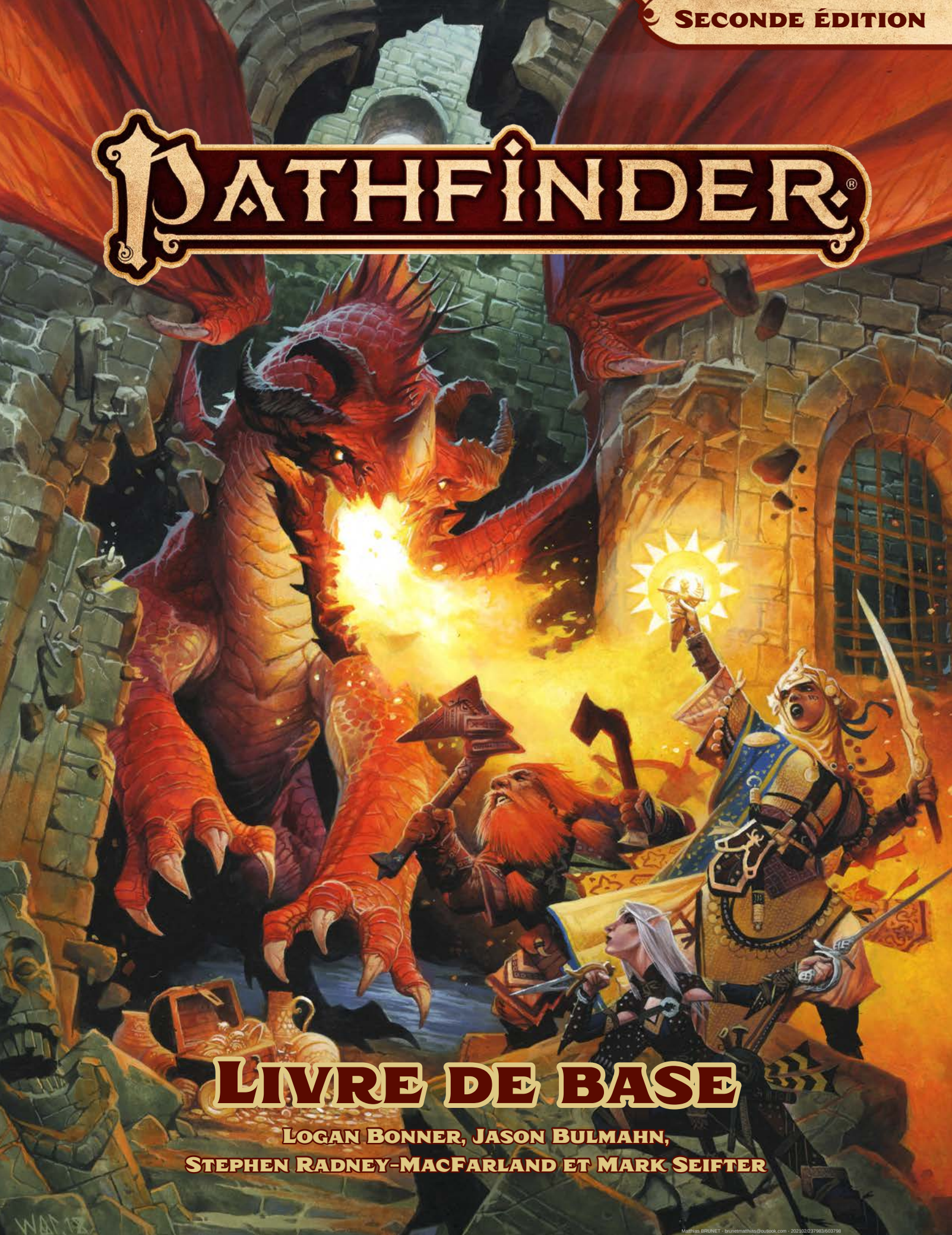
Seconde édition

Pathfinder®



Livre de base

Logan Bonner, Jason Bulmahn,
Stephen Radney-MacFarland et Mark Seifter

Matthias BRUNET - brunetmatthias@outlook.com - 20210223/983/603798

FAITES ÉVOLUER VOTRE JEU

Vous trouverez dans ce guide complet du jeu de rôle Pathfinder tout ce qu'il vous faut pour partir à la découverte d'un monde d'aventures fantastiques et sans limites. Choisissez votre ascendance et votre classe et devenez un elfe, un humain ou un gobelin, qui sera alchimiste, guerrier ou ensorceleur, et créez votre propre héros destiné à devenir une légende ! Les nouvelles règles de Pathfinder, encore plus simples à apprendre et plus faciles à mettre en œuvre, vous donnent accès à une personnalisation d'une richesse inégalée !

Cet ouvrage indispensable, qui contient les règles de base destinées aux joueurs et aux maîtres de jeu, est le point de départ d'un nouveau voyage plein de rebondissements !

BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr

paizo
paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

BBEPF201

Pathfinder®

Livre de base

Concepteurs du jeu • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter

Contenu supplémentaire • James Jacobs

Développeurs • Adam Daigle, Lyz Liddell, Erik Mona

Correcteurs • Amirali Attar Olyaee, Judy Bauer, Christopher Paul Carey, James Case, Jaym Gates, Leo Glass, Jason Keeley, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Erik Mona, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Elsa Sjunneson-Henry, Jason Tondro

Illustration de couverture • Wayne Reynolds

Illustrations intérieures • Giorgio Baroni, Rogier van de Beek, Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Biagio D'Alessandro, Michele Esposito, Giorgio Falconi, Taylor Fischer, Mariusz Gandzel, Igor Grechanyi, Hai Hoang, Roman Roland Kuteynikov, Setiawan Lie, Valeria Lutfullina, Damien Mammoliti, Rob McCaleb, Andrea Tentori Montalto, Stefano Moroni, Federico Musetti, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Jose Parodi, Angelo Peluso, Roberto Pitturru, Konstantin Porubov, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Bryan Sola, Matteo Spirito, Matias Tapia, Ben Wootten, Sam Yang

Direction artistique et conception graphique • Sarah E. Robinson, Sonja Morris

Rédacteur en chef • James Jacobs

Éditeur • Erik Mona

Remerciements • Dave Arneson, Monte Cook, Ron Edwards, Gary Gygax, Daniel Solis, John Stavropoulos, Jonathan Tweet, Skip Williams et tous ceux qui ont participé au Playtest Pathfinder.

Pour Black Book éditions :
Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Denis Huneau, Aurélie Pesséas

Relecture VF • Roxane Collet, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas

Mise en page VF • Romano Garnier

L'équipe de Black Book éditions • Thomas Berjoan, Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Édité par Black Book éditions.
Dépôt légal : novembre 2019.
Imprimé en UE.
ISBN : 978-2-36328-607-9
ISBN (Collector) : 978-2-36328-609-3
ISBN (PDF) : 978-2-36328-608-6
Pathfinder © 2019, Paizo Inc.

PAIZO INC.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

BLACK BOOK ÉDITIONS
50, Jean Zay
69800 St PRIEST
black-book-editions.fr

Table des matières

1 Introduction 4
Apprenez les bases des jeux de rôle et découvrez un premier aperçu des règles et un exemple de partie. Cette section vous explique également comment créer un personnage et le faire évoluer grâce aux niveaux qu'il gagne lors de ses aventures.

2 Ascendances & historiques 32
Choisissez le peuple dont votre personnage est issu (les nains, les elfes, les gnomes, les gobelins, les halfelins ou les humains), puis attribuez-lui un historique correspondant à la vie qu'il menait avant de devenir aventurier. Vous trouverez également dans ce chapitre des informations sur les langues.

3 Classes 66
Choisissez parmi les 12 classes le type de personnage que vous souhaitez incarner : un fier guerrier, un prêtre dévot, un magicien érudit ou un astucieux alchimiste, pour n'en citer que quelques-uns. Vous trouverez également dans ce chapitre des informations concernant les compagnons animaux, les familiers et les archétypes multiclasses qui vous donnent encore plus de possibilités.

4 Compétences 232
Faites des acrobaties, dupez vos ennemis, soignez les blessures d'un allié, ou apprenez tout sur les créatures étranges et la magie grâce à vos compétences.

5 Dons 254
Développez vos capacités en choisissant des dons généraux qui améliorent vos statistiques et vous permettent d'accomplir de nouvelles actions. Ce chapitre présente également les dons de compétences, qui dépendent directement de vos compétences.

6 Équipement 270
Préparez-vous à partir à l'aventure grâce à ce vaste arsenal d'armures, d'armes et d'équipement divers.

7 Sorts 296
Apprenez à faire naître la magie au creux de votre main. Cette section vous présente les règles d'incantation, des centaines de sorts, les sorts focalisés utilisés par certaines classes, et les rituels.

8 L'âge des prédictions perdues 416

Découvrez le monde de Golarion. En plein âge des prédictions perdues, vous pourrez partir explorer les secrets d'antiques empires et forger votre destinée de héros.

9 Jouer une partie 442

Lisez avec soin cette présentation des règles du jeu, où vous apprendrez à utiliser des actions et calculer vos statistiques. Vous trouverez ici les règles relatives aux rencontres, à l'exploration et aux intermèdes, ainsi que tout ce que vous devez savoir pour mener un combat.

10 Diriger une partie 482

Préparez et menez vos parties grâce aux conseils qui vous sont prodigués dans ce chapitre. C'est également ici que vous apprendrez à déterminer les degrés de difficulté et à récompenser les joueurs, et que vous découvrirez les règles relatives aux environnements et aux dangers.

11 Artisanat et trésors 530

Distribuez des trésors sous la forme d'armes magiques, de composés alchimiques, de statues capables de se transformer et de bien d'autres choses. C'est ici que vous trouverez les règles expliquant comment activer et porter des objets alchimiques et magiques.

Annexe des états 618

Découvrez dans quels états vous pouvez vous trouver, de mourant à ralenti, en passant par effrayé. Ces règles vous décrivent des avantages et inconvénients couramment causés par des sorts ou des actions spéciales.

Feuille de personnage 624

Glossaire et index 628

Cette combinaison de glossaire et d'index vous permettra de retrouver rapidement toutes les règles dont vous avez besoin.

Matthias BRUNET - brunetmatthias@outlook.com - 202102/237983/603798

Dans un concert de gémissements, des corps se relevèrent maladroitement du champ de bataille oublié. Ces cadavres animés par l'ignoble nécromancie du Tyran qui Murmure portaient encore les habits déchirés témoins de leur vie passée. Les croisées avaient été les premiers à se dresser contre la liche à son retour et ils furent les premiers à tomber lors de sa renaissance.

« Aroden est mort ! » Valéros cracha le nom du dieu défunt comme une malédiction alors qu'il tirait son épée et levait son bouclier fatigué. « Il ne reviendra pas nous sauver cette fois. » Kyra et Mérisiel partageaient ce sentiment. Le Tyran qui Murmure était de retour, et cette fois c'était à eux de renvoyer la liche dans sa tombe.

Kyra adressa une prière à sa déesse tandis qu'elle avançait aux côtés de Valéros, lame au clair. La lumière de Sarenrae la guiderait et la soutiendrait face aux ténèbres à venir, mais il n'y aurait pas d'intervention divine directe dans cette guerre. La victoire se paierait avec le sang et la sueur des mortels, et les braves comme les innocents devraient donner leur vie.

Mérisiel adressa un signe de tête à ses compagnons, l'air déterminé. Elle balaya la horde du regard, trouva sa première cible et lui lança une mince dague qui s'enfonça jusqu'à la garde dans l'orbite pourrissante du croisé défunt, mais bien qu'il chancelât, il ne tomba point. Imperturbable, elle tira une autre dague et se prépara à la lancer.

Provoqués par cette attaque, les morts-vivants se mirent à avancer comme un seul homme, véritable vague de chair en décomposition et d'os cliquetants qui s'abattit sur nos héros...

Chapitre 1 : Introduction

Pathfinder est un jeu de rôle (JDR) fantastique sur table : vous vous rassemblez avec des amis pour conter l'histoire de vaillants héros et de fourbes scélérats dans un monde rempli de créatures terrifiantes et de trésors époustouflants. Plus important encore, Pathfinder est un jeu où les choix de votre personnage déterminent le cours de l'histoire.

Ces aventures se déroulent à l'âge des prédictions perdues, dans un monde fantastique et périlleux où se côtoient d'anciens empires, des cités-états tentaculaires et d'innombrables tombes, donjons et antres de monstres regorgeant de richesses. Les aventures d'un personnage de Pathfinder peuvent le conduire dans des ruines englouties oubliées, des cryptes gothiques hantées ou des académies de magie au cœur d'une ville de la jungle. Un monde d'aventures infinies vous attend !

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est une histoire interactive au cours de laquelle l'un des joueurs appelé le maître de jeu (MJ) plante le décor et présente des défis aux autres joueurs qui endossent le rôle de personnages joueurs (PJ) et tentent de les relever. Le danger se présente sous forme de monstres, de pièges retors et de machinations ourdies par l'ennemi, mais Pathfinder propose aussi des complots politiques, des énigmes, des drames et plus, bien plus encore.

Le jeu se joue généralement avec un groupe de quatre à sept personnes, l'un étant le maître de jeu. Ce MJ prépare, présente et dirige le monde du jeu et l'histoire, propose des défis et incarne les adversaires, les alliés et les passants. Alors que les scènes se succèdent, chaque joueur participe à l'histoire, réagissant aux diverses situations selon la personnalité et les aptitudes de son personnage. Des jets de dés combinés à des statistiques prédéterminées ajoutent une part de hasard et déterminent si un personnage réussit ou rate l'action qu'il a tentée.

Le déroulement de la partie

Pathfinder se joue en session lors desquelles les joueurs se rassemblent en personne ou en ligne pendant quelques heures. Une histoire peut prendre une session seulement, ce qu'on appelle couramment un « one-shot » ou s'étaler sur plusieurs, formant une campagne susceptible de durer des mois ou même des années. Si le maître de jeu aime raconter son histoire et que les joueurs s'amusent bien, le jeu peut se poursuivre aussi longtemps que vous le désirez.

Une session peut être axée principalement sur de l'action, les personnages combattant de viles bêtes, échappant à des pièges démoniaques et accomplissant des quêtes héroïques, mais elle peut aussi comprendre des négociations avec un baron pour acquérir un fort, l'infiltration d'une armée de géants du givre ou une scène de marchandage avec un ange pour obtenir une mèche de cheveux qui permettra de ressusciter un ami décédé. Au final, c'est à vous et votre groupe qu'il revient de décider quel type de jeu jouer, qu'il s'agisse d'explorer des donjons, de participer à un drame politique complexe ou quelque chose d'intermédiaire.

Les joueurs

Toute personne qui participe à une partie de Pathfinder est un joueur, même le maître de jeu, mais pour plus de simplicité, nous désignerons les participants autres que le MJ sous le nom de « joueurs ». Avant de commencer, les joueurs inventent une histoire et une personnalité à leurs personnages, en utilisant les règles gérant leurs statistiques, leurs pouvoirs, leurs forces et leurs faiblesses. Le MJ peut imposer des limites lors de la création de personnage, mais il faut en discuter en avance, afin que tout le monde puisse créer un héros intéressant. En général, la seule limite aux concepts de personnage reste l'imagination des joueurs et les directives du MJ.

En cours de partie, les joueurs décrivent les actions de leurs personnages et lancent les dés en fonction de leurs pouvoirs. C'est au MJ d'annoncer l'issue de ces actions. Certains joueurs aiment jouer les actions de leurs personnages comme dans une pièce de théâtre (faire du roleplay), tandis que d'autres préfèrent les décrire comme s'ils racontaient une histoire. Faites comme il vous plaît !

La règle d'or

Voici la règle d'or de Pathfinder : c'est *votre* jeu. Utilisez-le pour raconter les histoires dont vous avez envie, être le personnage dont vous rêvez et vivre des aventures passionnantes avec vos amis. Si une autre règle vous empêche de vous amuser, tant que tout le groupe est d'accord, vous pouvez la modifier ou l'ignorer pour l'adapter aux besoins de l'histoire. Le véritable objectif de Pathfinder est que tout le monde passe un bon moment.

Les dés

Pathfinder demande un set de dés polyédriques. Chacun possède un nombre de faces différent (quatre, six, huit et plus). Quand nous mentionnons ces dés dans le texte, ils se présentent sous la forme « d » suivi du nombre de faces du dé. Pathfinder utilise des dés à quatre faces (ou d4), à 6 faces (d6), huit faces (d8), dix faces (d10), douze faces (d12) et vingt faces (d20). Si vous devez lancer plusieurs dés, le nombre placé devant le « d » vous indique combien. Par exemple, « 4d6 » veut dire que vous devez lancer quatre dés à six faces. Si une règle vous demande un d100, vous générez un nombre allant de 1 à 100 en lançant deux dés à dix faces, l'un donnant le chiffre des dizaines, l'autre celui des unités.

1 Introduction
Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

S'il s'agit de votre première expérience en matière de jeu de rôle, nous vous recommandons de participer en tant que joueur pour vous familiariser avec les règles et le monde du jeu.

Le maître de jeu

Les joueurs créent et contrôlent leurs personnages tandis que le maître de jeu (ou MJ) se charge de l'histoire et du monde. Il décrit les situations que les personnages joueurs vivent lors de leurs aventures, estime comment les actions de ces personnages affectent l'histoire et interprète les règles.

Il peut créer une histoire (il invente la trame narrative, sélectionne les monstres et décide du trésor qu'ils possèdent) ou utiliser une aventure du commerce, qui lui sert alors de support pour sa session et qu'il modifie en fonction de ses joueurs et de leur style de jeu. Certains dirigent des parties où ils mêlent un contenu original et publié, fusionné en une nouvelle histoire.

Être MJ c'est un véritable défi demandant de présider à l'application des règles, de raconter l'histoire et de jongler avec d'autres responsabilités, mais c'est aussi un rôle très gratifiant qui mérite le travail fourni. Si c'est la première fois que vous dirigez une partie, dites-vous que la seule chose qui compte, c'est que tout le monde passe un bon moment, vous y compris. Tout le reste viendra naturellement à force de pratique et de patience.

Un jeu agréable pour tous

Que vous soyez MJ ou joueur, la participation à un jeu de rôle sur table implique un contrat social : tout le monde s'est rassemblé pour s'amuser en racontant une histoire. Pour beaucoup, le jeu de rôle permet d'échapper aux soucis du quotidien. Respectez toutes les personnes présentes et ce qu'elles attendent du jeu afin que tout le monde s'amuse. Quand un groupe se réunit pour la première fois, il est bon de discuter des attentes de tous, ainsi que des sujets à éviter. Il faut comprendre que certains éléments pourraient mettre des joueurs mal à l'aise ou même leur donner l'impression ne pas être les bienvenus. Tout le monde devrait accepter de respecter certaines limites lors de la partie. Ainsi, tout le monde pourra apprécier le jeu.

Pathfinder est un jeu destiné à tous, peu importe l'âge, le sexe, la race, l'ethnie, la religion, les orientations sexuelles ou tout autre élément identitaire ou ayant trait au vécu. Tout le monde est responsable de l'ambiance sympathique et accueillante qui doit régner à la table de jeu, pas seulement le MJ.

Les outils de jeu

Vous aurez besoin de quelques éléments en plus de ce livre pour jouer à Pathfinder. Vous les trouverez dans votre boutique habituelle ou en ligne sur **black-book-editions.fr** ou paizo.com.

La feuille de personnage. Chaque joueur a besoin d'une feuille de personnage pour créer son personnage et noter ce qui lui arrive en cours de partie. Vous trouverez une telle feuille à la fin de cet ouvrage ou en ligne sous forme de PDF gratuit.

Les dés. Les joueurs et le MJ auront besoin d'au moins un set de dés polyédriques, bien que les participants aiment amener le leur. Les dés à six faces sont courants, mais tous les autres s'achètent dans les boutiques spécialisées ou en ligne. Consultez l'encadré Les dés, p. 7, pour en savoir plus sur les différents types de dés et la façon dont ils se présentent dans les textes.

L'aventure. Chaque groupe a besoin d'une aventure à jouer, qu'elle soit conçue par le MJ ou issue d'une publication. Vous trouverez toutes sortes d'aventures passionnantes et même des campagnes entières sur **black-book-editions.fr** ou paizo.com

Le bestiaire. Des terrifiants dragons aux gremlins facétieux, les monstres représentent un danger courant pour les PJ de Pathfinder, et chacun possède ses propres statistiques et pouvoirs. Ils se trouvent dans le *Bestiaire Pathfinder*, un livre précieux pour les MJ. Les statistiques des monstres sont aussi disponibles gratuitement en ligne sur **paizo.com/prd.**

Les cartes et les figurines. Comme il est difficile de se représenter le chaos d'un combat, de nombreux groupes utilisent une carte pour visualiser le champ de bataille. Elle est dotée d'un quadrillage aux cases de 2,5 cm, chacune représentant 1,5 m dans le jeu. Des figurines et des jetons illustrés appelés des pions servent à représenter les personnages et les adversaires qu'ils affrontent.

Les accessoires supplémentaires. Vous pouvez ajouter d'autres accessoires à votre table pour améliorer l'expérience de jeu, y compris des outils pour suivre le passage des tours lors d'un combat, des cartes de référence pour les règles courantes, des outils virtuels de création de personnage et même de la musique et des effets pour le fond sonore.

Les bases du jeu

Avant de créer votre premier personnage ou votre première aventure, vous devez maîtriser quelques concepts basiques du jeu. Les nouveaux concepts sont notés en gras, afin de les repérer facilement, mais ce chapitre est seulement une introduction aux bases du jeu. Les règles complètes figurent dans les chapitres suivants, tandis que le glossaire et l'index vous aideront à trouver les règles spécifiques dont vous avez besoin.

Définir les personnages

À Pathfinder, les joueurs endossent le rôle de **personnages joueurs** (**PJ**) tandis que le maître de jeu incarne les **personnages non joueurs** (**PNJ**) et les **monstres**. Les PJ et les PNJ ont tous leur importance au vu de l'histoire, mais ils remplissent des rôles différents. Les PJ sont les protagonistes et la narration est centrée sur eux, tandis que les PNJ sont des alliés, des contacts, des adversaires et des antagonistes. Cela dit, les PJ, les PNJ et les monstres partagent des points communs.

Le **niveau** est l'une des statistiques les plus importantes du jeu, car il traduit la puissance et les capacités approximatives de chaque créature. Le niveau des PJ va de 1, à leurs débuts, à 20, l'apogée d'une carrière. Alors que les personnages surmontent des défis, triomphent de leurs adversaires et terminent des aventures, ils accumulent des **points d'expérience** (**PX**). À chaque fois qu'un personnage accumule 1 000 PX, il gagne un niveau, obtenant de nouveaux pouvoirs qui lui permettront de relever de nouveaux défis. Un PJ de niveau 1 peut affronter un rat géant ou un groupe de bandits, mais au niveau 20, le même individu sera capable de dévaster une ville entière avec un unique sort.

En plus du niveau, les personnages se définissent par leurs **valeurs de caractéristique**, qui mesurent leur potentiel brut et servent à calculer le reste de leurs statistiques. Le jeu

comprend six valeurs de caractéristique. La **Force** représente la puissance physique d'un personnage tandis que la **Dextérité** symbolise son habileté à esquiver un danger. La **Constitution** représente sa santé et son bien-être physique. L'**Intelligence** symbolise la connaissance pure et l'aptitude à résoudre un problème tandis que la **Sagesse** mesure l'intuition du personnage et sa capacité à jauger une situation. Enfin, le **Charisme** indique son charme, son pouvoir de persuasion et sa force de caractère. Pour les gens ordinaires, les valeurs de caractéristique vont de 3 à 18, 10 représentant la moyenne pour un humain. Un personnage de haut niveau possède souvent des caractéristiques qui excèdent de loin 18.

Une valeur caractéristique au-dessus de la moyenne augmente vos chances de succès lorsque vous entreprenez une tâche associée à cette valeur tandis qu'une valeur inférieure réduit ces chances. Cette variable s'appelle le **modificateur de caractéristique**.

Votre personnage se définit aussi en fonction de certains choix clefs de votre part. Le premier concerne son **ascendance**, qui représente ses parents et son héritage, par exemple humain, elfe ou gobelin. Vient ensuite l'**historique** du PJ, qui décrit son éducation, qu'il soit un enfant des rues ou un riche noble. Enfin, le plus important, la **classe** du PJ définit la majorité de ses aptitudes et pouvoirs : par exemple, un magicien possède de puissants sorts arcaniques tandis qu'un druide peut se changer en une bête effrayante !

En plus de ces choix essentiels, les personnages joueurs ont à leur disposition des **dons**, des capacités individuelles choisies lors de leur création et lorsqu'ils gagnent des niveaux. Chaque don possède un type qui indique où chercher sa définition (par exemple, les dons elfiques figurent dans l'ascendance elfique) et quel est son thème (les dons de magicien donnent des pouvoirs en rapport avec les sorts). Enfin, les personnages possèdent des **compétences** qui mesurent leur capacité à se cacher, nager, marchander et donner une représentation, entre autres.

CRÉER UNE HISTOIRE

L'histoire de Pathfinder dépend des personnages et de leurs choix, mais leurs interactions entre eux et avec le monde sont régies par des règles. C'est vous qui décidez que votre personnage va entreprendre un voyage épique pour vaincre de terrifiants ennemis et faire du monde un endroit plus sûr, mais ses chances de succès dépendent de ses pouvoirs, de vos choix et de vos jets de dés.

Le MJ détermine le décor et le prologue de la plupart des aventures, bien qu'il tienne compte du passé et de la personnalité des PJ. Une fois qu'une session de jeu débute, les joueurs décrivent chacun leur tour ce que leurs personnages tentent de faire tandis que le MJ détermine s'ils y parviennent ou pas, toute la table s'efforçant d'atteindre un objectif commun. Le MJ décrit aussi l'environnement, les actions des autres personnages et les divers événements. Par exemple, le MJ peut annoncer que des trolls en maraude attaquent le village natal des personnages. Ces derniers peuvent les traquer jusqu'au marais voisin... et découvrir qu'ils en ont été chassés par un terrible dragon ! À eux de décider s'ils affrontent une tribu de trolls entière, le dragon ou les deux. Quoi qu'ils décident, leurs chances de succès dépendent de leurs choix et des jets de dés effectués pendant la partie.

Une unique histoire, comportant une mise en place, une intrigue et un dénouement, s'appelle une **aventure**. Une série d'aventures crée une histoire plus longue nommée une **campagne**. Une aventure peut demander plusieurs sessions alors qu'une campagne peut prendre des mois ou même des années !

LE MONDE EST UN PARTICIPANT

En plus des personnages et des monstres, le monde de Pathfinder lui-même peut jouer un rôle à la table de jeu et dans la narration. Le monde est parfois un danger évident, quand une violente tempête balaye la campagne par exemple, mais il peut aussi agir de manière subtile. Dans de nombreuses histoires, les pièges et les trésors sont aussi importants que les monstres sournois. Pour vous aider à appréhender ces éléments de jeu, ils utilisent généralement les mêmes caractéristiques que les monstres et les personnages. Par exemple, la plupart des dangers liés à l'environnement ont un niveau indiquant la menace qu'ils représentent, tandis que le niveau d'un objet magique vous donne une idée de sa puissance et de son impact sur l'histoire.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Jouer une partie

À Pathfinder, trois modes de jeu déterminent le rythme de chaque scène de l'histoire. Votre personnage passe le plus clair de son temps en **exploration**, à découvrir des mystères, résoudre des problèmes et interagir avec d'autres personnages. L'âge des prédictions perdues regorge cependant de dangers et les personnages feront beaucoup de **rencontres** où ils affronteront des bêtes sauvages et des monstres terrifiants. Enfin, le temps passe bien vite lorsque les personnages profitent d'un **intermède**, une période de répit loin des ennuis du monde et une occasion de s'entraîner en vue d'une future expédition. Au cours d'une aventure, le jeu oscille souvent entre ces trois modes, selon les besoins de l'histoire. Plus vous jouerez, plus vous verrez que chaque mode a son propre style de jeu, mais les frontières sont assez floues entre les uns et les autres.

Pendant une partie, votre personnage se trouvera face à des situations à l'issue incertaine. Il pourrait avoir à gravir une falaise à pic, traquer une chimère blessée ou se faufiler derrière un dragon assoupi, des tâches périlleuses où l'échec a un prix. Dans ce cas, le personnage ou les personnages concernés doivent faire un **test** pour savoir si leur tentative est couronnée de succès. Ce test s'effectue d'ordinaire en lançant un unique dé à vingt faces (un d20) et en lui ajoutant un nombre basé sur le pouvoir concerné. Il est toujours bon d'obtenir un gros chiffre.

Une fois le dé lancé pour un test, le MJ compare le résultat à un nombre cible appelé le **degré de difficulté** (DD) pour déterminer l'issue de l'action. Si le résultat du test est égal ou supérieur au DD, le test est un succès. S'il est inférieur, c'est un échec. Un résultat de 10 points ou plus au-dessus du DD est appelé un **succès critique**, qui se traduit d'ordinaire par une issue particulièrement positive. De même, rater le test de 10 ou plus est un **échec critique** (parfois appelé un fumble), ce qui peut entraîner des effets négatifs supplémentaires. Le succès critique s'obtient souvent en tirant un 20 sur le dé lors d'un test (avant de lui ajouter quoi que ce soit). De même, l'obtention d'un 1 sur le dé lors d'un test débouche généralement sur un échec critique. Notez qu'un test n'a pas forcément un effet spécial lors d'un succès ou d'un échec critique, dans ce cas ces résultats fonctionnent comme un succès ou un échec ordinaire.

Prenons un exemple : votre personnage poursuit une chimère blessée, mais sa route est bloquée par une rivière au cours rapide. Vous décidez de la traverser à la nage, mais le MJ annonce que c'est dangereux et vous demande de faire un test d'Athlétisme (comme la natation fait partie de la compétence Athlétisme). Sur votre feuille de personnage, vous voyez que votre personnage a un modificateur de +8 pour ce genre de test. Vous lancez le d20 et obtenez 18, ce qui vous donne un total de 26. Le MJ compare cela au DD (qui était de 16) et remarque que vous avez obtenu un succès critique (comme votre résultat dépasse le DD de 10). Votre personnage traverse rapidement la rivière à la nage et reprend sa traque, trempé, mais indemne. Si vous aviez obtenu un résultat inférieur à 26, mais supérieur ou égal à 16, votre personnage aurait atteint la moitié de la rivière. Si vous aviez eu moins de 16, votre personnage aurait pu se faire emporter par le courant ou pire entraîner au fond où il aurait commencé à se noyer.

Ce genre de test représente le cœur du jeu et se pratique tout le temps, dans tous les modes de jeu, afin de déterminer l'issue d'une tâche. Le jet de dé est essentiel, la statistique que vous ajoutez au jet (appelée un **modificateur**) fait souvent la différence entre le succès et l'échec. Chaque personnage se compose de nombreuses statistiques de ce genre, qui indiquent en quoi il est doué. Chacune regroupe le modificateur de caractéristique approprié plus un bonus de **maîtrise** et parfois des modificateurs liés à d'autres facteurs, comme des bonus ou des malus dus à l'équipement, à un sort, un don, un objet magique ou des circonstances spéciales.

La maîtrise est un moyen très simple pour estimer le niveau de formation global d'un personnage et son aptitude pour une tâche donnée. Elle se divise en cinq rangs : **inexpérimenté**, **qualifié**, **expert**, **maître** et **légendaire**. Chacun donne un bonus de maîtrise différent. Si vous êtes inexpérimenté dans une statistique, votre bonus de maîtrise est de 0 : vous devez vous reposer sur le seul potentiel de votre modificateur de caractéristique. Si vous avez atteint le rang de maîtrise qualifié, expert, maître ou légendaire dans une statistique, votre bonus est égal à votre niveau de personnage plus un autre nombre basé sur ce rang (respectivement 2, 4, 6 et 8). Les rangs de maîtrise font partie de toutes les statistiques du jeu ou presque.

Exploration

La plupart du temps, votre personnage explore le monde, interagit avec d'autres personnages, voyage d'un endroit à l'autre et relève des défis. Cela s'appelle l'exploration. Lors de cette phase, le style de jeu est relativement libre, les joueurs réagissant à la narration quand ils ont une idée de ce qu'ils comptent faire. Quitter le village à cheval, suivre la piste d'une tribu d'orcs en maraude et convaincre un chasseur de la région de vous aider lors d'un combat à venir, voici autant d'exemples de ce qui peut se passer pendant l'exploration.

Dans ce mode de jeu, le MJ demande aux joueurs ce que font leurs personnages au fur et à mesure qu'ils explorent le monde. C'est important si un conflit vient à éclater. Dans ce cas, les tâches que les PJ ont entreprises lors de l'exploration peuvent leur donner un avantage ou définir comment le combat débute.

Rencontres

Au cours de vos aventures, un simple test de compétence ne suffira pas toujours à surmonter un défi, notamment quand de redoutables monstres se dressent sur le chemin de votre personnage et que la bataille devient votre seule option. À Pathfinder, cela s'appelle une rencontre. Une rencontre comporte généralement un combat, mais il existe aussi des situations où le timing est primordial, par exemple lors d'une poursuite ou pour esquiver un danger.

Si l'exploration se déroule de manière informelle, les rencontres sont plus structurées. Les joueurs et le MJ lancent les dés pour déterminer l'**initiative**, afin de savoir dans quel ordre ils jouent. Une rencontre se déroule sur plusieurs **rounds**, chacun équivalant à 6 secondes dans le monde du jeu. Lors d'un round, chaque participant a droit à un **tour**. Lorsque c'est votre tour d'agir, vous pouvez utiliser jusqu'à trois **actions**. Les gestes simples, comme dégainer une arme, se déplacer sur une courte distance, ouvrir une porte ou frapper avec une épée nécessite une action unique. Certaines **activités** exigent plus qu'une action unique. Ce sont souvent des pouvoirs spéciaux issus de votre classe de personnage ou d'un don. L'incantation d'un sort représente une activité courante et demande d'ordinaire deux actions.

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Les **actions gratuites**, comme lâcher un objet, ne sont pas décomptées des trois actions auxquelles vous avez droit à votre tour. Enfin, chaque personnage peut utiliser une **réaction** lors d'un round. Ce type d'action spéciale s'utilise même si ce n'est pas votre tour, mais uniquement en réponse à certains événements et seulement si un pouvoir vous le permet. Par exemple, les roublards peuvent sélectionner un don leur permettant d'utiliser une réaction pour esquiver une attaque.

L'action la plus courante en combat consiste à attaquer une autre créature grâce à l'action **Frapper**. Pour cela, il faut faire un jet d'attaque, une sorte de test contre la **Classe d'armure** (CA) de la créature que vous attaquez. Une Frappe se fait à l'aide d'une arme, d'un sort ou même d'une partie du corps, comme un poing, des griffes ou une queue. Vous ajoutez à ce jet un modificateur basé sur votre rang de maîtrise avec le type d'attaque utilisé, vos valeurs de caractéristiques et tout autre bonus ou malus lié à la situation. La CA de la cible est calculée en fonction de son rang de maîtrise avec l'armure qu'elle porte et de son modificateur de Dextérité. Une attaque inflige des dégâts si elle touche. Un succès critique indique qu'elle inflige des dégâts doublés !

Vous pouvez utiliser plusieurs fois l'action Frapper à votre tour, mais toute attaque en plus de la première perd en précision. Cela se traduit par un **malus d'attaques multiples** qui commence à –5 pour la seconde attaque et passe à –10 pour la troisième. Il existe plusieurs manières de réduire ce malus et il se réinitialise à la fin de votre tour.

Si votre personnage est la cible d'un *éclair* magique ou du souffle glacé d'un redoutable dragon blanc, vous devrez faire un **jet de sauvegarde** qui représente la capacité du personnage à éviter le danger ou à résister à un assaut physique ou mental. Un jet de sauvegarde est un test contre le DD du sort ou du pouvoir spécial visant votre personnage. Il y a trois types de jets de sauvegarde, la maîtrise du personnage pour chacun en disant long sur ce qu'il est capable d'endurer. Vous utilisez le **jet de Vigueur** lorsque quelque chose, comme un poison ou une maladie, s'attaque à la santé ou la vitalité de votre personnage. Le **jet de Réflexes** sert à esquiver un danger affectant généralement une large zone, comme la déflagration ardente d'une *boule de feu*. Enfin, le **jet de Volonté** sert souvent de défense contre les sorts et effets qui visent l'esprit de votre personnage, comme les sorts *charme* et *confusion*. Pour tous les jets de sauvegarde, un succès atténue les effets néfastes tandis qu'un succès critique indique que le personnage s'en tire indemne.

Les attaques, les sorts, les dangers et les pouvoirs spéciaux infligent généralement soit des **dégâts**, soit un ou plusieurs **états**, parfois les deux. Les dégâts sont soustraient des **points de vie** (**PV**) d'une créature (qui mesurent sa santé). Quand une créature tombe à 0 PV, elle est inconsciente et risque de mourir ! Une rencontre de combat se poursuit d'ordinaire jusqu'à ce qu'un camp soit vaincu. Cela peut vouloir dire qu'il bat en retraite ou se rend, mais souvent c'est parce qu'il est mort ou mourant. Un état peut gêner une créature pendant un certain temps : il limite les actions qu'elle peut entreprendre et applique un malus à ses tests à venir. Certains états sont permanents. Le personnage doit se procurer une puissante magie pour se débarrasser de leurs effets.

Intermède

Un personnage ne passe pas tout son temps éveillé à partir à l'aventure. Il lui arrive aussi de soigner ses blessures, de planifier ses prochaines conquêtes ou de s'occuper d'un commerce. À Pathfinder, cela s'appelle des périodes d'intermède. Elles permettent au temps de s'écouler rapidement pendant que les personnages travaillent en vue de tâches sur le long terme. La plupart des personnages peuvent gagner un peu d'argent en commerçant pendant un intermède, mais ceux qui ont assez de talent préfèrent parfois fabriquer des objets, comme de l'équipement ou même des objets magiques. Ils peuvent aussi profiter d'un intermède pour réapprendre quelque chose et revenir sur un choix pour refléter l'évolution de leurs priorités. Ils peuvent aussi faire des recherches sur un sujet, apprendre de nouveaux sorts ou même diriger un commerce ou un royaume !

Mots clefs

Voici quelques termes essentiels à connaître lorsque vous créez votre premier personnage ou votre première aventure. Certains, déjà mentionnés dans les pages précédentes, sont répétés ici pour les retrouver plus facilement.

Alignement

L'alignement représente la morale et l'éthique d'une créature.

Ascendance

L'ascendance représente la vaste famille à laquelle le personnage appartient. Elle détermine les points de vie, les langues, les sens et la Vitesse de départ du personnage et lui donne accès à des dons ancestraux. L'ascendance se trouve au chapitre 2.

Attaque

Quand une créature tente d'en blesser une autre, elle Frappe ou utilise une autre action d'attaque. La plupart des attaques sont des Frappes effectuées avec une arme, mais un personnage peut aussi Frapper avec ses poings, Saisir ou Pousser autrui de ses mains nues ou encore attaquer avec un sort.

Bonus et malus

Les bonus et les malus s'appliquent aux tests et à certaines statistiques. Il en existe de plusieurs types. Si vous avez plusieurs bonus d'un même type, utilisez seulement le plus élevé. De même, utilisez seulement le pire malus de chaque type.

Classe

Une classe représente la profession que le personnage s'est choisie en tant qu'aventurier. Elle détermine la majeure partie de ses maîtrises, lui accorde des points de vie à chaque fois qu'il gagne un niveau et lui donne accès à des dons de classe. Les classes sont détaillées au chapitre 3.

Classe d'armure (CA)

Toutes les créatures du jeu ont une Classe d'armure. Cette valeur représente la difficulté qu'il y a à les toucher et les blesser. Elle sert de degré de difficulté pour toucher une créature avec une attaque.

Compétence

Une compétence représente la capacité d'une créature à accomplir une tâche requérant une formation ou de la pratique. Les compétences sont décrites en détail dans le chapitre 4. Chacune indique comment se servir d'elle, même en étant inexpérimenté, ainsi que les usages qui exigent une formation.

Devises

Dans le jeu, les pièces d'or (po) et les pièces d'argent (pa) représentent les devises les plus courantes. 1 po vaut 10 pa. De plus, 1 pa vaut dix pièces de cuivre (pc) et 10 po valent 1 pièce de platine (pp). Un personnage débute avec 15 po (ou 150 pa) à dépenser pour acheter de l'équipement.

Don

Un don est un pouvoir que vous pouvez choisir en fonction de l'ascendance, de l'historique, de la classe, de la formation générale ou de la formation en matière de compétence de votre personnage. Certains dons permettent d'utiliser des actions spéciales.

État

Un effet persistant qui modifie les capacités d'action du personnage ou ses statistiques s'appelle un état. Les règles traitant des états de base utilisés en jeu se trouvent dans l'annexe sur les états, à la fin de ce livre.

Golarion

Pathfinder se déroule sur la planète Golarion, à l'âge des prédictions perdues. C'est un monde ancien, riche d'une grande diversité de gens et de cultures, de localités passionnantes à explorer et de redoutables scélérats. Vous trouverez de plus amples informations sur l'âge des prédictions perdues, le monde de Golarion et ses divinités dans le chapitre 8.

Historique

L'historique représente la vie du personnage avant qu'il ne devienne aventurier. Chaque historique donne un don et une qualification dans une ou plusieurs compétences. Vous en apprendrez plus sur l'historique dans le chapitre 2.

Initiative

Au début d'une rencontre, toutes les créatures impliquées lancent le dé pour déterminer l'initiative, qui indique l'ordre dans lequel elles agiront. Plus le résultat est élevé, plus la créature agit tôt. L'initiative et le combat sont détaillés dans le chapitre 9.

Jet de sauvegarde

Quand une créature est soumise à un effet dangereux qu'elle doit éviter, elle fait un jet de sauvegarde pour atténuer cet effet. Cela se fait automatiquement, vous n'avez pas besoin d'utiliser une action ou une réaction. Contrairement aux autres tests, c'est le personnage qui n'agit pas qui lance le d20 et la créature qui agit qui fournit le DD.

Il y a trois types de jets de sauvegarde : Vigueur (pour résister aux maladies, poisons et effets physiques), Réflexes

(pour échapper aux effets qu'un personnage peut esquiver) et Volonté (pour résister aux effets visant l'esprit ou la personnalité).

Maître de jeu (MJ)

Le maître de jeu est le joueur qui applique les règles et raconte les divers éléments qui composent l'histoire et le monde de Pathfinder que les autres explorent.

Maîtrise

La maîtrise est un système qui mesure les capacités d'un personnage pour accomplir une tâche donnée. Elle se décline en cinq rangs : inexpérimenté, qualifié, expert, maître, légendaire. La maîtrise vous donne un bonus à ajouter lorsque vous déterminez les modificateurs et statistiques suivants : CA, jet d'attaque, Perception, jet de sauvegarde, compétence et efficacité des sorts. Si vous êtes inexpérimenté, votre bonus de maîtrise est de +0. Si vous êtes qualifié, expert, maître ou légendaire, il est égal à votre niveau plus respectivement 2, 4, 6,ou 8.

Niveau

Le niveau est un nombre qui mesure la puissance générale de quelque chose. Les personnages joueurs ont un niveau allant de 1 à 20 qui représente leur degré d'expérience. Les monstres, les PNJ, les dangers, les maladies et les poisons ont un niveau allant de –1 à 30 qui mesure le danger qu'ils représentent. Le niveau d'un objet, d'ordinaire entre 1 et 20, mais parfois plus élevé, indique sa puissance et sa pertinence en tant que trésor.

Les sorts possèdent un niveau allant de 1 à 10 qui mesure leur puissance. Les personnages et les monstres peuvent généralement lancer un nombre de sorts limité pour un niveau donné.

Perception

La Perception mesure la capacité de votre personnage a repérer un objet caché ou une situation inhabituelle et détermine souvent la vitesse à laquelle il agit au combat. Elle est détaillée dans le chapitre 9.

Personnage joueur (PJ)

C'est un personnage créé et contrôlé par un joueur.

Personnage non joueur (PNJ)

Un personnage non joueur, contrôlé par le MJ, interagit avec les joueurs et les aident à faire progresser l'histoire.

Points de vie (PV)

Les points de vie représentent le montant de mauvais traitements qu'une créature peut endurer avant de tomber inconsciente et d'agoniser. Les dégâts réduisent les points de vie avec un ratio de 1–1 tandis que la guérison les restaure dans la même mesure.

Rareté

Certains éléments possèdent une rareté indiquant la fréquence à laquelle on les rencontre dans le monde du jeu. La rareté s'applique surtout à l'équipement et aux objets magiques, mais aussi aux sorts, aux dons et à d'autres éléments de règle. Si la rareté ne figure pas dans les traits d'un objet, d'un sort ou autre, c'est qu'il est ordinaire. Un objet peu courant est accessible à ceux qui ont suivi un entraînement particulier, grandi au sein d'une culture spécifique ou qui viennent d'une région spéciale. Les objets rares sont presque introuvables et d'ordinaire seul le MJ peut les distribuer, tandis que les objets uniques sont littéralement uniques en leur genre. Le MJ peut modifier le fonctionnement de la rareté ou changer la rareté d'un objet donné selon les besoins de l'histoire qu'il raconte.

Roleplay

Le roleplay consiste à décrire les actions d'un personnage, souvent en incarnant ce dernier comme au théâtre. Quand un joueur parle ou décrit des actions du point de vue d'un personnage, on dit qu'il « incarne son personnage ».

Round

Lors d'une rencontre, un round est une séquence lors de laquelle tous les participants ont une chance d'agir. Il représente environ six secondes dans l'univers du jeu.

Sort

Les sorts sont des effets magiques créés grâce à des incantations et des gestes mystiques seulement connus de ceux ayant reçu un entraînement spécial ou disposant de pouvoirs innés. Lancer un sort est une activité qui requiert d'ordinaire deux actions. Chaque sort précise ce qu'il vise, quelles actions accomplir pour le lancer, ses effets et comment lui résister. Si une classe accorde des sorts, les bases de ces pouvoirs sont décrites dans la description de la classe, au chapitre 3, tandis que les sorts en eux-mêmes se trouvent au chapitre 7.

Tour

Lors d'un round, chaque créature joue un unique tour en fonction de son initiative. Elle peut généralement utiliser jusqu'à trois actions lors de ce tour.

Trait

Un trait est un mot clef fournissant des informations supplémentaires sur un élément de règle, comme l'école de magie ou la rareté. Souvent, il indique comment d'autres règles interagissent avec un pouvoir, une créature, un objet ou un autre élément de règle. Tous les traits de ce livre figurent dans le glossaire et l'index à partir de la page 628.

Vitesse

La Vitesse représente la distance qu'un personnage peut parcourir en une action unique. Elle se mesure en mètres.

Valeurs de caractéristique

Chaque créature possède six valeurs de caractéristique : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme. Ces valeurs représentent le potentiel brut d'une créature et ses attributs de base. Plus la valeur est élevée, plus la créature a de potentiel pour cette caractéristique. Les valeurs de caractéristique sont décrites en détail plus loin dans ce chapitre.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Exemple de partie

Voici un exemple illustrant comment jouer à Pathfinder. Dans cette aventure, Erik est le MJ. Lyz joue Valéros, un intrépide guerrier humain, James incarne Mérisiel, une redoutable roublarde elfique et Judy endosse le rôle de Kyra, une fougueuse prêtresse humaine de Sarenrae. Le groupe vient juste de triompher d'une horde de morts-vivants et se dirige vers un antique mausolée.

Erik : L'entrée de la crypte se dresse devant vous, une volée de marches croulantes s'enfonçant dans les ténèbres. Une horrible puanteur émane du caveau ; celle de la chair décomposée depuis longtemps.

Lyz : Je n'ai pas peur d'une mauvaise odeur ! Je tire mon épée et je prépare mon bouclier.

Judy : La lumière de Sarenrae nous guidera. Je lance le sort *lumière* sur mon symbole religieux.

Erik : Ok, une lueur radieuse illumine les escaliers. Ils semblent descendre sur 3 m avant de déboucher sur une pièce. Au sol, des flaques d'eau stagnante emplissent les fissures entre les dalles de pierre inégales.

James : Je devrais passer en tête vérifier qu'il n'y a pas de danger. Je vais dégainer ma rapière et descendre prudemment les marches en cherchant des pièges en chemin.

Erik : Ok, mais la recherche de pièges demande un test secret alors je lance les dés pour toi. Quel est ton modificateur de Perception ?

James : +5.

Erik lance un d20 derrière son écran de MJ, caché aux yeux des joueurs. Il obtient 17 sur le dé, ce qui fait un total de 22, plus que suffisant pour repérer le fil tendu sur la troisième marche.

Erik : Ta prudence est récompensée ! Tu repères un fil à hauteur de cheville au niveau de la troisième marche.

James : Je le signale aux autres et continue de descendre.

Lyz : Je suis Mérisiel, juste derrière elle. J'évite le fil, mais je reste à l'affût de tout autre danger.

Judy : Moi aussi.

Erik : Ok ! Vous arrivez au bas des marches et vous vous retrouvez dans une crypte. D'antiques cercueils de bois sont disposés sur le pourtour de la salle, recouverts de poussière et de toiles d'araignée. Juste devant vous, un cercueil de pierre orné de symboles à l'air maléfique est posé sur une estrade. Vous remarquez qu'il devait jadis être enveloppé de chaînes de fer, mais leurs maillons sont à présent éparpillés dans la salle, avec les vestiges de ce qui devait être le couvercle du cercueil. D'après les dégâts, il semble qu'il ait été brisé de l'intérieur !

Judy : Que Sarerae nous protège. Je dégaine mon épée et j'avance : je veux voir ces symboles de plus près.

Lyz : Je reste à ses côtés. Je n'aime pas ça du tout.

James : Je pense que je vais rester en arrière et me cacher derrière l'un des cercueils.

Erik : Mérisiel se met à l'abri pendant que vous deux avancez. Alors que vous approchez, la puanteur se fait plus forte, jusqu'à devenir insupportable. Soudain, vous apercevez la source de cette odeur pestilentielle. Une chose morte et cauchemardesque sort du cercueil. Elle était peut-être humaine autrefois, mais c'est difficile à dire tant son corps est putréfié. Sa chair a la couleur d'un vilain hématome et la peau est tellement tendue sur les os qu'elle s'est déchirée en maints endroits. La chose est glabre avec des oreilles pointues, mais le pire reste sa gueule aux petites dents acérées et sa langue d'une longueur improbable.

Lyz : Donc, c'est pas un ami ?

Erik : Définitivement pas. Il a l'air prêt à vous sauter dessus et vous attaquer. Lancez les dés pour l'initiative ! Valéros et Kyra utilisent Perception, Mérisiel Discrétion.

Tout le monde lance les dés pour l'initiative. Lyz obtient 2 pour Valéros, ce qui lui fait un total de 8. Judy a plus de chance avec Kyra et obtient un total de 14. James utilise la Discrétion pour l'initiative car Mérisiel était cachée quand le combat a éclaté. Il obtient 17, pour un total de 25 ! Erik lance le dé pour le mort-vivant et obtient 12. Il note le total de chacun et classe tous les participants dans l'ordre, du résultat le plus élevé au plus bas.

Erik : On dirait que c'est Mérisiel qui agit en premier. Quelle que soit cette chose, tu es presque certaine qu'elle ignore ta présence.

James : Super ! Pour ma première action, je veux sortir une dague, pour la seconde, me rapprocher.

Erik : Une action Marcher rapidement te permet d'arriver à 4,5 m d'elle.

James : Parfait. Pour ma dernière action, je vais lui lancer la dague !

James lance le dé. Il obtient 13 et ajoute 8, grâce à la compétence de Mérisiel avec les dagues de jet. Il totalise donc 21, mais la distance fait qu'il subit un malus de –2. Son résultat final est donc de 19. Érik consulte ses notes pour connaître la CA du monstre : 18.

Erik : Tu touches ! Vas-y, lance les dégâts.

James : Ok. Je fais des dégâts supplémentaires grâce à l'attaque sournoise.

Un roublard possède un pouvoir lui permettant d'infliger des dégâts supplémentaires aux ennemis qui n'ont pas encore agi pendant la rencontre. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent aussi aux attaques contre un ennemi distrait. James lance 1d4 pour la dague et 1d6 pour l'attaque sournoise puis ajoute 4 pour la Dextérité de Mérisiel. Il obtient un total de 9.

Erik : La chose siffle de colère alors que ta lame s'enfonce dans son épaule. Elle a visiblement mal, mais cela ne semble pas la ralentir. James, tu as utilisé tes trois actions. À Kyra !

Judy : Je pense que c'est un mort-vivant. Qu'est-ce que je sais dessus ?

Erik : Tu utilises une action pour te souvenir de ce que tu as appris sur les morts qui marchent. Fais-moi un test de compétence Religion.

Judy lance un 16 auquel elle ajoute le +8 de Kyra en Religion pour un total de 24.

Erik : Tu penses d'abord que c'est une goule, un mort-vivant qui se nourrit de la chair des morts, mais l'ignoble puanteur te révèle la vérité. Cette chose est une blême, une sorte de goule plus puissante que la moyenne. Tu es certaine que son odeur peut rendre malade et que ses griffes risquent de te paralyser d'une simple égratignure.

Judy : Mauvaise nouvelle. Je passe les deux actions qui me restent à lancer *bénédiction*. Ça donne un bonus de +1 aux jets d'attaque à tous ceux qui se trouvent à côté de moi.

Le Lancement de ce sort est une activité qui nécessite deux actions et qui a deux composants. Les gestes complexes à faire pour jeter le sort forment le composant somatique tandis que les prières que Kyra adresse à sa divinité représentent le composant verbal.

Erik : Ok ! La blême bondit du cercueil et se précipite sur Mérisiel. De près, la puanteur qui émane de son corps putréfié est insoutenable. Fais un jet de Vigueur !

James obtient un 8 au dé, pour un total de 14.

Erik : Pas assez. Tu subis l'état malade 1, ce qui te donne un malus de –1 à la plupart de tes jets de d20. Maintenant la blême se jette sur toi et essaie de te mordre !

James : Oh non ! J'utilise ma réaction pour l'esquiver agilement.

Érik fait un jet d'attaque pour la blême et obtient 9 au dé. Il regarde les statistiques du monstre et voit qu'il doit ajouter 11, pour un total de 20. La CA de Mérisiel est normalement de 19, mais le don Esquive agile lui permet d'utiliser sa réaction pour augmenter sa CA de 2 contre une unique attaque. Cela lui permet ici de faire échouer l'attaque de la blême.

Erik : Tu es touché avec un 20 ?

James : Non, raté !

Erik : Tu t'éloignes de justesse de la blême dont la langue laisse une traînée de bave sur ton armure. Avec sa dernière action, elle te lance un coup de griffes.

Erik fait un deuxième jet d'attaque pour la blême, cette fois avec les griffes. Normalement, cette attaque devrait s'accompagner d'un malus d'attaques multiples –5, mais comme les griffes sont dotées du trait agile, ce malus est seulement de –4. Erik obtient un 19 au dé, ajoute 11 pour le modificateur d'attaque de la blême et soustrait 4, pour un total de 26.

Erik : Tu as esquivé les crocs de la blême, mais ses griffes acérées te lacèrent le visage !

Erik sait que son attaque touche et lance les dégâts pour l'attaque de griffes. Il obtient un total de 8.

Erik : Tu reçois 8 dégâts et tu fais un jet de Vigueur tandis qu'une sensation d'engourdissement se met à irradier de la plaie.

James lance le dé pour le jet de Vigueur. Il obtient 4 et, après avoir ajouté son bonus et le malus pour l'état malade, son résultat est seulement de 9.

James : C'est pas ma journée... Je suppose que 9 ça ne suffit pas ?

Erik : J'ai bien peur que non. Tu es paralysé !

Erik note que Mérisiel est paralysée, ce qui l'empêche d'agir, mais elle aura droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour se débarrasser de cet effet.

Erik : Un rire grinçant s'échappe des lèvres retroussées de la blême, mais son tour est terminé. Valéros, tu es le dernier à jouer pour ce round.

Lyz : Il était temps ! Je lève mon bouclier et utilise mes deux dernières actions pour faire une Charge soudaine !

Charge soudaine est un don de guerrier qui permet à Valéros de se déplacer du double de sa vitesse et d'attaquer à la fin de son déplacement pour seulement deux actions.

Erik : La puanteur devient insoutenable lorsque tu t'approches. Fais un jet de Vigueur.

Lyz lance le dé et obtient 19 au total pour le jet de Vigueur.

Erik : Tu résistes à la nausée qui t'assaille à cause de l'odeur de la créature. Fais ton jet d'attaque.

Lyz lance le dé et sort un 20.

Lyz : J'ai fait 20 ! C'est un succès critique !

Erik : Ta lame s'enfonce dans le cou de la créature et lui inflige des dégâts doublés !

Lyz obtient un 5 sur son d8 et ajoute 4 grâce au modificateur de Force de Valéros. Comme c'est un succès critique, elle double ensuite le résultat.

Lyz : 18 de dégâts ! Un coup puissant qui va sûrement tuer cette chose !

Erik : Je crains que non. Un ichor noir suinte de la profonde plaie dans le cou de la créature, mais elle se contente de se retourner vers toi. Tu vois une haine brûlante dans son regard !

Lyz : Ohoh...

C'est la fin du premier round de combat. Le second commence immédiatement après, dans le même ordre d'initiative que le premier. Le combat est loin d'être terminé...

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Comment utiliser ce livre

Ce chapitre est conçu pour vous enseigner les bases de Pathfinder tandis que le reste du livre sert de manuel de référence lors d'une partie ; il est donc organisé de manière à ce que vous trouviez rapidement la règle dont vous avez besoin. Les règles sont regroupées par chapitre, les premiers se concentrant sur la création de personnage. Les deux derniers chapitres contiennent des règles pour les MJ, dont des conseils pour gérer une partie de Pathfinder et un vaste éventail de trésors. Voici un résumé de ce que vous trouverez dans chaque chapitre.

Chapitre 1 : Introduction

Cette introduction vous explique les règles de base de Pathfinder et comprend les règles de création et de gain de niveau des personnages. Elle se termine avec un exemple de création de personnage niveau 1.

Chapitre 2 : Ascendances & Historiques

C'est ici que vous trouverez les règles régissant les ascendances les plus courantes à l'âge des prédictions perdues, y compris les options de dons ancestraux. Les historiques se trouvent à la fin de ce chapitre, avec les langues, car ces éléments sont fortement influencés par le choix de votre ascendance.

Chapitre 3 : Classes

Ce chapitre regroupe les règles concernant les douze classes. La section consacrée à chaque classe contient des conseils pour la jouer, pour concevoir et faire évoluer un personnage lui appartenant, des exemples de personnage et tous les dons accessibles à ses membres. Le chapitre présente aussi des règles sur les compagnons animaux et les familiers que les membres de diverses classes peuvent acquérir. Il se termine sur les archétypes, des options spéciales accessibles aux personnages quand ils gagnent des niveaux. Ces règles leur permettent d'utiliser les pouvoirs d'une autre classe ou d'un autre concept.

Chapitre 4 : Compétences

Les règles d'utilisation des compétences figurent ici. Elles détaillent ce qu'un personnage peut faire avec une compétence donnée en fonction de ses rangs de maîtrise. L'ascendance, l'historique et la classe du personnage définissent une partie de ses maîtrises de compétence, chaque personnage choisissant quelques compétences supplémentaires pour refléter sa personnalité et son entraînement.

Chapitre 5 : Dons

Quand un personnage gagne un niveau, il obtient des dons supplémentaires pour représenter l'amélioration de ses capacités. Les dons généraux et les dons de compétence (qui sont un sous-ensemble des dons généraux) sont présentés ici.

Chapitre 6 : Équipement

Les armes, les armures et autres pièces d'équipement figurent dans ce chapitre, avec le prix des services, le coût de la vie et les animaux (comme les chevaux, les chiens et les bêtes de somme).

Chapitre 7 : Sorts

Ce chapitre commence par les règles permettant de lancer un sort, de déterminer ses effets et de se débarrasser des sorts ennemis (ce qui s'appelle les contrer). Vient ensuite la liste des sorts de chaque tradition, afin de trouver facilement un sort en fonction de son niveau, puis les règles associées à chaque sort, dans l'ordre alphabétique. Les sorts focalisés viennent après ces descriptions. Ce sont des sorts obtenus grâce à des pouvoirs et des dons de classe spécifiques. La plupart des sorts figurent sur plusieurs listes, mais les sorts focalisés sont réservés aux membres d'une classe spécifique et donc regroupés par classe pour les retrouver plus facilement. Enfin, le chapitre se termine par les règles des rituels, des sorts complexes que n'importe quel personnage peut lancer... à ses risques et périls.

Chapitre 8 : L'âge des prédictions perdues

L'univers de Golarion est décrit dans ce chapitre qui comprend un bref aperçu du monde et de ses habitants suivi d'une chronologie. Plus important, les personnages vénérant une divinité devraient consulter ce chapitre qui contient les règles associées à leurs croyances.

Chapitre 9 : Jouer une partie

Ce chapitre essentiel renferme les règles universelles de Pathfinder, y compris concernant les différents modes de jeu, les actions basiques que tout personnage peut accomplir, les règles du combat et celles de la mort et de l'agonie. Tout joueur, surtout le MJ, devrait se familiariser avec ce chapitre.

Chapitre 10 : Diriger une partie

Ce chapitre regorge de conseils et de recommandations pour aider le MJ à raconter une histoire passionnante et captivante. Il s'accompagne d'idées pour créer un espace de jeu sympathique et encourageant et de guides pour aider les joueurs à créer les personnages qu'ils ont envie de jouer. Ce chapitre comprend aussi des règles importantes pour le MJ, notamment sur les pièges, les dangers de l'environnement et les afflictions (comme les malédictions, les maladies et les poisons), ainsi que des conseils sur l'attribution des DD et des récompenses pour les personnages joueurs.

Chapitre 11 : Artisanat et trésors

Les trésors que les personnages découvrent lors de leurs aventures revêtent plusieurs formes, qu'il s'agisse d'or, de pierres précieuses ou de puissantes armes magiques. Ce chapitre fournit des conseils pour attribuer les trésors aux personnages et décrit des centaines d'objets magiques. Il contient aussi les règles régissant les objets alchimiques.

Annexes

La fin de ce livre se compose d'une annexe recensant tous les états susceptibles d'affecter votre personnage. Elle comporte aussi une feuille de personnage vierge et un index qui se présente sous forme de glossaire exhaustif des termes et traits courants du jeu.

Présentation des éléments de règle

Dans tout ce livre, vous verrez un système de présentation qui pourra vous sembler inhabituel au premier abord. Les éléments de règles sont mis en évidence par des majuscules ou de l'italique, afin qu'ils se repèrent plus facilement dans les textes.

Le nom des statistiques spéciales, des compétences, des dons, des actions et de quelques autres éléments techniques possède une majuscule. Ainsi, lorsque vous voyez « Une Frappe vise la Classe d'armure », vous savez que Frappe et Classe d'armure sont des éléments de règles.

Si un mot ou une expression est en italique, elle concerne un sort ou un objet magique. Ainsi, si vous lisez « la porte est fermée avec *verrouillage* », vous savez que le mot désigne le sort *verrouillage*.

Pathfinder utilise aussi de nombreux termes qui sont généralement abrégés, comme CA pour Classe d'armure, DD pour degré de difficulté, PV pour points de vie... Si vous avez un doute sur un terme de jeu ou une abréviation, consultez le glossaire et l'index qui débutent en page 628.

Comprendre les actions

Les personnages et leurs adversaires affectent le monde de Pathfinder à l'aide d'actions et d'effets. C'est plus particulièrement le cas lors d'une rencontre, où chaque action a de l'importance. Lorsque vous exécutez une action, vous générez un effet. Il peut être automatique ou dépendre du résultat d'un jet de dé indispensable.

Dans tout ce livre, vous trouverez des icônes spéciales symbolisant les actions.

Action unique

Les actions uniques utilisent ce symbole : ◆. C'est le type d'action le plus simple et le plus répandu. Lors d'une rencontre, vous pouvez utiliser trois actions uniques à votre tour, dans l'ordre que vous voulez.

Réaction

Les réactions utilisent ce symbole : ↷. Ces actions s'utilisent même quand ce n'est pas votre tour. Vous n'avez droit qu'à une réaction par round de rencontre et pouvez l'utiliser seulement lorsque son déclencheur se produit. Souvent, il s'agit de l'action d'une autre créature.

Action gratuite

Les actions gratuites utilisent ce symbole : ◇. Une action gratuite ne vous demande pas de dépenser l'une de vos trois actions uniques ni votre réaction. Elle peut avoir un déclencheur, comme la réaction. Dans ce cas, vous pouvez l'utiliser comme une réaction, même si ce n'est pas votre tour. Cependant, vous ne pouvez utiliser qu'une seule action gratuite par déclencheur, donc si plusieurs actions gratuites se déclenchent avec le même, vous devez choisir celle à utiliser. Si une action gratuite n'a pas de déclencheur, elle fonctionne comme une action unique, mais ne dépense aucune de vos actions du tour.

Les activités

Les activités sont des tâches spéciales qui s'accomplissent en dépensant une ou plusieurs actions. En générales, elles demandent au moins deux actions et vous permettent de faire plus que ce qu'une action unique autorise. Vous devez dépenser toutes les actions que requiert l'activité pour que ses effets se produisent. L'incantation est l'une des activités les plus courantes, car la plupart des sorts exigent plusieurs actions.

Les activités demandant deux actions s'accompagnent de ce symbole : ◆◆. Celles qui en demandent trois s'accompagnent de celui-ci : ◆◆◆. Quelques activités spéciales, comme les sorts instantanés, s'accomplissent avec une action gratuite ou une réaction.

Toutes les tâches qui prennent plus qu'un tour sont des activités. Si une activité est faite pour servir lors de l'exploration, elle porte le trait exploration. Une activité qui demande au moins un jour et s'accomplit uniquement lors d'un intermède porte le trait intermède.

◆ Action unique

◆◆ Activité à deux actions

◆◆◆ Activité à trois actions

↷ Réaction

◇ Action gratuite

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

LA LECTURE DES RÈGLES

Ce livre contient des centaines d'éléments de règle qui permettent aux personnages de réagir de manière innovante et intéressante face aux situations de jeu. Tous les personnages peuvent utiliser les actions basiques du chapitre 9, mais un individu dispose souvent de règles spéciales qui lui permettent de faire des choses impossibles pour les autres. La plupart de ces options sont des dons obtenus lors de la création de personnage ou en gagnant des niveaux.

Quels que soient les mécanismes de jeu associés, les éléments de règle figurent toujours sous forme de blocs de statistiques qui résument les règles nécessaires pour donner vie au monstre, au personnage, à l'objet ou autre pendant la partie. Si besoin, le bloc de statistiques s'accompagne d'une explication. Par exemple, la section sur l'ascendance, au chapitre 2, présente les règles des six ascendances de base du jeu : le format sous lequel elles sont données est expliqué au début du chapitre.

Le format habituel d'un bloc de statistiques apparaît plus loin. Si une entrée ne s'applique pas, elle est omise, un élément de règle ne montre donc pas systématiquement toutes les entrées présentes dans l'exemple. Les actions, les réactions et les actions gratuites ont toutes l'icône leur correspondant à côté de leur nom, afin d'indiquer leur type. Une activité susceptible de s'accomplir en un seul tour possède un symbole indiquant le nombre d'actions nécessaires pour l'accomplir. Une activité qui demande plus de temps omet ces icônes. Si un personnage doit atteindre un certain niveau avant d'avoir accès à un pouvoir, ce niveau est indiqué à droite du nom du bloc de statistiques. Les règles sont souvent associées à des traits (qui figurent dans le glossaire et l'index).

Les sorts, les objets alchimiques et les objets magiques utilisent un format similaire, mais contiennent des éléments uniques (voir le chapitre 7 pour apprendre à lire un sort et le 11 pour les objets alchimiques et magiques).

NOM DE L'ACTION OU DU DON ❖ **NIVEAU**

TRAITS

Prérequis. La valeur de caractéristique, les dons, les rangs de maîtrise et autres prérequis indispensables avant d'avoir accès à cet élément de règle figurent ici. Les dons ont aussi un niveau prérequis qui se trouve au-dessus.

Fréquence. Voici le nombre de fois maximum où vous pouvez vous servir du pouvoir dans une période donnée.

Déclencheur. Les réactions et quelques actions gratuites ont un déclencheur qui doit se produire avant de pouvoir les utiliser.

Conditions. Parfois, vous devez posséder quelque chose ou vous trouver dans des circonstances particulières pour utiliser un pouvoir. Dans ce cas, c'est indiqué ici.

Cette section décrit les effets ou les avantages de l'élément de règle. Si cet élément est une action, elle explique ses effets ou les jets à effectuer pour déterminer ses effets. Si c'est un don qui modifie une action ou donne un effet constant, l'avantage qu'il confère est détaillé ici.

Spécial. Toute particularité de l'élément de règle se trouve ici. Généralement, cette section figure dans les dons que vous pouvez choisir à plusieurs reprises et explique ce qui se passe le cas échéant.

Création du personnage

À moins que vous ne soyez MJ, la première chose à faire pour jouer à Pathfinder consiste à créer votre personnage. C'est à vous d'imaginer les expériences passées de votre personnage, sa personnalité, sa vision du monde... tout ce qui vous aidera à l'incarner en cours de partie. Vous utiliserez les mécanismes du jeu pour déterminer la capacité de votre personnage à accomplir diverses tâches et pour utiliser ses pouvoirs spéciaux pendant le jeu.

Cette section propose un guide pour créer un personnage étape par étape en utilisant les règles de Pathfinder, précédé d'explications sur les valeurs de caractéristiques. Ces dernières forment une part essentielle de votre personnage et vous devrez faire des choix à leur sujet lors des étapes suivantes. Nous vous présentons la création de personnage dans un certain ordre, mais vous pouvez terminer ses diverses étapes dans celui qui vous plaît.

Nombre des étapes des pages 21 à 28 vous demandent de remplir des champs sur la feuille de personnage. Cette dernière se trouve en pages 24 et 25, mais aussi à la fin de ce livre ou en ligne sous forme de PDF gratuit. Elle est conçue pour sa facilité d'emploi en cours de jeu, mais la création du personnage ne suit pas le même ordre, vous devrez donc naviguer dans toute la feuille pendant cette création. La feuille de personnage contient tous les champs dont vous pourriez avoir besoin, même si un personnage ne les remplira pas tous. Si un champ ne s'applique pas à votre personnage, laissez-le simplement vierge.

Toutes les étapes de la création de personnage sont détaillées dans les pages qui suivent. Chacune s'accompagne d'un chiffre qui correspond à l'exemple de feuille de personnage donné en page 24 à 25 pour vous montrer où se trouve l'information correspondante. Si le champ à remplir se trouve sur la troisième ou quatrième page de la feuille de personnage, le texte vous en informera.

Si vous créez un personnage de plus haut niveau, commencez par les instructions données ici, puis rendez-vous en page 31 pour recevoir les instructions sur le gain de niveau des personnages.

Les six valeurs de caractéristique

Les valeurs de caractéristique représentent l'un des aspects essentiels de votre personnage. Elles symbolisent son potentiel brut et influencent presque tout le reste de ses statistiques. La détermination de ces valeurs ne se fait pas d'un coup, mais par étape lors de la création du personnage.

Les valeurs de caractéristique se divisent en deux groupes : physiques et mentales. La Force, la Dextérité et la Constitution représentent les caractéristiques physiques qui mesurent la puissance physique, l'agilité et l'endurance du personnage. L'Intelligence, la Sagesse et le Charisme symbolisent les caractéristiques mentales et mesurent ses capacités d'apprentissage, son degré de conscience et sa force de caractère.

Plus un personnage excelle dans une caractéristique, mieux c'est pour les tests et statistiques associés, comme expliqué plus loin. Lorsque vous imaginez votre personnage, vous devez choisir sur quelles caractéristiques vous concentrer pour mettre toutes les chances de son côté.

Force

La Force mesure la puissance physique du personnage. Elle est importante pour les personnages qui comptent se spécialiser dans le combat rapproché. Le modificateur de Force s'ajoute aux jets d'attaque au corps à corps et détermine le poids que le personnage peut porter.

Dextérité

La Dextérité mesure l'agilité, l'équilibre et les réflexes de votre personnage. Elle est importante si votre personnage compte utiliser des armes à distance ou recourir à la discrétion pour surprendre ses ennemis. Son modificateur de Dextérité s'ajoute aussi à la CA et aux jets de Réflexes.

Constitution

La Constitution mesure la santé globale et l'endurance de votre personnage. La Constitution est une statistique importante pour tous les personnages, surtout ceux qui combattent au corps à corps. Le modificateur de Constitution s'ajoute aux points de vie et aux jets de Vigueur.

Intelligence

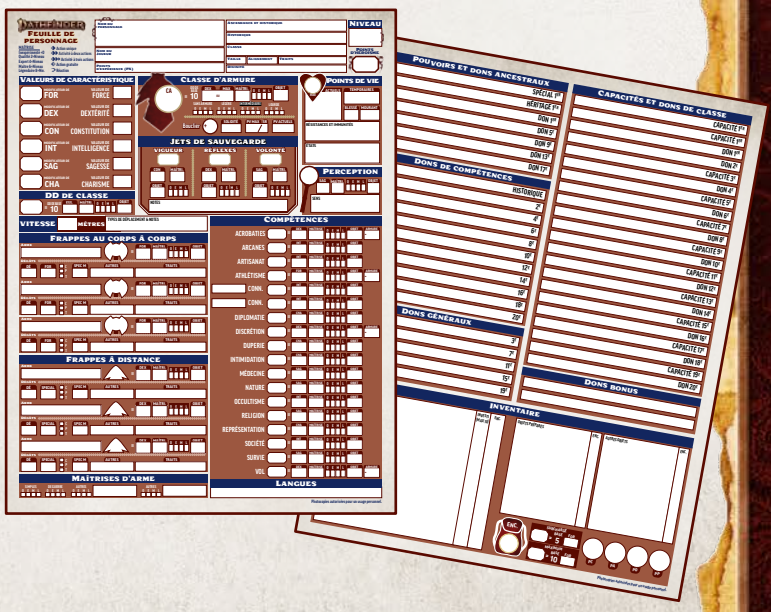
L'Intelligence mesure les capacités de raisonnement et d'apprentissage du personnage. Une valeur élevée lui permet d'analyser une situation et de comprendre un schéma, mais aussi de se qualifier dans des compétences supplémentaires et de maîtriser des langues de plus.

Sagesse

La Sagesse mesure le bon sens, la conscience et l'intuition du personnage. Le modificateur de Sagesse s'ajoute aux tests de Perception aux jets de Volonté.

Charisme

Le Charisme mesure le magnétisme et la force de caractère. Une valeur élevée aide à influencer les pensées et l'humeur d'autrui.



Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Aperçu des valeurs de caractéristique

Chaque valeur de caractéristique est à 10 au départ, ce qui représente la moyenne pour un humain, mais au fil de vos choix, vous allez modifier ces valeurs en leur ajoutant des primes de caractéristique qui les amélioreront ou des pénalités de caractéristique qui les réduiront. Lorsque vous créez votre personnage, n'oubliez pas d'ajuster les caractéristiques suite aux décisions suivantes.

Ascendance : chaque ascendance apporte des primes et parfois une pénalité de caractéristique. Si vous prenez des pénalités volontairement, appliquez-les à cette étape (voir l'encadré p. 21).

Historique : l'historique de votre personnage lui donne deux primes de caractéristique.

Classe : la classe donne à votre personnage une prime à la valeur de caractéristique la plus importante pour elle, appelée caractéristique essentielle.

Déterminer les valeurs : une fois les autres étapes terminées, vous appliquez quatre nouvelles primes de caractéristique de votre choix. Ensuite, déterminez vos modificateurs de caractéristique en fonction de vos valeurs.

Primes de caractéristiques

Une prime de caractéristique améliore normalement une valeur de caractéristique de 2. Cependant, si la valeur à laquelle elle s'applique est déjà de 18 ou plus, elle l'augmente seulement de 1. Au niveau 1, un personnage ne peut pas avoir de valeur de caractéristique supérieure à 18.

Lorsque votre personnage reçoit une prime de caractéristique, les règles précisent si elle s'applique à une caractéristique donnée, si vous avez le choix entre deux caractéristiques ou bien s'il s'agit d'une prime de caractéristique « libre » qui s'applique à toute valeur de caractéristique de votre choix. Cependant, lorsque vous gagnez plusieurs primes de caractéristique à la fois, vous devez appliquer chacune à une valeur de caractéristique différente. Par exemple, les nains reçoivent une prime de caractéristique à la Constitution et à la Sagesse, ainsi qu'une prime de caractéristique libre qui s'applique donc à toute caractéristique autre que la Constitution et la Sagesse.

Pénalités de caractéristique

Les pénalités de caractéristique ne sont pas aussi répandues à Pathfinder que les primes de caractéristique. Si votre personnage a une pénalité de caractéristique (par exemple à cause de son ascendance), la valeur de caractéristique concernée diminue de 2.

Modificateurs de caractéristiques

Une fois que vous avez finalisé vos valeurs de caractéristique, utilisez-les pour déterminer vos modificateurs de caractéristique, qui serviront pour la plupart des autres statistiques du jeu. Repérez la valeur de caractéristique dans le tableau 1–1 : Les modificateurs de caractéristique pour déterminer le modificateur associé.

Tableau 1-1 : Les modificateurs de caractéristiques

Valeurs de caractéristique	Modificateur	Valeur de caractéristique	Modificateur
1	–5	14–15	+2
2–3	–4	16–17	+3
4–5	–3	18–19	+4
6–7	–2	20–21	+5
8–9	–1	22–23	+6
10–11	+0	24–25	+7
12–13	+1	etc.	

Méthode alternative : tirer les valeurs de caractéristique aux dés

La méthode de création des valeurs de caractéristique donnée précédemment est excellente si vous voulez créer un personnage personnalisé parfaitement équilibré. Mais votre MJ peut ajouter un peu d'aléatoire et laisser les dés décider du genre de personnage que ses joueurs vont incarner. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la méthode alternative suivante pour générer vos valeurs de caractéristique. Attention, le hasard qui fait tout le sel de ce système risque de donner des personnages bien plus (ou bien moins) puissants qu'en utilisant le système de création de caractéristiques standard sur lequel les règles de Pathfinder s'appuient.

Si votre MJ opte pour des caractéristiques déterminées aux dés, suivez les étapes alternatives que voici et ignorez les autres instructions et conseils liés aux primes et pénalités de caractéristique pendant tout le processus de création.

Étape 1 : Lancer le dé et assigner les valeurs

Lancez quatre dés à six faces (4d6) et écartez le dé le plus faible. Additionnez les trois restants et notez le résultat (par exemple, si vous avez tiré 2, 4, 5 et 6, vous éliminez le 2 et obtenez un total de 15). Répétez le processus jusqu'à avoir six valeurs. Décidez alors laquelle attribuer à chacune des six caractéristiques.

Étape 2 : Assigner les primes et pénalités de caractéristique

Appliquez les primes de caractéristique que votre personnage obtient grâce à son ascendance, mais il gagne une prime de caractéristique libre de moins que la normale. Si votre ascendance impose des pénalités de caractéristique, appliquez-les ensuite. Enfin, appliquez une prime de caractéristique à l'une des valeurs de caractéristique mentionnées dans l'historique de votre personnage (vous n'avez pas l'autre prime de caractéristique libre).

Ces primes ne peuvent pas faire passer une valeur au-dessus de 18. Si cela devait arriver, attribuer la prime à une autre valeur de caractéristique à la place, comme s'il s'agissait d'une prime libre. Vous pouvez l'attribuer à une valeur de 17 pour la faire passer à 18 et perdre le point en trop.

Étape 3 : Noter les valeurs et les modificateurs

Notez les valeurs finales et déterminez les modificateurs en fonction du tableau 1–1. Quand votre personnage recevra de nouvelles primes de caractéristique à plus haut niveau, vous pourrez les assigner comme à un personnage classique.

1 Étape 1 Créez un concept

Quelle sorte de héros voulez-vous jouer ? La réponse peut être très simple, comme « un courageux guerrier » ou plus complexe comme « l'enfant de vagabonds elfiques, élevé dans une ville dominée par les humains et dévouée à Sarenrae, la déesse du soleil ». Réfléchissez à la personnalité de votre personnage, notez quelques détails sur son passé et demandez-vous comment et pourquoi il part à l'aventure. Vous voudrez peut-être consulter les ascendances, historiques et classes de Pathfinder. Les résumés des pages 22 et 23 devraient vous aider à faire correspondre votre concept avec ces éléments de règles basiques. Avant de commencer à jouer, les joueurs devraient discuter entre eux pour savoir comment leurs personnages se sont rencontrés et comment ils vont travailler ensemble lors de leurs aventures.

Vous avez maintes façons d'aborder votre concept de personnage. Une fois que vous savez ce que vous avez envie de jouer, passez à l'étape 2 pour commencer à concevoir votre personnage.

Ascendance, historique, classe et détails

Si une ascendance, un historique ou une classe de Pathfinder vous intrigue, vous n'aurez aucun mal à bâtir votre concept de personnage en vous basant dessus. Le résumé des ascendances et des classes des pages 22 et 23 vous donne un bref aperçu de ces options (les détails se trouvent dans les chapitres 2 et 3 respectivement). Chaque ascendance s'accompagne de plusieurs héritages pour affiner votre concept, comme un humain avec un parent elfique ou orc, ou un elfe arctique ou des bois. De plus, le jeu vous propose de nombreux historiques représentant l'éducation de votre personnage, le métier de sa famille ou sa première profession. Les historiques sont décrits dans le chapitre 2, à partir de la page 60.

Construire un personnage autour de son ascendance, de son historique ou de sa classe est un excellent moyen d'interagir avec le monde de Pathfinder. Voulez-vous créer un membre type de votre ascendance ou de votre classe, comme décrit dans l'entrée correspondante, ou bien jouer un personnage qui défie l'idée que les gens s'en font d'ordinaire ? Par exemple, vous pourriez incarner un nain qui s'émerveille de tout et adore le changement ou un roublard capable d'exploits acrobatiques qui aime se produire sur scène, mais ne s'intéresse pas au vol.

Vous pouvez construire votre concept sur n'importe quel élément de votre personnage. Vous pouvez profiter du roleplay pour défier les normes du monde fictif de Pathfinder, mais aussi les normes de la société réelle. Votre personnage peut défier les notions de sexe habituelles, explorer une identité culturelle, être handicapé ou encore une combinaison de ces suggestions. Il peut vivre tout ce que vous voulez.

La religion

Vous avez peut-être envie de jouer un personnage dévoué à une divinité. Pathfinder est un monde riche d'une myriade de religions et de philosophies, de Cayden Cailéan, le Héros Ivre des aventuriers au cœur bon, à Desna, la Chanson des sphères, déesse des rêveurs et des étoiles en passant par Iomédae, l'Héritière, déesse de l'honneur, de la justice et du commandement. Les divinités majeures de Pathfinder apparaissent dans les pages 437 à 440. Votre personnage peut être si attiré par une religion que vous décidez d'en faire un champion ou un prêtre de cette foi, mais il peut aussi être un laïc qui applique les enseignements de sa religion dans sa vie quotidienne ou simplement l'enfant de parents dévots.

Vos alliés

Lorsque vous créez votre concept de personnage, vous voudrez peut-être vous coordonner avec les autres joueurs. Vos personnages peuvent avoir quelque chose en commun : peut-être qu'ils sont apparentés, ou que ce sont des voyageurs issus du même village. Vous pouvez discuter des aspects mécaniques avec les autres joueurs, afin de créer des personnages aux aptitudes complémentaires en combat. Dans ce cas, il est utile qu'un groupe possède quelqu'un capable d'infliger des dégâts, quelqu'un capable d'en encaisser et quelqu'un capable d'apporter des soins. Les classes de Pathfinder offrent un large éventail de choix et proposent de nombreuses options de création pour chaque type de personnage, ne laissez donc pas ces généralités restreindre vos décisions.

Ascendance et classe

Les joueurs peuvent aborder la création de personnage de diverses manières. Certains privilégient un personnage qui s'intégrera bien dans l'histoire, tandis que d'autres préfèrent une combinaison de pouvoirs qui se complémentent. Vous pouvez aussi mélanger ces deux approches. Toutes les méthodes sont bonnes !

Lorsque vous tournerez cette page, vous trouverez une représentation graphique des ascendances et des classes pour vous donner des informations essentielles afin de savoir comment tirer parti de vos valeurs de caractéristique de départ. L'aperçu des ascendances, p. 22, indique quelles valeurs de caractéristique elles augmentent, mais aussi quelles pénalités elles entraînent éventuellement. Vous en saurez plus sur les primes et pénalités de caractéristique dans la section Aperçu des valeurs de caractéristiques, p. 20.

L'aperçu des classes donné en pages 22 et 23 mentionne la caractéristique essentielle de chacune (celle qui sert à calculer la puissance de beaucoup de ses pouvoirs). Un personnage reçoit une prime dans cette caractéristique quand il choisit sa classe. L'aperçu précise aussi une ou deux valeurs de caractéristique d'importance secondaire pour les membres de chaque classe.

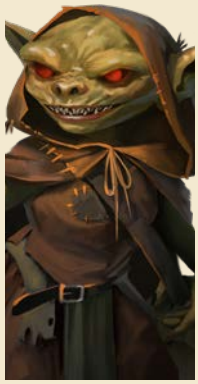
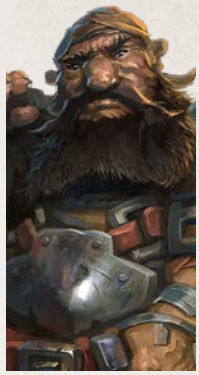
N'oubliez pas que l'historique du personnage affecte aussi ses valeurs de caractéristique, bien que l'historique laisse plus de flexibilité au niveau des primes que les classes. Consultez les pages 60 à 64 pour connaître les historiques disponibles.

La feuille de personnage

Une fois que vous avez développé votre concept de personnage, notez quelques phrases résumant vos idées dans la section Notes de la troisième page de la feuille de personnage. Indiquez tous les détails que vous avez déjà choisis, comme le nom de votre personnage, sur la ligne approprié de la première page.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES ASCENDANCES

Elfe	Gnome	Gobelin	Halfelin	Humain	Nain
					
Les elfes sont grands et minces, issus d'un peuple doté d'une longue espérance de vie et d'une importante tradition artistique et magique.	Les gnomes sont petits et robustes, animés d'une insatiable curiosité et d'habitudes excentriques.	Les gobelins sont petits, énergiques et brouillons, redoutés et dénigrés depuis des millénaires.	Les halfelins sont des gens de petite taille qui s'adaptent facilement et montrent une curiosité et un humour remarquables.	Les humains présentent une incroyable diversité. Certains, comme les demi-elfes et les demi-orcs, ont même des ancêtres non humains.	Les nains sont petits et trapus, souvent entêtés, féroces et dévoués.
PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES					
Dextérité, Intelligence, libre	Constitution, Charisme, libre	Dextérité, Charisme, libre	Dextérité, Sagesse, libre	Deux primes de caractéristique libres	Constitution, Sagesse, libre
PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE					
Constitution	Force	Sagesse	Force	–	Charisme

CLASSES

Alchimiste	Barbare	Barde	Champion
L'alchimiste lance des bombes alchimiques et boit des décoctions de sa confection.	Sur le champ de bataille, le barbare se laisse emporter par la rage et s'abandonne au plaisir du combat.	Grâce à ses magnifiques représentations et aux secrets de l'occulte, le barde distrait ses ennemis et inspire ses alliés.	Combattant dévoué à une divinité, le champion puise dans la puissance divine pour améliorer ses pouvoirs et protéger ses alliés.
VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE*			
Intelligence	Force	Charisme	Force
VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE SECONDAIRES			
Constitution, Dextérité	Constitution, Dextérité	Constitution, Dextérité	Charisme, Constitution

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une Partie
Diriger une Partie
Artisanat et Trésors
Annexes

Classes

Druide

Le druide utilise la magie du monde naturel pour soutenir ses alliés et terrasser ses ennemis.

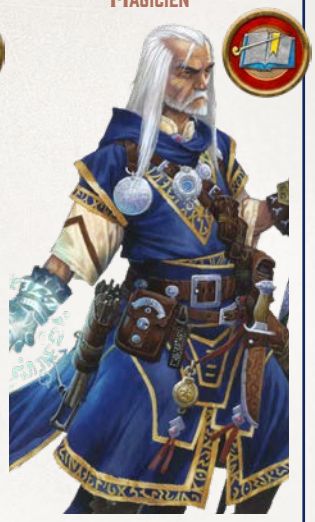
Ensorceleur

La puissance magique de l'ensorceleur émane de son sang et se manifeste sous forme de sorts et de pouvoirs fantastiques.

Guerrier

Le guerrier est un maître en matière d'armes, de techniques martiales et de puissantes combinaisons d'attaque.

Magicien



Le magicien est un érudit qui alimente ses pouvoirs et ses sorts merveilleux avec ses immenses réserves de connaissances.

Valeur de caractéristique essentielle*			
Sagesse	Charisme	Dextérité ou Force	Intelligence
Valeurs de caractéristique secondaires			
Constitution, Dextérité	Dextérité, Constitution	Constitution	Dextérité, Constitution

Classes

Moine

Le moine manie les secrets des arts martiaux dans une démonstration époustouflante d'exploits guerriers.

Prêtre

Le prêtre fait appel aux pouvoirs de sa divinité pour lancer des sorts capables de soigner ses alliés ou blesser ses ennemis.

Rôdeur

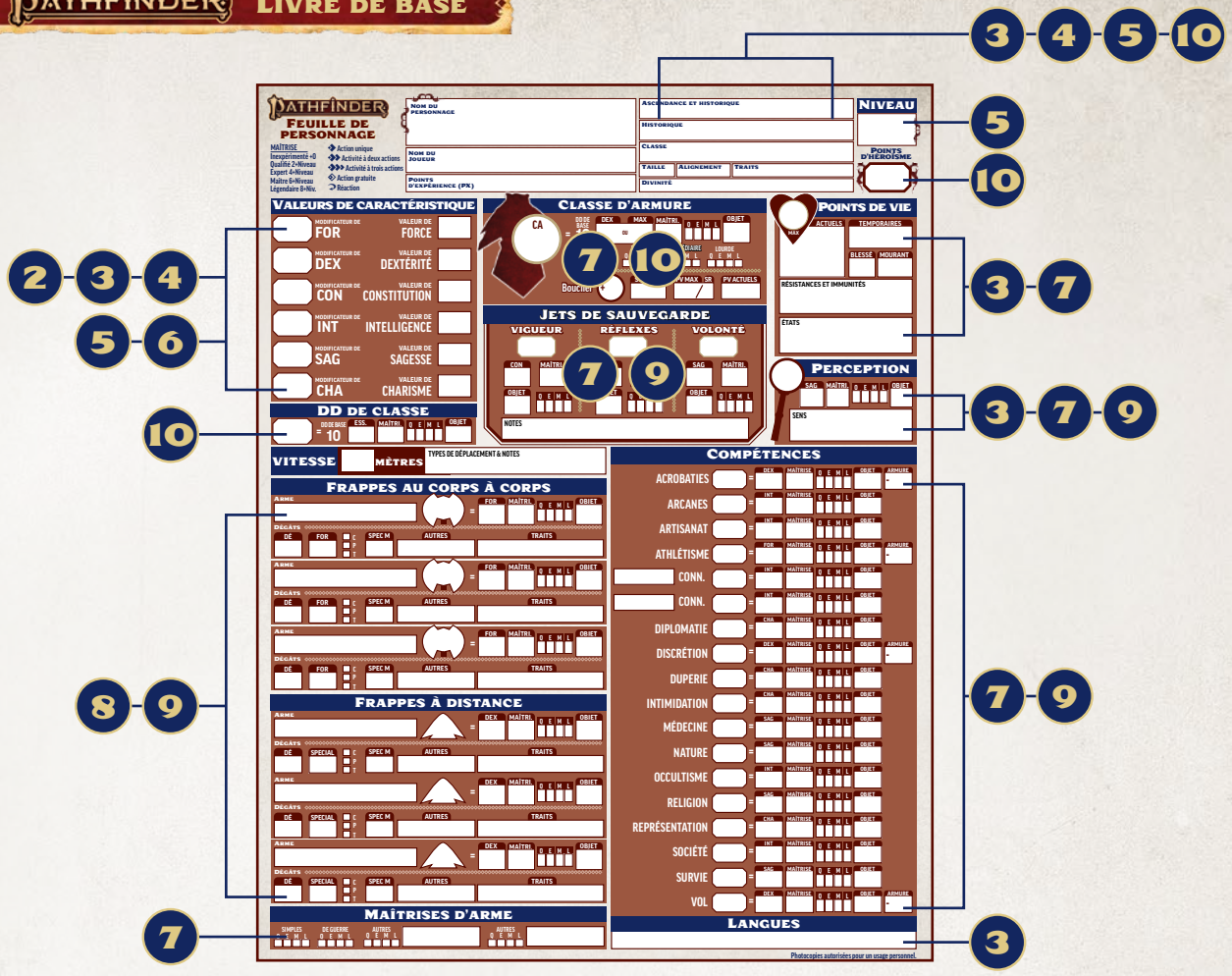
Le rôdeur sait comment utiliser son environnement, ses pièges et ses alliés animaux pour harceler l'ennemi.

Roublard

Le roublard est un maître des activités douteuses qui frappe quand ses ennemis s'y attendent le moins.

Valeur de caractéristique essentielle*			
Dextérité ou Force	Sagesse	Dextérité ou Force	Dextérité ou autre
Valeurs de caractéristique secondaires			
Constitution, Sagesse	Charisme, Constitution	Constitution, Sagesse	Charisme, Constitution

*Un personnage reçoit une prime de caractéristique à sa caractéristique essentielle.



2 Étape 2 Commencez à déterminer vos valeurs de caractéristique

Vous devez maintenant commencer à déterminer les valeurs de caractéristique de votre personnage. Consultez l'aperçu sur les valeurs de caractéristique p. 20 pour en savoir plus sur ces aspects essentiels de votre personnage et avoir une idée générale du processus.

Chaque valeur de caractéristique de votre personnage commence à 10. Ensuite, lorsque vous choisissez son ascendance, son historique et sa classe, vous leur appliquerez des primes de caractéristique qui les amélioreront de 2 et des pénalités de caractéristique qui les réduiront de 2. Pour l'instant, notez juste 10 pour chaque valeur de caractéristique et familiarisez-vous avec les règles régissant les primes et les pénalités de caractéristique, p. 20. C'est le moment idéal pour identifier les valeurs les plus importantes pour votre personnage. Consultez Les six valeurs de caractéristique, p. 19 et le résumé des classes p. 22 à 23 pour en savoir plus.

3 Étape 3 Choisissez une ascendance

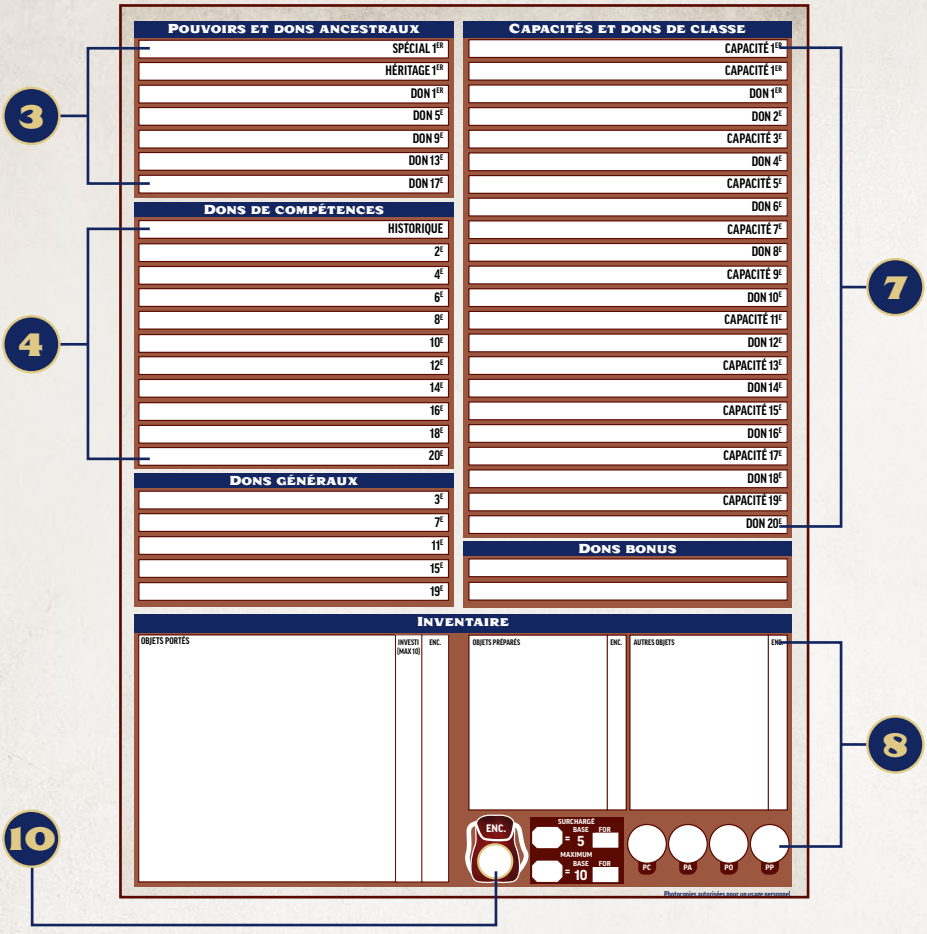
Choisissez une ascendance pour votre personnage. Le résumé de chacune, p. 22, vous donne un aperçu des options de base que propose Pathfinder pour l'ascendance, mais les détails figurent dans le chapitre 2. L'ascendance décide de la taille, la Vitesse et les langues de votre personnage et participe à la détermination de ses points de vie. Elle donne aussi des primes et des pénalités de caractéristique pour représenter les capacités basiques de ses membres.

Lorsque vous choisissez l'ascendance de votre personnage, vous faites quatre choix :

- Vous choisissez l'ascendance en elle-même.
- Vous attribuez les primes de caractéristique libres et décidez si vous prenez des pénalités volontairement ou non.
- Vous choisissez un héritage parmi ceux proposés pour votre ascendance, ce qui continue de définir les traits de naissance de votre personnage.
- Vous choisissez un don ancestral qui représente un pouvoir que votre héros a appris très jeune.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Notez l'ascendance et l'héritage de votre personnage dans les cases appropriées en haut de la première page de votre feuille de personnage. Modifiez vos valeurs de caractéristique, en ajoutant 2 si vous gagnez une prime de caractéristique grâce à votre ascendance ou en retranchant 2 si vous subissez une pénalité. Notez le nombre de points de vie que votre personnage gagne grâce à son ascendance (ce nombre augmentera encore par la suite). Enfin, notez la taille, la Vitesse et les langues de votre personnage dans les cases adéquates. Si l'ascendance de votre personnage lui accorde des pouvoirs spéciaux, notez-les dans les cases appropriées, par exemple vision dans le noir



dans la section Sens de la première page et sorts innés sur la quatrième page. Notez le don ancestral que vous avez choisi dans la section Don ancestral sur la seconde page de votre feuille de personnage.

4 Étape 4 Choisissez un historique

L'historique de votre personnage peut représenter son éducation, des capacités qu'il affine depuis son enfance ou un autre aspect de la vie qu'il menait avant de devenir aventurier. Les historiques de personnages figurent dans le chapitre 2, à partir de la page 60. Ils accordent normalement deux primes de caractéristique (l'une s'appliquant à une valeur parmi deux proposées et l'autre étant libre), la qualification dans une compétence spécifique, la qualification dans une compétence de Connaissances et un don de compétence.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Notez l'historique de votre personnage dans la case en haut de la première page de votre feuille de personnage. Modifiez vos valeurs de caractéristique en ajoutant 2 à une valeur pour laquelle vous bénéficiez d'une prime due à votre historique. Notez le don de compétence issu de votre historique dans la section Don de compétence de la deuxième page de votre feuille de personnage. Sur la première page, cochez la case « Q » à côté du nom de cette compétence et de celui d'une compétence de Connaissances, pour indiquer que votre personnage est qualifié. Notez le nom de la compétence de Connaissances accordée par votre historique.

5 Étape 5 Choisissez une classe

Vous devez maintenant déterminer la classe de votre personnage. Une classe permet à votre personnage d'accéder à des capacités héroïques, détermine ses aptitudes de combat et indique avec quelle facilité il peut se débarrasser de certains effets néfastes ou les esquiver. Chaque classe est détaillée dans le chapitre 3, mais le résumé p. 22-23 vous donne un excellent aperçu de chacune et vous dit quelles caractéristiques privilégier.

Vous n'avez pas encore besoin de noter toutes vos capacités de classe. Il vous suffit de savoir quelle classe vous voulez jouer, ce qui détermine les valeurs de caractéristique qui revêtiront une grande importance pour votre personnage.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Notez votre classe de personnage dans la case en haut de la première page, puis écrivez « 1 » dans la case Niveau, pour indiquer que votre personnage est de niveau 1. À côté des valeurs de caractéristique, notez la caractéristique essentielle de votre classe et ajoutez-lui 2, grâce à la prime de caractéristique issue

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

OPTION : LES PÉNALITÉS VOLONTAIRES

Parfois, il est très amusant de jouer un personnage avec une pénalité majeure, même si vous jouez une ascendance qui ne devrait pas vous en imposer. Lorsque vous appliquez les primes et pénalités de caractéristique de votre ascendance, vous pouvez appliquer deux pénalités de plus. Dans ce cas, vous pouvez aussi appliquer une prime de caractéristique libre supplémentaire. Vous pouvez attribuer ces pénalités aux caractéristiques de votre choix, mais pendant cette étape, vous ne pouvez pas appliquer plus d'une pénalité à une même valeur de caractéristique, à moins d'appliquer les deux pénalités supplémentaires à une valeur de caractéristique qui reçoit déjà une prime lors de cette étape. La première pénalité annule alors la prime tandis que la seconde réduit la valeur de 2. De même, malgré la règle normale des primes de caractéristique, vous pouvez appliquer deux primes de caractéristique libres à une même valeur si elle reçoit une pénalité lors de cette étape. La première prime annule la pénalité tandis que la seconde augmente la valeur de 2. Par exemple, un nain obtient normalement une prime de caractéristique à la Constitution et la Sagesse, ainsi qu'une pénalité au Charisme. Vous pouvez appliquer une pénalité de caractéristique à l'Intelligence et à la Force ou appliquer les deux à la Sagesse. En revanche, vous ne pouvez pas appliquer l'une des pénalités de caractéristique au Charisme car il reçoit déjà la pénalité des nains lors de cette étape.

de votre classe. Ne vous souciez pas du reste des pouvoirs et capacités de classe de votre personnage, vous vous en occuperez à l'étape 7.

6 Étape 6 Déterminez les valeurs de caractéristique

Maintenant que vous avez effectué les choix mécaniques essentiels pour votre personnage, il est temps de vous familiariser avec les valeurs de caractéristique. Voici trois choses à faire :

- Tout d'abord, assurez-vous d'avoir bien appliqué toutes les primes et pénalités de caractéristique notées lors des étapes précédentes (issues de l'ascendance, de l'historique et de la classe).
- Appliquez ensuite quatre autres primes, en choisissant une caractéristique différente à chaque fois et en augmentant chacune de 2.
- Enfin, notez vos valeurs de caractéristique de départ et vos modificateurs de caractéristique comme indiqué dans le tableau 1–1 : Les modificateurs de caractéristiques

N'oubliez pas que chaque prime de caractéristique ajoute 2 à la valeur de base qui est de 10 et que chaque pénalité lui enlève 2. Vous ne pouvez pas avoir de valeur de caractéristique inférieure à 8 ou supérieure à 18.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Notez les valeurs de caractéristique de départ de votre personnage dans les cases réservées à chacune. Notez le modificateur de caractéristique associé à chacune dans la case à gauche du nom de la caractéristique.

7 Étape 7 Notez les détails de la classe

Notez à présent les avantages et capacités de classe issus de la classe choisie pour votre personnage. Vous avez déjà noté votre valeur de caractéristique essentielle, mais assurez-vous de noter les éléments suivants.

- Pour déterminer les points de vie de départ de votre personnage, ajoutez le nombre de points de vie qu'il gagne grâce à son ascendance (choisie à l'étape 2) et celui qu'il gagne grâce à sa classe.
- La section Maîtrises initiales de votre classe, au chapitre 3, indique le nombre de rangs de maîtrise dont votre personnage dispose dans certains domaines. Choisissez les compétences pour lesquelles votre personnage est qualifié, ainsi que celles que lui autorise sa classe. Si votre classe vous confère le rang qualifié dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié (en général grâce à votre historique), vous pouvez choisir une autre compétence dans laquelle devenir qualifié.
- Consultez le tableau de progression de votre classe, au chapitre 3, pour savoir quelles capacités de classe votre personnage obtient au niveau 1, mais n'oubliez pas que vous avez déjà choisi son ascendance et son historique. Certaines capacités de classe vous demandent de faire des choix supplémentaires, comme sélectionner des sorts.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Notez le total de points de vie de votre personnage sur la première page de votre feuille de personnage. Utilisez les cases réservées à la maîtrise (marquées « Q », « E », « M » et « L ») sur la feuille pour noter les maîtrises initiales de votre personnage en Perception, pour les jets de sauvegarde et les compétences de classe. Cochez « Q » si votre personnage est qualifié ou « E » s'il est expert. Indiquez les autres compétences dans lesquelles vous avez choisi de qualifier votre personnage en cochant la case « Q » à côté de chacune. De même, notez la maîtrise d'armure dans la section Classe d'armure de la feuille de personnage, en haut de la première page, ainsi que les maîtrises d'arme, au bas de cette même page. Notez tous les autres dons et pouvoirs sur la seconde page. Pour l'instant, nul besoin de finaliser les valeurs de statistiques de votre personnage, vous vous en occuperez à l'étape 9.

8 Étape 8 Achetez de l'équipement

Au niveau 1, votre personnage a 15 pièces d'or (150 pièces d'argent) à dépenser pour acheter armure, armes et pièces d'équipement. Sa classe indique les armes et l'armure pour lesquelles il est qualifié (ou mieux !). Ses armes déterminent les dégâts qu'il inflige au combat tandis que son armure influe sur sa Classe d'armure. Ces calculs seront détaillés à l'étape 10. N'oubliez pas les indispensables, comme la nourriture et le matériel de voyage ! Pour en savoir plus sur l'équipement disponible et les prix, rendez-vous au chapitre 6.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Une fois que vous avez dépensé la richesse de départ de votre personnage, comptez ce qui lui reste éventuellement en po, pa et pc et notez ces montants dans la section Inventaire, sur la deuxième page. En fonction des armes de votre personnage, notez-les dans les sections Frappes au corps à corps ou Frappes à distance, sur la première page et notez le reste de son équipement dans la section Inventaire de la seconde page de la feuille de personnage. Vous calculerez les valeurs des Frappes au corps à corps et à distance pour les armes lors de l'étape 9 et celles de la CA pour l'armure à l'étape 10.

9 Étape 9 Calculez les modificateurs

Maintenant que vous avez pris les décisions majeures concernant votre personnage, il est temps de calculer les modificateurs des statistiques suivantes. Si vous avez atteint le rang de maîtrise qualifié, expert, maître ou légendaire dans une statistique, votre bonus est égal à votre niveau de personnage plus un autre nombre basé sur ce rang (respectivement 2, 4, 6 et 8). Si votre personnage est inexpérimenté, votre bonus de maîtrise est de +0.

PERCEPTION

Le modificateur de Perception de votre personnage indique à quel point il est vigilant. Il est égal à son bonus de maîtrise en Perception plus son modificateur de Sagesse. Pour en savoir plus sur la Perception, rendez-vous en page 448.

JETS DE SAUVEGARDE

Ajoutez le bonus de maîtrise de Réflexes, Vigueur ou Volonté de votre personnage à chaque type de jet de sauvegarde, plus le modificateur de caractéristique associé. Pour les jets de Réflexes, utilisez le modificateur de Dextérité du personnage, pour les jets de Vigueur utilisez celui de Constitution et pour les jets de Volonté celui de Sagesse. Ajoutez ensuite les éventuels bonus et malus issus des caractéristiques, dons et objets qui s'appliquent en permanence (mais pas les modificateurs, bonus et malus qui s'appliquent seulement dans certaines circonstances). Notez le nombre obtenu sur la ligne du jet de sauvegarde approprié.

FRAPPES AU CORPS À CORPS ET FRAPPES À DISTANCE

À côté de l'endroit où vous avez noté vos armes de corps à corps et à distance, calculez le modificateur pour Frapper avec chacune, ainsi que les dégâts de chaque Frappe. Le modificateur d'une Frappe est égal au bonus de maîtrise du personnage avec l'arme concernée plus un modificateur de caractéristique (généralement la Force pour les Frappes au corps à corps et la Dextérité pour les Frappes à distance). Ajoutez également les éventuels bonus d'objet issus de l'arme et tout autre bonus ou malus permanents. Vous devez aussi calculer les dégâts qu'inflige chaque Frappe avec l'arme. Les armes de corps à corps ajoutent généralement le modificateur de Force du personnage aux jets de dégâts, tandis que les armes à distance ajoutent une partie ou la totalité de ce modificateur, selon leurs traits. Consultez l'entrée relative à chaque arme dans le chapitre 6 pour en savoir plus.

COMPÉTENCES

Dans la seconde case, à droite du nom de chaque compétence, une abréviation vous rappelle la caractéristique associée à la compétence. À chaque fois que votre personnage est qualifié dans une compétence, pour déterminer le modificateur total

SORTS ET INCANTATIONS

La plupart des classes apprennent à lancer quelques sorts focalisés, mais le barde, le prêtre, le druide, l'ensorceleur et le magicien savent tous lancer une grande variété de sorts. Si la classe de votre personnage lui accorde des sorts, vous devriez prendre un peu de temps à l'étape 7 pour en apprendre plus sur les sorts qu'il connaît et la façon de les lancer. La quatrième page de la feuille de personnage comporte des cases pour noter la tradition magique et les rangs de maîtrise de votre personnage pour les jets d'attaque et le DD des sorts. Elle vous laisse beaucoup de place pour noter les sorts figurant dans le répertoire ou le grimoire de votre personnage ou ceux qu'il prépare fréquemment. Les sorts que le personnage peut lancer, la manière dont il le fait et le nombre qu'il peut lancer par jour sont déterminés par sa classe, mais les sorts en eux-mêmes et les règles complètes d'incantation figurent au chapitre 7.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

de cette compétence, ajoutez le bonus de maîtrise approprié (généralement +3 pour un personnage de niveau 1) au modificateur de caractéristique associé, puis tous les bonus et malus applicables. Pour les compétences dans lesquelles votre personnage est inexpérimenté, le bonus de maîtrise est de +0.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

En ce qui concerne la Perception et les jets de sauvegarde, notez le bonus de maîtrise et le modificateur de caractéristique approprié dans les cases prévues à cet effet, puis notez le modificateur total dans la plus grande des cases. Notez les bonus de maîtrise, modificateurs de caractéristique et modificateurs totaux des Frappes au corps à corps et à distance dans les cases qui suivent le nom de chaque arme, puis notez les dégâts de chacune en dessous, ainsi que les traits associés. Pour chaque compétence, notez le modificateur de caractéristique et le bonus de maîtrise approprié dans les cases prévues pour, puis notez les modificateurs de compétence totaux dans les cases à gauche.

Si votre personnage possède des modificateurs, des bonus ou des malus issus de dons ou de pouvoirs qui s'appliquent en permanence, ajoutez-les aux modificateurs totaux. Notez ceux qui s'appliquent uniquement dans certaines situations à côté des modificateurs totaux.

10 Étape 10 Finalisez les détails

Ajoutez les détails suivants sur votre feuille de personnage dans les cases appropriées.

ALIGNEMENT

L'alignement de votre personnage indique sa morale et sa personnalité. Pathfinder propose neuf alignements, comme le montre le tableau 1–2 : Les neuf alignements. Si l'alignement de votre personnage comporte un ou plusieurs composants autres que neutre, ce personnage obtient les traits de ces composants. Cela peut affecter la manière dont les sorts, objets et créatures interagissent avec lui.

L'alignement se mesure selon deux échelles comportant des valeurs opposées : l'axe du bien et du mal et l'axe de la loi et du chaos. Si un personnage n'est pas fortement attiré par l'une des extrémités d'un axe, il est neutre au regard de cet axe. N'oubliez pas que l'alignement est un sujet délicat et que des actes que l'on pourrait considérer comme bons peuvent être accomplis dans un but maléfique et inversement. C'est au MJ de décider comment une action affecte l'alignement de votre personnage.

Si vous jouez un champion, sa divinité et sa cause doivent autoriser son alignement (p. 437-440 et 106-107). Si vous jouez un prêtre, sa divinité doit autoriser son alignement (p. 437-440).

Le bien et le mal

Votre personnage est d'alignement bon s'il fait passer le bonheur des autres avant le sien et aide autrui de manière désintéressée, même si ce ne sont pas des amis ou de la famille. Il est également bon s'il s'efforce de protéger les autres, même si cela le met en danger. Votre personnage est d'alignement mauvais s'il est prêt à persécuter quelqu'un pour servir ses intérêts personnels et encore plus s'il aime faire du mal aux autres. Si votre personnage se trouve quelque part entre les deux, il est probablement neutre sur l'axe bien/mal.

La loi et le chaos

Votre personnage est d'alignement loyal s'il apprécie la régularité, la stabilité et le prévisible plutôt que la flexibilité. Un personnage loyal a une vie bien définie, qu'il planifie méticuleusement ses activités quotidiennes, suive scrupuleusement des lois officielles ou officieuses ou adhère strictement à un code d'honneur. Inversement, si votre personnage privilégie la flexibilité, la créativité et la spontanéité plutôt que la régularité, il est d'alignement chaotique (mais cela ne veut pas dire qu'il s'en remet au hasard pour décider à sa place). Les personnages chaotiques pensent que les personnages loyaux sont trop inflexibles pour jauger des mérites propres à chaque situation tandis que les personnages loyaux trouvent les chaotiques irresponsables et volages.

Nombre de personnages sont entre les deux : souvent ils obéissent à la loi ou suivent un code de conduite, mais ils contournent les règles quand la situation l'exige. Si votre personnage se trouve quelque part entre les deux, il est probablement neutre sur l'axe loi/chaos.

Changer d'alignement

L'alignement peut changer en cours de partie si les convictions du personnage évoluent ou si vous réalisez que ses actions reflètent un alignement différent de celui noté sur votre feuille de personnage. Dans la plupart des cas, il vous suffit de changer son alignement et de continuer à jouer. En revanche, si vous jouez un champion ou un prêtre et que votre personnage adopte un alignement que sa divinité (ou sa cause pour les champions) ne cautionne pas, il perd une partie de ses pouvoirs de classe jusqu'il ce qu'il fasse pénitence (comme décrit dans sa classe).

Divinité

Notez le nom de la divinité que vénère votre personnage, s'il en adore une. Les champions et les prêtres le doivent impérativement. Consultez les pages 437 à 440 pour en savoir plus sur les divinités de Pathfinder.

Âge

Choisissez l'âge de votre personnage et notez-le sur la troisième page de votre feuille de personnage. Dans le chapitre 2, la description de l'ascendance de votre personnage vous donne des informations sur les tranches d'âge des membres de votre ascendance. Ceci étant, vous pouvez jouer un personnage de n'importe quel âge. Le grand âge ne s'accompagne pas d'ajustements mécaniques, mais vous voudrez peut-être en tenir compte lorsque vous choisissez vos valeurs de caractéristique de départ et planifiez votre évolution. Des personnages très jeunes peuvent changer le ton de certaines menaces, nous vous recommandons donc de jouer des personnages au moins adultes.

Tableau 1-2 : Les neuf alignements

	Bon	Neutre	Mauvais
Loyal	Loyal Bon (LB)	Loyal Neutre (LN)	Loyal Mauvais (LM)
Neutre	Neutre Bon (NB)	Strict Neutre (N)	Neutre Mauvais (NM)
Chaotique	Chaotique Bon (CB)	Chaotique Neutre (CN)	Chaotique Mauvais (CM)

Sexe et genre

Les personnages sont tous aussi susceptibles de devenir des aventuriers, quel que soit leur sexe. Choisissez le sexe de votre personnage, s'il en a un, ainsi que le genre par lequel il veut être désigné et notez-les sur la troisième page de votre feuille de personnage.

DD de classe

Le DD de classe établit la difficulté qu'il y a à surmonter certains pouvoirs offerts par la classe de votre personnage. Il est de 10 plus le bonus de maîtrise associé au DD de classe (+3 pour la plupart des personnages de niveau 1) plus le modificateur de la caractéristique essentielle de la classe.

Points d'héroïsme

Votre personnage commence normalement la session de jeu avec 1 point d'héroïsme et peut en gagner d'autres en accomplissant des exploits héroïques ou en élaborant des stratégies astucieuses. Il utilise les points d'héroïsme pour obtenir certains avantages, comme tromper la mort ou relancer un jet de d20. Consultez la page 467 pour en savoir plus.

Classe d'armure (CA)

La Classe d'armure de votre personnage indique à quel point il est difficile de le toucher au combat. Pour la calculer, ajoutez 10 plus le modificateur de Dextérité de votre personnage (sans dépasser le Bonus de Dextérité maximal de son armure, voir p. 274), plus son bonus de maîtrise d'armure, plus le bonus d'objet de son armure à la CA, plus tout autre bonus ou malus permanent.

Encombrement

L'Encombrement maximum de votre personnage détermine le poids qu'il peut porter sans mal. S'il transporte un encombrement total qui dépasse 5 plus son modificateur de Force, il est surchargé. Il est incapable de porter un Encombrement total supérieur à 10 plus son modificateur de Force. L'Encombrement que transporte votre personnage est égal à la somme tous ses objets. N'oubliez pas que 10 objets légers équivalent à 1 Encombrement. Vous en apprendrez plus sur l'Encombrement dans le chapitre 6 : Équipement.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Exemple de personnage

Voici un exemple pour créer pas à pas un personnage Pathfinder.

Étapes 1 et 2

Adam crée son premier personnage Pathfinder. Après en avoir discuté avec le reste du groupe, il décide de faire un druide nain. Il jette quelques idées sur le papier, puis note 10 pour chaque valeur de caractéristique.

Étape 3

Adam consulte la section consacrée au nain dans le chapitre 2. Il note les primes de caractéristique à la Constitution et la Sagesse (ce qui amène les deux à 12). Il applique la pénalité de caractéristique au Charisme, qui descend à 8. Il choisit la Dextérité pour la prime de caractéristique libre et la passe donc elle aussi à 12. Il note les 10 points de vie que lui donne son ascendance. Il retourne ensuite à sa feuille de personnage pour noter la taille, la Vitesse, la langue et le pouvoir vision dans le noir dont son personnage dispose parce qu'il est un nain. Enfin, il choisit un héritage et note « nain des roches » à côté de nain. Il opte pour Arpenteur des roches comme don ancestral, afin de souligner le lien puissant qui unit son personnage à la pierre.

Étape 4

Adam apprécie le concept de druide solitaire et trouve que l'historique de nomade fera un excellent choix. Il choisit la Sagesse pour la première prime de caractéristique libre qu'offre l'historique et Constitution pour la seconde. Ces deux valeurs passent donc à 14. Sur la deuxième page, il note « Assurance (Survie) » dans la zone réservée aux dons de compétence, sur la ligne de l'historique. Enfin, il revient à la première page et note « caverne » à côté de la première entrée de compétence de Connaissances et coche la case de la colonne « Q » pour cette compétence et la Survie.

Étape 5

Adam note « druide » sur sa feuille de personnage, sur la ligne destinée à la classe et met 1 dans la case réservée au niveau. La classe de druide donne une prime de caractéristique à sa caractéristique essentielle, à savoir la Sagesse, le personnage d'Adam a donc à présent une Sagesse de 16.

Étape 6

Adam doit encore appliquer quatre autres primes à ses caractéristiques pour déterminer leurs valeurs de départ. Après une brève réflexion, il en applique une à la Sagesse (qui passe à 18) étant donné que c'est la caractéristique la plus importante pour sa classe, et les autres à la Force, la Dextérité et la Constitution (qui passent respectivement à 12, 14 et 16) pour le rendre plus dangereux au combat. Il consulte alors le tableau 1–1 pour déterminer les modificateurs de caractéristique associés à chaque valeur et note ses valeurs et modificateurs de caractéristique sur sa feuille de personnage.

Étape 7

Pour appliquer les éléments liés à sa classe, Adam doit déterminer un certain nombre de choses. D'abord, il note ses maîtrises initiales en cochant les cases appropriées pour la Classe d'armure, les jets de sauvegarde, les maîtrises d'arme, les jets d'attaque de sort et le DD des sorts. Il passe aux compétences et coche « qualifié » pour Nature et remarque qu'une fois qu'il aura choisi son ordre druidique, il sera qualifié dans une autre compétence déterminée par cet ordre. Il choisit ensuite trois autres compétences (s'il avait une valeur plus élevée en Intelligence, il en aurait plus). Il opte pour Athlétisme, Diplomatie et Médecine et coche « qualifié » pour toutes. Ensuite, il ajoute les 8 points de vie de la classe de druide et son modificateur de Constitution de +3 aux 10 points de vie issus de son ascendance naine, pour un total impressionnant de 21.

Adam passe aux pouvoirs de classe et note empathie sauvage dans la zone réservée aux dons et pouvoirs de classe, puis Blocage au bouclier dans la case des dons bonus. Il note les problèmes d'anathème liés à sa fonction de druide et écrit druidique dans la section dédiée aux langues. Ensuite, il étudie les ordres druidiques et choisit l'ordre féroce, ce qui lui permet de se qualifier dans sa dernière compétence (Intimidation), de lancer *métamorphose sauvage*, et d'obtenir le don Morphologie sauvage qui lui permet de lancer un sort le changeant en animal. Sur sa feuille de personnage, il note ces sorts dans la zone réservée aux sorts focalisés et écrit aussi qu'il possède 1 point de focalisation pour les lancer.

Enfin, un druide a droit à un certain nombre de sorts primordiaux. Le druide peut en changer chaque matin, mais Adam est curieux et se rend au chapitre 7 : Sorts, pour décider desquels lancer. Il choisit cinq tours de magie et deux sorts de niveau 1 et les note comme étant préparés.

Étape 8

Adam consulte à présent le chapitre 6 : Équipement. Il est qualifié avec les armures intermédiaires, mais comme les armures métalliques sont anathèmes pour les druides, il jette son dévolu sur une armure de peau. Pour les armes, il opte pour une lance et en achète même deux au cas il voudrait lancer la première. Il note tout cela sur la première page de sa feuille de personnage. Adam note la lance dans les cases Frappes au corps à corps et Frappes à distance. Il note aussi les griffes qu'il obtient grâce à sa *métamorphose sauvage* dans les Frappes au corps à corps car il est certain qu'il utilisera beaucoup ce sort. Il note le reste de son équipement dans la section « Inventaire », sur la deuxième page, ainsi que les devises qui lui restent une fois qu'il a fini d'acheter son matériel.

Étape 9

Adam note ses modificateurs de caractéristique pour la Perception, les jets de sauvegarde, les Frappes et les compétences. Il note « +3 » dans la case Prof pour indiquer son bonus de maîtrise pour chaque statistique dans laquelle il est qualifié (1 pour son niveau et 2 parce qu'il est qualifié). Il marque « +5 » dans les compétences où il est expert. Il ajoute ensuite ses modificateurs pour toutes ses statistiques.

Étape 10

Enfin, Adam remplit les cases concernant les derniers détails de son personnage, comme son alignement neutre, sa CA et ses limites d'Encombrement. Enfin, il note quelques informations de dernière minute et décide du nom de son personnage. Gar le druide nain est prêt à vivre sa première aventure !

Gagner un niveau

Le monde de Pathfinder est un endroit dangereux où votre personnage affrontera des bêtes terrifiantes et des pièges redoutables alors qu'il forge sa légende. À chaque fois qu'un personnage surmonte un défi, il gagne des points d'expérience (PX) qui lui permettront de gagner des niveaux. Chaque niveau améliore les compétences, accroît la résistance et offre de nouvelles capacités, permettant à votre personnage de relever des défis encore plus ardus qui lui permettront à leur tour de remporter des récompenses encore plus impressionnantes.

À chaque fois que votre personnage gagne 1 000 points d'expérience, son niveau augmente de 1. Notez le nouveau niveau de votre personnage à côté du nom de sa classe sur votre feuille de personnage, puis déduisez 1 000 PX de son total. S'il vous reste des points d'expérience, notez-les car ils seront pris en compte pour la suite : votre personnage est déjà en route vers le prochain niveau !

Revenez maintenant à la case indiquant la classe de votre personnage. Augmentez le total de points de vie de votre personnage du nombre indiqué pour votre classe. Regardez le tableau de progression des classes et cherchez la rangée correspondant au nouveau niveau de votre personnage. Votre personnage gagne tous les pouvoirs indiqués pour ce niveau, y compris les nouveaux pouvoirs spécifiques à sa classe et tout avantage qu'un personnage gagne en montant de niveau. Par exemple, tous les personnages ont droit à quatre primes de caractéristique au niveau 5, puis tous les cinq niveaux.

Tous les nouveaux pouvoirs spécifiques à votre classe, y compris les dons de classe, se trouvent dans la section consacrée à cette classe. Vous pouvez aussi utiliser les dons de classe pour choisir un archétype (p. 219). La section consacrée à votre classe de personnage vous explique aussi comment appliquer vos primes de caractéristique et vos améliorations de compétence. Si votre personnage gagne un don ancestral, rendez-vous à la section consacrée à son ascendance, au chapitre 2, et choisissez un nouveau don ancestral dans la liste des options. S'il gagne une amélioration de compétence, allez au chapitre 4 pour décider à quelle compétence l'appliquer. S'il obtient un don général ou de compétence, choisissez-le dans le chapitre 5. S'il sait lancer des sorts, consultez la section de sa classe pour avoir quelques détails sur les sorts et leurs emplacements. Il serait bon de revoir les sorts de votre personnage, au chapitre 7, pour vérifier s'ils possèdent une version intensifiée qu'il pourrait à présent utiliser.

Une fois que vous avez arrêté tous vos choix pour le nouveau niveau, vérifiez votre feuille de personnage et rectifiez les valeurs qui ont changé. Au minimum, tous les bonus de maîtrise du personnage augmentent de 1 car il a pris un niveau, donc la CA, les jets d'attaque, la Perception, les jets de sauvegarde, les modificateurs de compétence, les jets d'attaque de sort et les DD de classe augmentent tous au moins de 1. Vous devrez peut-être changer d'autres valeurs à cause d'une amélioration de compétence, d'une prime de caractéristique ou d'une capacité de classe qui augmente son rang de maîtrise ou une autre statistique. Si une prime de caractéristique augmente le modificateur de Constitution de votre personnage, recalculez son maximum de points de vie en utilisant ce nouveau modificateur (cela ajoute normalement 1 point de vie par niveau). Si une prime de caractéristique améliore le modificateur d'Intelligence de votre personnage, il devient qualifié dans une compétence et une langue de plus. Certains dons (comme Robustesse) accordent un avantage basé sur le niveau. Il faut adapter cet avantage à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Vous pouvez suivre les étapes du processus de gain de niveau dans l'ordre qui vous plaît. Par exemple, si vous voulez prendre Prouesse intimidante comme don de compétence du niveau 10, mais que votre personnage a seulement 14 en Force, vous pouvez d'abord augmenter sa valeur de Force avec la prime de caractéristique gagnée au niveau 10 pour la faire passer à 16, puis prendre Prouesse intimidante comme don de compétence pour le même niveau.

Checklist pour gagner un niveau

À chaque fois que vous gagnez un niveau, veillez à :

- Augmenter votre niveau de 1 et retrancher 1 000 PX à votre total de PX.
- Augmenter votre maximum de points de vie du montant indiqué pour votre classe, comme indiqué dans sa section au chapitre 3.
- Ajouter les capacités de classe issues du tableau de progression de votre classe, y compris les primes de caractéristique et les améliorations de compétence.
- Choisir des dons comme indiqué dans le tableau de progression de votre classe. Pour les dons d'ascendance, consultez le chapitre 2. Pour les dons de classe, consultez l'entrée de votre classe au chapitre 3. Pour les dons généraux et de compétence, consultez le chapitre 5.
- Ajouter les sorts et leurs emplacements si votre classe vous en accorde. Pour les sorts, voyez le chapitre 7.
- Améliorer tous vos bonus de maîtrise de 1 grâce à votre nouveau niveau et appliquer les éventuelles autres augmentations à vos bonus de maîtrise en fonction des compétences ou capacités de classe que vous venez d'améliorer. Augmenter toutes les autres statistiques qui changent suite à une prime de caractéristique ou un nouveau pouvoir.
- Modifier les bonus issus des dons et autres pouvoirs basés sur votre niveau.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Chapitre 2 : Ascendances & historiques

L'ascendance de votre personnage détermine qui seront ses semblables : les humains hétérogènes et ambitieux, les elfes renfermés mais vifs, les nains traditionalistes et attachés à leur famille, ou un des autres peuples qui vivent sur Golarion. L'ascendance d'un personnage et ce qu'il a vécu avant de devenir aventurier (représenté par un historique) a sûrement une grande influence sur son identité, la manière dont il voit le monde et sa place dans celui-ci.

Un personnage est associé à une ascendance et un historique que vous choisissez au moment de sa création et que vous ne pouvez plus changer par la suite. Vous choisissez également un certain nombre de langues qu'il parle.

Ce chapitre se divise en trois parties :

- Les **ascendances** correspondent à la culture dont votre personnage est issu. Elles se subdivisent généralement en héritages, des sous-groupes qui possèdent chacun leurs propres caractéristiques. Votre ascendance vous confère des primes de caractéristiques (et parfois des pénalités de caractéristiques), des points de vie, des dons ancestraux et parfois des pouvoirs supplémentaires.
- Les **historiques**, présentés à partir de la page 60, vous indiquent l'activité exercée par votre personnage ou l'environnement dans lequel il évoluait avant de devenir aventurier. L'historique de votre personnage vous confère des primes de caractéristique, un degré de maîtrise dans certaines compétences et un don de compétence.
- Les **langues**, présentées en page 65, permettent à votre personnage de communiquer avec les personnes et créatures, merveilleuses et étranges, qui peuplent le monde.

Présentation

Chacune de ces sections vous donne des informations sur votre ascendance et présente les éléments de règles listés ci-dessous (elles sont toutes réunies dans la marge, à l'exception des héritages et des dons ancestraux).

Points de vie

Il s'agit du nombre de points de vie conférés à un personnage par son ascendance au niveau 1. Vous ajouterez ensuite à cette valeur les points de vie conférés par la classe de votre personnage (y compris son modificateur de Constitution). Pour en savoir plus sur le calcul des points de vie, consultez Étape 7 : notez les détails de la classe en page 26.

Taille

Il s'agit de la taille et de la corpulence des membres de votre ascendance. La taille Moyenne correspond approximativement à la taille et au poids d'un adulte humain, la Petite taille correspond approximativement à la moitié de cela.

Vitesse

Il s'agit de la distance que peut parcourir un membre de votre ascendance à chaque fois qu'il utilise une action (comme Marcher rapidement) pour se déplacer.

Primes de caractéristiques

Il s'agit de la liste des caractéristiques auxquelles vous appliquez une prime de caractéristique quand vous choisissez cette ascendance. La plupart des ascendances vous confèrent des primes dans deux caractéristiques spécifiques, ainsi qu'une prime libre que vous pouvez appliquer à une autre caractéristique de votre choix. Pour en savoir plus sur les primes de caractéristiques, rendez-vous en page 20.

Pénalité de caractéristique

Cette liste vous indique la caractéristique à laquelle appliquer une pénalité de caractéristique quand vous choisissez cette ascendance. Toutes les ascendances à l'exception des humains confèrent une pénalité de caractéristique. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des pénalités de caractéristiques, rendez-vous en page 20.

Langues

Vous trouverez ici les langues que les membres de votre ascendance parlent au niveau 1. Si votre modificateur d'Intelligence est supérieur ou égal à +1, vous pouvez choisir d'autres langues dans la liste qui vous est proposée dans cette section. Rendez-vous en page 65 pour en savoir plus sur les langues.

Traits

Ces catégories ne sont pas liées à des avantages particuliers, mais elles permettent de déterminer l'influence de certains sorts, effets et autres aspects du jeu sur votre personnage.

Pouvoirs spéciaux

Les paragraphes affichés dans la marge représentent vos pouvoirs, vos sens et les autres qualités partagées par tous les membres de votre ascendance. Certaines ascendances ne confèrent pas de pouvoirs spéciaux.

Héritages

Au niveau 1, vous choisissez un héritage qui reflète les pouvoirs qui vous ont été transmis par vos ancêtres, ou qui sont couramment possédés par les membres de votre ascendance dans l'environnement dans lequel vous êtes né ou avez grandi. Vous ne possédez qu'un seul héritage et, une fois choisi, vous ne pouvez plus en changer. Un héritage n'est pas la même chose qu'une culture ou une ethnie. Cela dit, certaines cultures ou ethnies sont essentiellement composées de membres qui ont un héritage commun.

Dons ancestraux

Cette section présente les dons ancestraux qui vous aident à personnaliser votre personnage. Vous gagnez votre premier don ancestral au niveau 1, puis un nouveau don au niveau 5, au niveau 9, au niveau 13 et au niveau 17, comme indiqué dans le tableau de progression présenté dans la description de chaque classe.

Les dons ancestraux sont organisés par niveau. Au moment de la création de votre personnage, vous pouvez seulement choisir un don ancestral de niveau 1. Vous aurez ensuite la possibilité de choisir nouveau un don en utilisant la liste des dons de votre niveau et d'un niveau inférieur. Ces dons sont parfois associés à des prérequis, des conditions que votre personnage doit remplir avant de pouvoir les sélectionner.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Elfe

En tant que membres d'un peuple ancien, les elfes ont été témoins de grands changements et ils possèdent une perspective sur le monde qui ne peut s'acquérir qu'en observant l'arc de l'histoire. Après avoir quitté le monde il y a bien longtemps, ils sont revenus sur une terre qui avait bien changé et ils luttent encore pour récupérer leurs terres ancestrales, notamment celles tombées aux mains de terribles démons qui les ont envahies. Certaines personnes admirent les elfes, qu'ils voient comme des êtres pleins de beauté et de grâce aux innombrables talents et connaissances . En ce qui les concerne, les elfes sont bien trop intéressés par leur liberté personnelle pour tenter d'incarner un tel idéal.

Les elfes dégagent une combinaison de grâce surnaturelle, d'intellect vif et de charme mystérieux qui fascine les membres des autres ascendances. Ils sont généralement très portés sur les questions intellectuelles, mais font preuve dans leurs recherches d'une minutie extrême que la plupart des individus dont l'espérance de vie est plus courte trouvent excessive ou contre-productive. Les elfes attachent de l'importance à la bonté et la beauté et ils s'efforcent en permanence d'améliorer leur comportement, leur apparence et leur culture.

Les elfes vivent généralement repliés sur eux-mêmes, et quittent rarement le secret de leurs bosquets ou de leurs groupes apparentés. Ils ont en effet du mal à se faire des amis qui n'appartiennent pas à leur peuple, mais ils ont pour cela une raison bien particulière : ils ont besoin de temps pour subtilement et profondément s'harmoniser avec leur environnement et leurs compagnons. Cette harmonisation, qui a une composante physique, est un processus qui les touche en profondeur. Les elfes qui passent leur vie parmi les peuples éphémères développent souvent une vision déformée de leur propre mortalité et sombrent petit à petit dans la morosité après avoir été témoins du vieillissement et de la mort de plusieurs générations de leurs compagnons. Ces elfes sont surnommés les Délaissés.

Si vous voulez incarner un personnage magique, mystique et mystérieux, vous devriez jouer un elfe.

VOUS...

- Faites preuve de prudence dans vos relations avec les individus à l'espérance de vie plus courte, soit en gardant une distance émotionnelle avec eux, soit en vous résignant à leur survivre.
- Développez des centres d'intérêt spécialisés ou obscurs, pour le simple plaisir de les étudier.
- Avez des caractéristiques physiques (la couleur de vos yeux ou de vos cheveux, le teint de votre peau) et comportementales qui reflètent l'environnement dans lequel vous vivez.

LES AUTRES...

- Se focalisent généralement sur votre apparence et admirent votre grâce ou vous traitent comme si vous étiez un être fragile.
- Présument que vous êtes un archer, que vous savez lancer des sorts, combattre des démons et que vous maîtrisez à la perfection un ou plusieurs domaines artistiques.
- Craignent qu'en votre for intérieur vous les méprisiez, ou ont l'impression que vous êtes condescendant ou réservé.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Il se dégage des elfes, généralement plus grands que les humains, une grâce délicate accentuée par leurs traits fins et leurs oreilles pointues. Ils ont de grands yeux en amande, dont les pupilles, larges et de couleur vive, occupent toute la partie visible. Ces pupilles, qui leur donnent un aspect étrange, leur confèrent une excellente vision, même dans de mauvaises conditions lumineuses.

Les elfes s'adaptent graduellement à leur environnement et à leurs compagnons et adoptent souvent des traits physiques qui reflètent leur environnement. Ainsi, un elfe qui a passé

des siècles dans des forêts primitives pourra avoir les cheveux verts et des doigts noueux, tandis qu'un autre qui a vécu dans un désert aura les pupilles et la peau dorées. De la même manière, les elfes adaptent leur accoutrement à leur environnement. Les elfes vivant dans les forêts ou d'autres régions naturelles portent ainsi des vêtements adaptés au terrain et à la flore de leur région tandis que les elfes des villes portent les derniers vêtements à la mode.

Physiquement, les elfes atteignent la maturité à 20 ans. Ils ne sont cependant pas considérés émotionnellement matures par leurs congénères avant d'avoir vécu un siècle et accumulé de l'expérience, eu plusieurs métiers et vécu plus longtemps qu'une génération d'individus à la vie éphémère. En moyenne, un elfe peut vivre près de 600 ans.

Société

La culture des elfes est profonde, riche et sur le déclin. Leur société a atteint leur apogée il y a des milliers d'années, longtemps avant qu'ils ne fuient le monde pour échapper à une grande calamité. Ils sont depuis revenus, mais la reconstruction n'est pas une tâche aisée. Les elfes possèdent une patience naturelle et une curiosité intellectuelle qui font d'eux d'excellents sages, philosophes et magiciens et leurs sociétés s'articulent autour de la capacité d'émerveillement et de la soif de connaissance qui les caractérisent. L'architecture elfique est le reflet leur profonde appréciation de la beauté et leurs villes sont ainsi de merveilleuses œuvres d'art.

Les elfes sont très attachés à la notion d'individualisme et, dans cette logique, chaque elfe s'essaie à diverses occupations avant de se décider pour une vocation ou une profession. Les elfes sont également réputés pour les rancunes tenaces (appelées *ilduliel*) qu'ils nourrissent à l'égard de leurs rivaux. Cependant, il arrive que de ces relations antagonistes naissent parfois des amitiés.

Alignement et religion

Les elfes, bien qu'ils soient émotifs et capricieux, sont attachés à des idéaux élevés. Ainsi, ils sont généralement d'alignement chaotique bon. Ils préfèrent les divinités qui partagent leur amour de toutes les choses mystiques et artistiques. Ils apprécient en particulier Desna et Shélyn, la première pour sa capacité d'émerveillement et la seconde pour son appréciation de l'art. Calistria est la divinité elfique la plus célèbre, car elle incarne une grande partie de leurs idéaux portés à l'extrême.

Noms

Le nom d'un elfe est un secret qui n'est connu que de sa famille et il se présente donc aux gens qu'il rencontre sous un surnom. Ce surnom peut changer avec le temps, suite à des événements ayant marqué sa vie ou à un caprice. Ainsi, un même elfe peut être connu par plusieurs personnes sous un nom différent, en fonction de leur âge et de la région dans laquelle elles se trouvent. Les noms elfiques sont formés d'un ensemble de syllabes qui sont censées se prononcer avec fluidité et lyrisme… tout au moins dans la langue elfique. Ils se terminent tellement souvent en « -el » ou « -ara » que les autres cultures évitent parfois ces suffixes pour éviter une consonance trop elfique.

Exemples de noms

Aerel, Amrunelara, Caladrel, Dardlara, Faunra, Heldalel, Jathal, Lanliss, Oparal, Seldlon, Soumral, Talathel, Tessara, Variel, Yalandlara, Zordlon

Héritages elfiques

Les elfes ont une longue vie et s'adaptent aux environnements dans lesquels ils séjournent longtemps. Au niveau 1, choisissez l'un des héritages elfiques suivants.

Elfe arctique

Vous vivez dans les profondeurs glacées du Nord et avez développé une incroyable endurance aux environnements froids, qui vous confère une résistance au froid égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1). Vous subissez tous les effets environnementaux liés au froid comme si leur intensité était réduite d'un rang (le froid extraordinaire devient extrême, le froid extrême devient grand, etc.).

Elfe des bois

Vous vous êtes adapté à la vie en forêt ou dans la jungle et vous savez ainsi grimper aux arbres et utiliser le feuillage à votre avantage. Quand vous Escaladez des arbres,

Points de vie
6

Taille
Moyenne

Vitesse
9 m

Primes de caractéristiques
Dextérité
Intelligence
Libre

Pénalité de caractéristique
Constitution

Langues
Commun
Elfique
Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : céleste, draconique, gnoll, gnomien, gobelin, orque, sylvestre, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

Traits
Elfe
Humanoïde

Vision nocturne
Vous pouvez voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive. Vous ignorez ainsi l'état masqué causé par la lumière faible.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

des plantes grimpantes ou d'autres frondaisons, vous vous déplacez de la moitié de votre Vitesse sur un succès et de toute votre Vitesse sur un succès critique (si vous possédez le don Escalade rapide, vous vous déplacez de toute votre Vitesse sur un succès). Ces effets sont inopérants si vous utilisez une Vitesse d'escalade.

Vous pouvez toujours utiliser l'action Mise à l'abri quand vous vous trouvez en forêt afin de trouver un abri, même si vous ne vous trouvez pas près d'un obstacle derrière lequel vous Mettre à l'abri.

ELFE DES CAVERNES

Vous êtes né ou avez passé de nombreuses années dans des tunnels souterrains ou des cavernes, dans un environnement très sombre. Vous gagnez vision dans le noir.

ELFE DES MURMURES

Votre ouïe surdéveloppée vous permet de détecter les bruits les plus infimes. Tant que vous pouvez entendre normalement, vous pouvez utiliser l'action Chercher pour sentir la présence de créatures non détectées qui se trouvent dans un cône de 18 m au lieu d'un cône de 9 m. Quand vous utilisez l'action Chercher, vous bénéficiez également d'un bonus de circonstances de +2 pour localiser des créatures non détectées que vous pouvez entendre et qui se trouvent dans un cône de 9 m.

ELFE VISIONNAIRE

Vous avez le pouvoir inné de détecter et comprendre les phénomènes magiques. Vous pouvez lancer le tour de magie *détection de la magie* comme un sort inné arcanique à volonté. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur.

En outre, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests pour Identifier la magie et Déchiffrer un texte de nature magique. Ces actions font généralement appel aux compétences Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion.

Dons ancestraux

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'elfe, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CONNAISSANCE DES ELFES — DON 1

ELFE

Vous avez étudié les arts elfiques traditionnels et vous avez reçu des enseignements sur la magie arcanique et le monde. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Arcanes et en Nature. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance des elfes.

DÉLAISSÉ — DON 1

ELFE

Vous avez été témoin de la sénescence et de la mort de vos amis, ce qui vous a empli d'une morosité qui vous protège des émotions douloureuses. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets des émotions. Si vous remportez un succès sur un jet de sauvegarde contre l'effet d'une émotion, il est transformé en succès critique.

ELFE PRESTE — DON 1

ELFE

Vos muscles sont bien entraînés. Votre Vitesse augmente de 1,50 m.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES ELFIQUES — DON 1

ELFE

Vous avez une prédilection pour les arcs et les autres armes élégantes. Vous êtes qualifié avec les arcs longs, les arcs longs composites, les épées longues, les rapières, les arcs courts et les arcs courts composites.

En outre, vous avez accès aux armes peu courantes des elfes. Afin de déterminer votre maîtrise, vous considérez les armes de guerre elfiques comme des armes simples et les armes elfiques évoluées comme des armes de guerre.

LONGÉVITÉ ANCESTRALE — DON 1

ELFE

Prérequis Avoir au moins 100 ans

Vous avez accumulé de nombreuses connaissances au fil des années. Lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez méditer sur vos expériences passées afin de bénéficier du rang de maîtrise qualifié dans une compétence de votre choix. Vous bénéficiez de cette maîtrise jusqu'à vos prochains préparatifs. Dans la mesure où cette maîtrise est temporaire, vous ne pouvez pas l'utiliser comme prérequis pour bénéficier d'une amélioration de compétence ou d'une option permanente de personnage, comme un don.

MAGIE SURNATURELLE — DON 1

ELFE

Votre magie elfique se manifeste sous la forme d'un sort arcanique simple, même si vous n'avez pas été formé à la magie. Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts arcaniques (page 306). Vous pouvez lancer ce tour de magie comme un sort inné arcanique à volonté. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur.

VOLONTÉ INÉBRANLABLE — DON 1

ELFE

Votre contrôle et vos méditations mystiques vous permettent de résister aux influences externes qui tentent d'affecter votre conscience. À chaque fois que vous vous trouvez affecté par un effet mental qui dure au moins 2 rounds, vous pouvez en réduire la durée de 1 round.

Vous avez toujours besoin de dormir normalement, mais vous considérez vos jets de sauvegarde contre les effets d'endormissement un rang de succès au-dessus de ce qu'ils sont. Ce don vous protège seulement des effets de sommeil, mais pas des autres effets qui vous rendent inconscient.

NIVEAU 5

ÉLÉGANCE AVEC LES ARMES ELFIQUES — DON 5

ELFE

Prérequis Familiarité avec les armes elfiques

Vous êtes harmonisé avec les armes de vos ancêtres et les maniez avec une efficacité redoutable. À chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une arme elfique ou une des armes citées dans la description du don Familiarité avec les armes elfiques, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

PATIENCE INFINIE — DON 5

ELFE

Votre longévité vous a permis de développer un rythme de travail plus lent mais plus minutieux. Vous pouvez ainsi volontairement passer deux fois plus de temps que la normale à faire un test de Perception ou de compétence afin de bénéficier d'un bonus de circonstances de +2 à ce test. Pour ces tests, obtenir un 1 naturel n'est pas nécessairement catastrophique : vous obtenez en effet un échec critique seulement si votre résultat est inférieur de 10 points au DD. Vous pouvez par exemple profiter de ces avantages en utilisant 2 actions pour Chercher, ce qui nécessite normalement 1 action. Vous pouvez également en profiter en phase d'exploration en passant deux fois plus de temps que la normale à explorer, ou lors d'un intermède en doublant aussi le temps que vous passez à faire des actions.

Le MJ peut déterminer qu'une situation ne vous permet pas de profiter de ces avantages si le doublement de la durée compromet directement le succès de votre tâche, par exemple si vous êtes en pleine négociation tendue avec une créature impatiente.

NIVEAU 9

LONGÉVITÉ EXPERTE — DON 9

ELFE

Prérequis Longévité ancestrale

Vous avez continué d'affiner les connaissances et compétences acquises au cours de votre vie. Quand vous choisissez une compétence dans laquelle devenir qualifié grâce à votre Longévité ancestrale, vous pouvez également choisir de devenir expert dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié. Vous possédez ce rang de maîtrise jusqu'à ce que l'effet de Longévité ancestrale prenne fin.

Quand les effets des dons Longévité ancestrale et Longévité experte prennent fin, vous pouvez réapprendre une de vos améliorations de compétence. L'amélioration de compétence dont vous bénéficiez grâce à ce réapprentissage doit soit vous permettre de devenir qualifié dans la compétence choisie avec le don Longévité ancestrale, soit vous permettre de devenir expert dans la compétence choisie avec le don Longévité experte.

PAS ELFIQUE ❖ — DON 9

ELFE

Vous vous déplacez avec une grâce de danseur et un pas long. Vous Faites un pas de 1,50 m deux fois.

NIVEAU 13

EXPERTISE AVEC LES ARMES ELFIQUES — DON 13

ELFE

Prérequis Familiarité avec les armes elfiques

Votre affinité pour les armes elfiques combinée avec votre entraînement de classe vous permet de manier les armes elfiques avec talent. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour les arcs longs, les arcs longs composites, les épées longues, les rapières, les arcs courts, les arcs courts composites et toutes les armes elfiques avec lesquelles vous êtes qualifié.

LONGÉVITÉ UNIVERSELLE ❖ — DON 13

ELFE

Prérequis Longévité experte

Fréquence une fois par jour

Vous avez perfectionné votre capacité à entretenir les compétences que vous avez apprises au cours de votre longue vie et vous ne vous trouvez ainsi jamais véritablement inexpérimenté dans une compétence. En méditant sur votre existence, vous pouvez modifier les compétences que vous avez sélectionnées dans le cadre des dons Longévité ancestrale et Longévité experte.

LES AVENTURIERS ELFES

De nombreux elfes qui partent à l'aventure sont à la recherche de beauté ou de nouvelles expériences. Les elfes ont typiquement un historique d'émissaire, de chasseur, de noble, d'érudit, ou d'éclaireur. Ils deviennent souvent des rôdeurs ou des roublards, se reposant alors sur leur dextérité, ou des alchimistes ou des magiciens afin de satisfaire leur curiosité intellectuelle.

Gobelin

Les gobelins n'ont que faire du passé alambiqué auquel s'accrochent les autres gens. Ces petits êtres vivent en effet dans le présent et préfèrent de loin les fables à l'histoire réelle. En ce qui les concerne, des guerres qui se sont déroulées il y a seulement quelques décennies se trouvent dans un lointain passé. Bien qu'ils soient incompris des autres peuples, les gobelins sont satisfaits de leur situation. Les vertus gobelines sont de vivre dans le présent, de faire preuve de créativité et d'être honnête. Ils s'efforcent de mener une vie bien remplie plutôt que de se soucier de la fin du voyage. De raconter des histoires plutôt que de chicaner sur des détails factuels. D'être petit, mais de rêver en grand.

Les gobelins ont la réputation d'être des créatures simples qui raffolent de chansons et adorent le feu, aiment manger des choses dégoûtantes, et haïssent la lecture, les chiens et les chevaux... et de nombreux représentants de leur espèce correspondent parfaitement à cette description. Cependant, les gobelins ont changé et ils sont de plus en plus nombreux à refuser d'incarner ce stéréotype. Cela dit, même les gobelins les plus mondains ont tendance à conserver une partie de ces vieilles habitudes, bien que de façon plus édulcorée. Ainsi, certains gobelins ont conservé une profonde fascination pour le feu ou sont capables de dévorer avidement un repas qui rendrait malades les membres d'une autre ascendance. D'autres sont des bricoleurs acharnés qui considèrent les ordures de leurs congénères comme autant de composants de gadgets qu'il ne leur reste qu'à construire.

Si la culture des gobelins s'est radicalement scindée, leur réputation n'a cependant pas énormément changé. Ainsi, les gobelins qui se rendent dans les grandes villes deviennent fréquemment des objets de dérision et doivent souvent travailler deux fois plus que les autres pour prouver leur valeur.

Si vous voulez incarner un personnage excentrique, enthousiaste et qui aime s'amuser, vous devriez jouer un gobelin.

Vous...

- Vous efforcez de prouver aux autres, et peut-être à vous-même, que vous avez votre place parmi les autres peuples civilisés.
- Vous battez bec et ongles (parfois littéralement) pour protéger vos amis et vous-même des dangers.
- Savez divertir vos compagnons découragés ou accablés (et vous amuser) grâce à vos farces et vos bouffonneries.

Les autres...

- Font attention à ce que vous ne mettiez pas accidentellement (ou intentionnellement) le feu à trop de choses.
- Partent du principe que vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) lire.
- Se demandent comment vous avez pu survivre étant donné l'alimentation, l'imprudence et la passion pour le feu caractéristiques de votre ascendance.

Description physique

Les gobelins sont des humanoïdes courts sur pattes, au corps large, aux membres maigres et à la tête surdimensionnée dotée de grandes oreilles et de petits yeux rouges. La couleur de leur peau varie entre le vert, le gris et le bleu, et est bien souvent marquée de cicatrices, de furoncles et de plaques rouges. Les gobelins mesurent 90 cm en moyenne. Ils sont majoritairement chauves et dépourvus de poils. Leurs dents en bataille tombent et repoussent régulièrement. Ils bénéficient en outre d'un métabolisme rapide qui les pousse à manger constamment et faire de fréquentes siestes. Les mutations sont également plus courantes parmi les gobelins que chez les autres peuples et ils considèrent généralement qu'une mutation importante est un signe de pouvoir ou de chance.

Les gobelins atteignent l'adolescence à 3 ans et l'âge adulte 4 ou 5 ans plus tard. Ils peuvent vivre jusqu'à 50 ans ou plus, mais sans personne pour les protéger de leurs congénères et d'eux-mêmes, ils dépassent rarement les 20 ans.

Société

Les gobelins forment généralement de petites tribus guidées par des meneurs forts. Ces tribus comptent rarement plus de cent individus. En effet, plus une tribu est grande, plus son chef devra se montrer diligent s'il veut la garder au pas, ce qui est une tâche notoirement difficile. Alors que de nouvelles menaces surgissent dans la région de la mer Intérieure, de nombreux sages tribaux ont décidé de remiser la traditionnelle insouciance des gobelins dans l'espoir de forger des alliances qui pourront aider leur peuple à survivre. Les gobelins sont cependant plus intéressés par le jeu et la créativité que par la productivité et l'étude, et leurs camps résonnent souvent de chants et de rires.

Les gobelins forment des liens étroits avec leurs alliés et protègent férocement leurs compagnons, surtout si ceux-ci les ont déjà protégés ou ont fait preuve de sympathie envers eux. Pour leur propre sécurité, les gobelins partent généralement du principe que les membres des grands peuples, qu'ils surnomment les « grandes guibolles », vont mal les traiter. Ils ont du mal à faire confiance aux grandes guibolles, d'autant que ce n'est que dans un passé récent que des relations de confiance entre ces peuples sont devenues envisageables. Cela dit, la brièveté de l'existence des gobelins ainsi que leur mauvaise mémoire leur permet de s'adapter rapidement et leur attitude générale en tant que peuple est en pleine mutation.

Alignement et religion

Même les gobelins qui ont les meilleures intentions ont du mal à se plier aux règles. Il est donc rare de rencontrer des gobelins d'alignement loyal. La plupart des aventuriers gobelins sont chaotiques neutres ou chaotiques bons. Les gobelins sont déconcertés par la notion de religions organisées. Ils préfèrent choisir leurs propres divinités, généralement de puissants monstres, des merveilles naturelles ou quelque chose qui les fascine. Les grandes guibolles peuvent bien accumuler autant de livres qu'ils le veulent sur les dieux et leurs structures, pour un gobelin, n'importe quoi peut être un dieu s'il en a décidé ainsi. Les gobelins qui passent du temps avec les membres des autres ascendances sont cependant susceptibles d'adopter certaines de leurs croyances, et de nombreux aventuriers gobelins choisissent ainsi de vénérer Cayden Cailéan.

Noms

Les gobelins se choisissent des noms simples. Un bon nom doit pouvoir se prononcer facilement, être assez court pour qu'on le crie sans s'essouffler, et avoir bon goût dans la bouche. Celui qui choisit le nom se décide souvent pour un mot qui rime avec quelque chose qu'il aime, ce qui permettra d'écrire plus facilement des chansons. La culture gobeline ne possédant pas réellement de tradition à ce sujet, les enfants choisissent généralement leur propre nom une fois qu'ils sont assez âgés pour articuler une approximation de langage.

Exemples de noms

Ak, Bokker, Frum, Guzmuk, Krobby, Loohi, Mazmord, Neeka, Omgot, Ranzak, Rickle, Tup, Wakla, Yonk, Zibini

Héritages gobelins

Les gobelins manifestent de nombreuses différences physiologiques, notamment quand ils sont issus de différentes tribus, qu'ils découvrent généralement au gré d'« expériences » hasardeuses. Au niveau 1, choisissez l'un des héritages gobelins suivants.

Gobelin boyaud'fer

Vous pouvez vous nourrir d'aliments que la plupart des gens considéreraient comme avariés. Quand vous vous trouvez dans une agglomération, vous pouvez vous nourrir convenablement avec des repas peu consistants aussi longtemps que vous avez accès à des ordures et sans avoir à vous lancer dans l'activité d'intermède Subsister. Vous pouvez manger et boire même quand vous êtes malade.

Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos jets de sauvegarde contre les afflictions, contre l'état malade, et pour guérir de l'état malade. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur affecté par ce bonus, celui-ci est transformé en succès critique. Vous ne bénéficiez de ces avantages que quand l'affliction ou l'état qui vous affecte est le résultat de quelque chose que vous avez ingéré.

Gobelin dentd'rasoir

Les dents que vous avez héritées de votre famille constituent une arme formidable. Vous gagnez une attaque à mains nues de mâchoires qui inflige 1d6 dégâts perforants.

Points de vie
6

Taille
Petite

Vitesse
7,50 m

Primes de caractéristiques
Dextérité
Charisme
Libre

Pénalité de caractéristique
Sagesse

Langues
Commun
Gobelin
Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : draconique, gnoll, gnomien, halfelin, nain, orque, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

Traits
Gobelin
Humanoïde

Vision dans le noir
Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive. Par contre, quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Vos mâchoires font partie du groupe pugilat et possèdent les traits finesse et mains nues.

Gobelin des neiges

Vous vous êtes acclimaté à la vie dans les terres glacées. Votre carnation se situe entre le bleu clair et le bleu marine. Vous êtes également couvert d'une fourrure bleue. Vous gagnez une résistance au froid égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1). Vous subissez tous les effets environnementaux liés au froid comme si leur intensité était réduite d'un rang (le froid extraordinaire devient extrême, le froid extrême devient grand, etc.).

Gobelin incassable

Votre crâne exceptionnellement épais, vos os cartilagineux et de nombreuses autres particularités physiques vous permettent de vous remettre promptement de vos blessures. Votre ascendance vous fait gagner 10 points de vie au lieu de 6. Quand vous tombez, les dégâts que vous subissez correspondent à ceux d'une chute deux fois moins importante.

Gobelin peaud'charbon

Vos ancêtres ont toujours eu une connexion avec le feu et une peau plus épaisse que la norme, qui vous permet de mieux résister au feu. Vous gagnez une résistance au feu égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1). Vous vous remettez également plus vite des brûlures causées par le feu. Votre test nu pour guérir des dégâts de feu persistants est d'un DD 10 au lieu de DD 15, et est réduit à un DD 5 si une autre créature utilise une action particulièrement adaptée pour vous aider.

Dons ancestraux

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que gobelin, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

Niveau 1

Bricoleur de rebuts — Don 1

Gobelin

Vous êtes capable de confectionner des outils utiles à partir de morceaux de métal tordus ou rouillés. Si vous utilisez la compétence Artisanat pour Fabriquer quelque chose, vous pouvez créer des objets de niveau 0 à partir de déchets. Il peut notamment s'agir d'armes, mais pas d'armures. Le prix de ces objets est réduit à un quart du montant normal et l'objet obtenu est toujours de mauvaise qualité. Manier des objets de mauvaise qualité s'accompagne normalement d'un malus, que vous ne subissez pas quand vous utilisez les objets de mauvaise qualité que vous avez fabriqués.

Vous pouvez également économiser de l'argent en incorporant des rebuts à un objet que vous Fabriquez. Cela vous permet d'obtenir une réduction sur l'objet, comme si vous aviez passé 1 jour supplémentaire à sa fabrication pour en réduire le coût ; cela dit, votre objet est visiblement fait avec des rebuts. À la discrétion du MJ, cela peut avoir une influence sur le prix de revente de l'objet en fonction de l'acheteur potentiel.

Brûle ! — Don 1

Gobelin

Le feu vous fascine. Vos sorts et objets alchimiques qui infligent des dégâts de feu gagnent un bonus de statut aux dégâts égal à la moitié du niveau du sort ou à un quart du niveau de l'objet (avec un minimum de 1). Vous gagnez également un bonus de statut de +1 à tous les dégâts de feu persistants que vous infligez.

Cavalier farouche — Don 1

Gobelin

Vous êtes particulièrement bon cavalier sur les montures traditionnelles des gobelins. Vous gagnez le don Chevaucher même si vous n'en possédez pas les prérequis. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Nature pour utiliser Diriger un animal en montant un chien gobelin ou un loup. Vous avez la possibilité de choisir un loup comme compagnon animal, même si vous devriez normalement choisir un compagnon animal possédant le pouvoir spécial monture, comme c'est le cas du destrier d'un champion.

Chant gobelin ❖ — Don 1

Gobelin

Vous entonnez d'agaçants chants gobelins aux paroles stupides et répétitives qui déconcentrent vos adversaires. Faites un test de Représentation contre le DD de Volonté d'un unique ennemi qui se trouve dans un rayon de 9 m. Ce test possède tous les traits et restrictions normalement associés à un test de Représentation.

Vous pouvez affecter jusqu'à deux cibles à portée si vous possédez le rang de maîtrise expert en Représentation, quatre si vous possédez le rang maître et huit si vous possédez le rang légendaire.

Succès critique. La cible subit un malus de –1 à ses tests de Perception et à ses jets de sauvegarde de Volonté pendant 1 min.

Succès. La cible subit un malus de –1 à ses tests de Perception et à ses jets de sauvegarde de Volonté pendant 1 round.

Échec critique. La cible est temporairement immunisée à vos tentatives d'utiliser le Chant gobelin pendant 1 h.

Charognard urbain — Don 1

Gobelin

Vous savez que les plus grands trésors ont parfois l'apparence de déchets et vous raillez ceux qui mettent au rebut des choses parfaitement utiles. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests pour Subsister et vous pouvez utiliser les compétences Société ou Survie quand vous tentez de Subsister dans une agglomération.

Quand vous tentez de Subsister dans une ville, vous découvrez également des déchets de valeur que ces idiots de grandes guibolles ont jetés. Vous pouvez Gagner de l'argent grâce aux compétences Société ou Survie en même temps que vous Subsistez, sans avoir à y consacrer des jours d'intermède supplémentaires. Vous gagnez également un bonus de circonstances de +1 à ce test.

Spécial. Si vous possédez l'héritage gobelin boyaud'fer, ce bonus est de +2.

Connaissance des gobelins — Don 1

Gobelin

Vous avez appris des compétences et entendu des contes dans votre communauté gobeline. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Nature et en Discrétion. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance des gobelins.

Familiarité avec les armes gobelines — Don 1

Gobelin

Les autres ont beau vous regarder avec un certain dédain, vous savez que les armes de votre peuple sont aussi efficaces que tranchantes. Vous êtes qualifié avec le tranchechien et le coupecheval.

En outre, vous avez accès aux armes peu courantes des gobelins. Afin de déterminer votre maîtrise, vous considérez les armes de guerre gobelines comme des armes simples et les armes gobelines évoluées comme des armes de guerre.

PRÉCIPITATION GOBELINE ↷ — DON 1

GOBELIN

Déclencheur. Un allié termine une action de déplacement sur une case adjacente à la vôtre.

Vous profitez du déplacement de votre allié pour ajuster votre position. Vous Faites un pas.

TRÈS FURTIF — DON 1

GOBELIN

Les grandes personnes font rarement attention aux zones d'ombres qui se trouvent à leurs pieds et vous savez profiter de cette négligence. Vous pouvez vous déplacer de 1,50 m supplémentaire quand vous Êtes furtif, jusqu'à votre maximum de Vitesse.

En outre, tant que vous continuez d'enchaîner les actions Être furtif et réussissez votre test de Discrétion, vous ne pouvez pas être observé même si vous ne bénéficiez pas d'un abri ou d'un abri important et n'êtes pas masqué à la fin de l'action Être furtif, du moment qu'à la fin de votre tour vous bénéficiez d'un abri, d'un abri important ou êtes masqué.

NIVEAU 5

FRÉNÉSIE AVEC LES ARMES GOBELINES — DON 5

GOBELIN

Prérequis Familiarité avec les armes gobelines

Vous savez manier les cruelles armes de votre peuple. À chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une arme gobeline, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

NIVEAU 9

GRIMPEUR DES CAVERNES — DON 9

GOBELIN

Après avoir passé des années à ramper et grimper dans les cavernes, vous n'avez aucun mal à escalader les obstacles qui se dressent sur votre chemin. Vous gagnez une Vitesse d'escalade de 3 m.

PRÉCIPITATION HÂTIVE — DON 9

GOBELIN

Prérequis Précipitation gobeline

Quand vous vous trouvez aux côtés de vos alliés, vous pouvez vous précipiter plus loin et plus vite. Quand vous utilisez Précipitation gobeline, vous pouvez Marcher rapidement jusqu'à la moitié de votre Vitesse au lieu de Faire un pas.

NIVEAU 13

EXPERTISE AVEC LES ARMES GOBELINES — DON 13

GOBELIN

Prérequis Familiarité avec les armes gobelines

Votre affinité pour les armes gobelines combinée avec votre entraînement de classe vous permet de les manier avec talent. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour les tranchechien, les coupecheval et toutes les armes gobelines avec lesquelles vous êtes qualifié.

TRÈS TRÈS FURTIF — DON 13

GOBELIN

Prérequis Très furtif

Quand vous utilisez l'action Être furtif, vous pouvez vous déplacer de votre Vitesse et vous n'avez plus besoin de bénéficier d'un abri, d'un abri important ou d'être masqué pour Vous cacher ou Être furtif.

LES AVENTURIERS GOBELINS

Chaque gobelin est, dans une certaine mesure, un aventurier, qui survit grâce à ses compétences et à sa ruse. Les gobelins sont en effet naturellement portés vers l'exploration et la chasse aux trésors, mais certains deviennent de véritables aventuriers, souvent après s'être trouvés séparés de leur groupe ou tribu.

Les gobelins ont souvent un historique d'acrobate, de criminel, de bateleur, de gladiateur, de chasseur ou d'enfant des rues. Vous pouvez envisager de devenir un alchimiste, étant donné l'amour que les gobelins vouent au feu, ou un barde, vu qu'ils adorent chanter. Les gobelins sont des survivants acharnés et incarnent souvent des roublards qui rôdent dans les ombres, mais leur nature charismatique peut également les pousser à se lancer dans une carrière magique en devenant ensorceleurs.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Gnome

Les ancêtres des premiers gnomes ont quitté le Premier Monde, le royaume des fées, il y a bien longtemps, mais nul ne connaît la véritable raison de leur exil sur Golarion. Les gnomes modernes ont hérité de leurs lointains parents leurs étranges raisonnements, leur excentricité, des comportements obsessionnels et ce que certains perçoivent comme une forme de naïveté. On retrouve des traces des particularités et des origines surnaturelles des gnomes dans les caractéristiques physiques : de longs membres, des cheveux de couleur vive et des visages enfantins et très expressifs.

Les gnomes sont toujours avides de nouvelles expériences. Ils forment un peuple de perpétuels vagabonds, d'un point de vue tant mental que physique, tentant d'échapper au terrible mal qui les menace tous. L'Affadissement est une maladie qui frappe les gnomes qui, en l'absence de l'essence magique vitale du Premier Monde, n'arrivent plus à rêver, à innover, ni à vivre de nouvelles choses. Les gnomes se fixent généralement à une source de magie locale située vers leur lieu de vie, souvent de la magie primordiale en accord avec leurs origines féeriques. Mais ils ne peuvent pas compter sur cette seule magie pour éviter l'Affadissement et doivent la renforcer par de nouvelles expériences. L'Affadissement fait littéralement perdre leurs couleurs aux gnomes et plonge ceux qui en sont affectés dans un état de dépression profonde qui finit par les tuer. Très peu de gnomes réussissent à survivre à cette calamité et les rares rescapés deviennent des sages déprimés surnommés les fades.

Si vous voulez incarner un personnage à l'enthousiasme débordant et doté d'une perspective étrange et féerique sur le monde et la vie, vous devriez jouer un gnome.

VOUS...

- Adorez apprendre et sautez d'un centre d'intérêt à l'autre sans prévenir.
- Vous précipitez dans l'action sans avoir pris le temps d'analyser une situation.
- Parlez, pensez et vous déplacez rapidement et vous faites preuve de peu de patience pour ceux qui n'arrivent pas à suivre.

LES AUTRES...

- Apprécient votre enthousiasme et l'énergie dont vous faites preuve face à une nouvelle situation.
- Ont du mal à comprendre vos motivations ou à suivre vos brusques changements de direction.
- Vous considèrent comme imprévisible, superficiel, peu fiable, voire imprudent.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les gnomes font généralement à peine plus de 90 cm et ne pèsent pas bien plus qu'un enfant humain. Leur peau, leurs cheveux et leurs yeux se déclinent naturellement dans une grande variété de couleurs. Un gnome qui n'est pas victime d'Affadissement peut posséder presque n'importe quelle couleur de cheveux ou d'yeux, généralement vive, qui n'est pas le blanc. Leur carnation présente généralement un registre moins étendu et leur peau est souvent de la couleur de la terre avec des nuances de rose, ou parfois verte, noire ou bleu pâle. Les gnomes ont de grands yeux et une quantité importante de muscles faciaux qui leur permettent d'être très expressifs.

Ils atteignent leur maturité physique à 18 ans, mais les adultes continuent généralement de faire preuve d'une curiosité enfantine envers le monde. L'espérance de vie d'un gnome est théoriquement illimitée tant qu'il réussit à échapper à l'Affadissement. En pratique, cependant, les gnomes vivent rarement plus de 400 ans.

SOCIÉTÉ

Si les gnomes adoptent généralement certaines traditions de leur région d'adoption, ils se montrent sélectifs et adaptent leur communauté aux traditions qu'ils ont choisies en leur appliquant leur logique féerique. En conséquence, la plupart des communautés gnomes sont presque entièrement peuplées de gnomes, car les membres des autres ascendances, abasourdis par les choix politiques des

gnomes, préfèrent généralement déménager. Les gnomes ne s'identifient jamais complètement à une culture. Il n'existe aucun royaume ou nation gnome à la surface de Golarion, et les gnomes ne sauraient d'ailleurs pas quoi faire d'un pays.

Par nécessité, peu de gnomes se marient pour la vie. Ils préfèrent à la place mener les relations jusqu'à leur terme puis se séparer amicalement, afin de continuer de vivre de nouvelles choses et se garder de l'Affadissement. Bien que les familles gnomes soient petites, de nombreuses communautés élèvent les enfants collectivement et entretiennent des liens familiaux fluides. Quand des adultes quittent un village, des adolescents avec qui ils n'ont aucun lien se joignent parfois à eux et ils forment alors une famille temporaire le temps de leur voyage.

Alignement et religion

Les gnomes sont des farceurs impulsifs aux mobiles impénétrables et au comportement déroutant, mais ils tentent généralement d'œuvrer pour le bien du monde. Ils sont sujets à de puissants élans émotionnels et sont souvent d'alignement bon, mais rarement d'alignement loyal. Les gnomes vénèrent généralement les divinités qui mettent en avant l'individualité et la nature, comme Cayden Cailéan, Desna, Gozreh et Shélyn.

Noms

Les gnomes ont des noms généralement polysyllabiques qui peuvent être assez complexes. Ils n'attachent pas beaucoup d'importance à la tradition, et les parents nomment ainsi souvent leurs enfants en fonction de leur envie du moment. Peu leur importe la complexité de la prononciation de leur nom, car ils s'attribuent généralement un surnom d'usage. Certains collectionnent même des surnoms dont ils font un inventaire. Parmi les gnomes, on considère que plus un nom est court, plus il est féminin.

Exemples de noms

Abroshtor, Bastargre, Besh, Fijit, Halungalom, Krolmnite, Neji, Majet, Paï, Poshment, Queck, Trig, Zarzuket, Zatqualmie

Héritages gnomes

Les gnomes forment un peuple d'excentriques, mais on peut distinguer plusieurs branches dans leur ascendance. Au niveau 1, choisissez l'un des héritages gnomes suivants.

Gnome béni des fées

Le sang des fées coule avec une telle pureté dans vos veines que vous êtes véritablement l'une d'elles. Vous gagnez le trait fée en plus des traits gnome et humanoïde. Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts primordiaux (page 313). Vous pouvez lancer ce tour de magie comme un sort inné primordial à volonté. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Vous pouvez échanger ce tour de magie contre un autre choisi dans la même liste une fois par jour, en méditant pour vous réaligner avec le Premier Monde ; il s'agit d'une activité d'une durée de 10 min qui possède le trait concentration.

Gnome caméléon

La couleur de vos cheveux et de votre peau peut changer, peut-être grâce à une magie latente qui coule dans vos veines. Vous pouvez ainsi lentement en modifier l'éclat et la couleur exacte. Cette coloration n'est pas nécessairement uniforme et vous pouvez créer des motifs ou des dessins colorés sur votre corps. Vous devez utiliser une action unique pour effectuer des changements mineurs sur votre corps, ou consacrer une heure aux changements importants qui affectent tout votre corps. Quand vous dormez, ces couleurs changent naturellement en fonction de vos rêves et vous vous réveillez chaque matin avec un coloris inattendu. Quand vous vous trouvez dans un endroit où votre coloration est proche de la couleur de votre environnement (par exemple, un vert végétal dans une forêt), vous pouvez utiliser une action unique pour faire des modifications mineures et localisées qui vous permettront de mieux vous fondre dans votre environnement. Vous gagnez ainsi un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Discrétion jusqu'à ce que votre environnement change de couleur ou de motifs.

Gnome des sources

Une autre source de magie a pris l'ascendant sur la magie primordiale de votre ascendance féerique. Cette connexion peut : provenir d'un plan occulte ou d'un ancien

Points de vie
8

Taille
Petite

Vitesse
7,50 m

Primes de caractéristiques
Constitution
Charisme
Libre

Pénalité de caractéristique
Force

Langues
Commun
Gnomien
Sylvestre
Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : draconique, elfique, gobelin, jotun, nain, orque, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

Traits
Gnome
Humanoïde

Vision nocturne
Vous pouvez voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive. Vous ignorez ainsi l'état masqué dû à la lumière faible.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

chant occulte ; être liée à une divinité, un céleste ou un fiélon ; avoir été causée par un effluent magique ayant persisté après un conflit entre mages ; être associée à une antique rune magique.

Choisissez la tradition arcanique, divine ou occulte. Vous gagnez un tour de magie choisi dans la liste de sorts de cette tradition (pages 306-315). Vous pouvez lancer ce sort à volonté sous forme de sort inné et comme un sort de la tradition choisie. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. À chaque fois que vous gagnez un sort inné primordial grâce à un don ancestral gnome, remplacez la tradition primordiale qui lui est associée par la tradition que vous avez choisie.

GNOME OMBRAL

Vous êtes capable de voir dans les ténèbres les plus totales. Vous tenez peut-être ce pouvoir d'un lien avec les fées sombres ou les fées des ombres, avec les gnomes des profondeurs (aussi appelés les svirfneblins) qui vivent sous terre, ou il vous vient d'une autre origine. Vous gagnez vision dans le noir.

GNOME SENSITIF

Par rapport à vos congénères, vous voyez toutes les couleurs avec plus d'intensité, vous entendez les sons avec plus de finesse et vous pouvez identifier les innombrables nuances qui composent une odeur. Vous gagnez le sens spécial : odorat imprécis avec une portée de 9 m. Cela signifie que vous pouvez utiliser votre odorat pour déterminer l'emplacement exact d'une créature (comme expliqué en page 465). Le MJ double généralement la portée de ce pouvoir si vous êtes sous le vent par rapport à cette créature, ou la divise par deux si c'est l'inverse.

En outre, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Perception à chaque fois que vous tentez de localiser une créature non détectée qui se trouve à portée de votre odorat.

Dons ancestraux

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que gnome, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CAMARADERIE FÉERIQUE — DON 1

GNOME

Vous bénéficiez d'une connexion féerique renforcée qui vous permet d'être mieux reçu par les créatures du Premier Monde et de déjouer plus facilement leurs ruses. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Perception et à vos jets de sauvegarde contre les fées.

En outre, quand vous interagissez avec une créature féerique dans un cadre social, vous pouvez immédiatement faire un test de Diplomatie pour Faire bonne impression sur cette créature, sans avoir besoin de converser avec elle pendant 1 min. Vous faites ce test avec un malus de –5. Si vous échouez, vous pouvez passer 1 min à converser avec la créature et tenter une nouvelle fois de réussir votre test plutôt que d'accepter votre échec normal ou critique.

Spécial. Si vous possédez le don de compétence Cordialité forcée et que votre cible est une fée, vous faites votre test de Diplomatie immédiat sans malus.

COMPLICE ANIMAL — DON 1

GNOME

Vous développez une relation avec un animal avec lequel vous vous liez magiquement. Vous gagnez alors un familier qui utilise les règles présentées en page 217. Vous êtes libre de décider de quel type d'animal il s'agit, mais les gnomes choisissent généralement des animaux avec une Vitesse de creusement.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES GNOMES — DON 1

GNOME

Vous appréciez tout particulièrement les armes étranges liées à votre peuple, comme une lame incurvée de forme singulière. Vous êtes qualifié avec la coutille et le kukri.

De plus, vous avez accès aux kukris et à toutes les armes gnomes peu courantes. Afin de déterminer votre maîtrise, vous considérez les armes de guerre gnomes comme des armes simples et les armes gnomes évoluées comme des armes de guerre.

MAGIE DU PREMIER MONDE — DON 1

GNOME

Votre connexion avec le Premier Monde vous fait bénéficier d'un sort inné primordial, comme ceux que peuvent utiliser les fées. Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts primordiaux (page 313). Vous pouvez lancer ce tour de magie comme un sort inné primordial à volonté. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur.

OBSESSION GNOME — DON 1

GNOME

Malgré votre nature inconstante, quand un sujet vous intéresse, vous vous y plongez à corps perdu. Choisissez une compétence parmi les Connaissances. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié dans cette compétence. Au niveau 2, vous gagnez le rang de maîtrise expert dans la Connaissance choisie, ainsi que dans la Connaissance qui vous a éventuellement été conférée par votre historique. Au niveau 7, vous gagnez le rang de maîtrise maître dans ces deux Connaissances. Enfin, au niveau 15, vous accédez au rang de maîtrise légendaire dans ces Connaissances.

ORATEUR DES TERRIERS — DON 1

GNOME

Vous savez identifier le babil des créatures souterraines comme un langage. Vous pouvez ainsi poser des questions, obtenir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie quand vous vous adressez à des animaux qui ont une Vitesse de creusement comme les blaireaux, les écureuils terrestres, les taupes et les chiens de prairie. Le MJ détermine avec quels animaux vous pouvez utiliser ce pouvoir.

PERCEPTION DES ILLUSIONS — DON 1

GNOME

Vos ancêtres passaient leurs journées enveloppés et bercés par des illusions et vous avez hérité d'eux la capacité innée de ressentir la magie de l'illusion. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Perception et à vos jets de sauvegarde de Volonté contre les illusions.

Quand vous vous approchez à 3 m d'une illusion qui peut être discernée, le MJ fait un test en secret afin de déterminer si vous la discernez, même si vous n'avez fait aucune action pour Interagir avec cette illusion.

NIVEAU 5

INNOVATION AVEC LES ARMES GNOMES — DON 5

GNOME

Prérequis Familiarité avec les armes gnomes

Vous obtenez des résultats remarquables quand vous maniez des armes inhabituelles. À chaque fois que vous portez un coup critique avec une coutille, un kukri ou une arme gnome, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

ORATEUR ANIMALIER — DON 5

GNOME

Prérequis Orateur des terriers

À vos oreilles, les sons émis par les animaux forment des conversations et non pas des bruits incohérents, et vous pouvez leur répondre de la même manière. Vous pouvez parler à tous les animaux, pas seulement ceux qui ont une Vitesse de creusement. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 pour Faire bonne impression sur les animaux (ce qui fait généralement appel à la compétence Diplomatie).

SOURCE D'ÉNERGIE ❖ — DON 5

GNOME

Prérequis réserve de focalisation, au moins un sort inné obtenu par un héritage gnome ou un don ancestral et qui partage une tradition avec l'un de vos sorts focalisés

Fréquence une fois par jour

La magie qui coule dans vos veines vous donne le surcroît d'énergie nécessaire pour vous focaliser. Vous regagnez 1 point de focalisation, sans pouvoir dépasser votre maximum.

LES AVENTURIERS GNOMES

Les gnomes se tournent généralement vers une vie d'aventurier par nécessité plus que par choix. Les aventuriers gnomes collectionnent bien souvent des souvenirs qui leur permettent de se rappeler et de revivre leurs expériences les plus stimulantes.

Ils choisissent généralement un historique de bateleur, de marchand ou de nomade. D'autres historiques peuvent aussi être appropriés, comme dresseur, tavernier, parieur, et bricoleur.

La connexion qui existe entre les gnomes et la magie les prédispose aux classes incantatrices, notamment les classes qui correspondent à la tradition de leurs sorts innés primordiaux, comme druide ou ensorceleur primordial. Cela dit, les gnomes des sources peuvent se tourner vers d'autres classes maniant la magie.

NIVEAU 9

ADEPTE DU PREMIER MONDE — DON 9

GNOME

Prérequis au moins un sort inné primordial

Votre magie féerique s'est renforcée avec le temps. Vous gagnez *lueurs féeriques* et *invisibilité* comme sorts innés primordiaux de niveau 2. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts innés primordiaux une fois par jour.

CONDUIT VIVACE — DON 9

GNOME

Votre connexion avec le Premier Monde s'est renforcée et les énergies positives qui en proviennent affluent en vous rapidement. Si vous vous reposez pendant 10 min, vous gagnez une quantité de points de vie égale à votre modificateur de Constitution × la moitié de votre niveau. Cet effet se cumule avec toute forme de soins reçus grâce à la compétence Soigner les blessures.

NIVEAU 13

EXPERTISE AVEC LES ARMES GNOMES — DON 13

GNOME

Prérequis Familiarité avec les armes gnomes

Votre affinité pour les armes gnomes combinée avec votre entraînement de classe vous permet de manier les armes gnomes avec talent. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour les coutilles, les kukris et toutes les armes gnomes avec lesquelles vous êtes qualifié.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Halfelin

Les halfelins ne se revendiquent d'aucune nation et leurs villes sont rarement plus que de simples villages. Ils résident en général avec les humains dans l'enceinte de grandes villes où ils vivent dans de petites communautés aux côtés des grandes gens. De nombreux halfelins mènent une vie parfaitement épanouissante dans l'ombre de leurs grands voisins. D'autres préfèrent une existence plus nomade, partent fouler les chemins et profitent de toutes les opportunités et aventures qui se présentent à eux.

Optimistes et joyeux, dotés d'une chance surnaturelle et animés par une puissante soif de voyage, les halfelins compensent leur petite stature par du courage et de la curiosité, qu'ils possèdent en abondance. D'un naturel plutôt décontracté, ils s'enflamment cependant facilement et font partie des opportunistes de la meilleure école, en faisant toujours passer la joie avant la violence. Même dans les pires situations, les halfelins perdent rarement leur sens de l'humour.

Nombreux sont ceux qui, parmi les grandes personnes, les traitent avec indifférence ou, pire, comme des enfants en raison de leur taille. Les halfelins ont appris à profiter de ces préjugés et idées erronées, qui leur offrent de nouvelles opportunités et leur permettent d'accomplir des exploits téméraires au service de leurs espièglerie ou d'objectifs plus héroïques. La curiosité des halfelins est temporisée par de la sagesse et de la prudence, et les risques qu'ils prennent sont ainsi calculés, même s'ils en réchappent souvent de peu.

Si la soif de voyages et la curiosité des halfelins les poussent parfois vers l'aventure, ils attachent beaucoup d'importance à leur foyer et dépensent souvent plus qu'ils ne le devraient pour vivre dans le confort.

Si vous voulez incarner un personnage partagé entre des aspirations opposées d'aventures et de confort, vous devriez jouer un halfelin.

Vous...

- Vous vous entendez bien avec une grande variété d'individus et vous aimez vous faire de nouveaux amis.
- Avez du mal à réfréner votre curiosité, même si vous savez que vous allez vous attirer des ennuis.
- Ressentez une haine profonde et personnelle pour l'esclavage et luttez pour la libération de ceux qui triment contre leur gré.

Les autres...

- Apprécient votre capacité à toujours voir le bon côté des choses et trouver des sujets d'amusement, même dans la pire des situations.
- Pensent que vous portez bonheur.
- Sous-estiment votre force, votre endurance et vos talents martiaux.

Description physique

Les halfelins sont de petits humanoïdes, qui peuvent faire penser à de petits humains. Ils font rarement plus de 90 cm. Les proportions des halfelins sont variables et certains ressemblent ainsi à de petits humains adultes avec une tête un peu grosse et d'autres ont des proportions plus proches d'enfants humains.

Les halfelins préfèrent généralement marcher pieds nus plutôt que porter des chaussures et ils développent ainsi d'épaisses callosités plantaires. Leurs pieds larges et tannés sont couverts d'épaisses touffes de poils bouclés. La carnation des halfelins est généralement dans des tons fauves et riches d'ambre ou de chêne, et leurs cheveux peuvent être aussi bien d'un blond lumineux que d'un noir de corbeau.

Les halfelins atteignent leur taille adulte vers 20 ans. En moyenne, ils peuvent vivre près de 150 ans.

Société

Malgré leur nature joviale et amicale, les halfelins forment rarement des communautés. Ils n'ont pas de patrie culturelle dans la région de la mer Intérieure et préfèrent s'intégrer dans les autres sociétés qui peuplent le monde. Les halfelins subsistent généralement comme ils peuvent, vivant de petits travaux ou d'emplois de service simples. Certains rejettent la vie urbaine et préfèrent arpenter les routes et voyager d'un lieu à l'autre à la recherche de gloire et de fortune. Ces halfelins nomades voyagent souvent en petit groupe afin de partager les difficultés et les plaisirs simples des voyages en compagnie d'amis et de parents.

Où qu'ils se rendent, les halfelins savent s'intégrer naturellement à la société locale et s'adapter à la culture de l'ascendance prédominante, en y ajoutant leur propre touche typiquement halfeline, créant ainsi un mélange culturel qui enrichit les deux cultures.

Alignement et religion

Les halfelins sont loyaux à leurs amis et leurs familles, mais ils n'ont pas peur de se salir les mains pour survivre. Leur alignement peut varier, mais reste en général proche de celui des membres des ascendances avec lesquels ils vivent. Les halfelins préfèrent les dieux qui portent chance, comme Desna, ou qui encouragent la ruse, comme Norgorber. Ils sont nombreux à apprécier le rôle de libérateur de Cayden Cailéan, ou à se tourner vers les religions courantes parmi les membres des ascendances avec lesquels ils vivent.

Noms

Les noms halfelins font généralement entre deux et trois syllabes, sont harmonieux et évitent les consonnes dures. Ils favorisent les noms aux sonorités humbles et voient dans les noms trop longs ou complexes un signe d'arrogance. Cela ne vaut cependant que pour les membres de leur peuple. Les halfelins ont des noms qui leur correspondent et ils comprennent que les elfes et les humains puissent avoir des noms plus longs qui correspondent mieux à leur sens de l'esthétique. Les humains, en particulier, ont tendance à donner des surnoms aux halfelins, parmi lesquels « Chanceux » est absurdement courant.

Exemples de noms

Anafa, Antal, Bellis, Boram, Etune, Filiu, Jamir, Kaleb, Linna, Marra, Miro, Rillka, Sistra, Sumak, Yamyra

Héritages halfelins

Étant donné leur goût prononcé pour les voyages, il est possible de rencontrer des halfelins de différents héritages loin des terres de leurs ancêtres. Au niveau 1, choisissez l'un des héritages halfelins suivants.

Halfelin flegmatique

Votre lignée, réputée pour garder la tête froide et résister à la panique dans les pires situations, a donné naissance à de sages dirigeants et même quelques héros. Si vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un effet d'émotion, vous obtenez à la place un succès critique.

Halfelin des collines

Habitué à la vie calme des collines, vous tirez un bénéfice particulièrement important du repos et de la relaxation, notamment quand vous profitez des joies du confort matériel. Quand vous regagnez des points de vie pendant la nuit, ajoutez-y votre niveau. Quand quelqu'un fait appel à la compétence Médecine pour Soigner vos blessures, vous pouvez manger un en-cas pour ajouter votre niveau à la quantité de points de vie que vous gagnez grâce à ces soins.

Halfelin nomade

Vos ancêtres parcourent les routes depuis des générations, sans jamais avoir ressenti la nécessité de s'installer quelque part. Vous gagnez deux langues de votre choix parmi les langues courantes et peu courantes auxquelles vous avez accès et, à chaque fois que vous choisissez le don Polyglotte, vous gagnez une langue supplémentaire.

Points de vie
6

Taille
Petite

Vitesse
7,50 m

Primes de caractéristiques
Dextérité
Sagesse
Libre

Pénalité de caractéristique
Force

Langues
Commun
Halfelin
Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : elfique, gnomien, gobelin, nain, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

Traits
Halfelin
Humanoïde

Yeux perçants
Votre vue perçante vous permet de distinguer des détails concernant des créatures masquées ou invisibles que d'autres pourraient ne pas remarquer. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 quand vous utilisez l'action Chercher pour trouver des créatures cachées ou non détectées dans un rayon de 9 m autour de vous. Quand vous prenez pour cible un adversaire masqué ou caché, réduisez le DD du test nu à 3 pour une cible masquée ou à 9 pour une cible cachée.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Halfelin du crépuscule

Vos ancêtres profitaient du couvert du crépuscule pour accomplir de nombreuses actions, bonnes ou mauvaises, en secret et ils ont fini par développer la capacité de voir dans la lumière crépusculaire avec plus d'acuité que les autres halfelins. Vous gagnez vision nocturne.

Halfelin bois-sauvage

Vous venez des profondeurs d'une jungle ou d'une forêt et avez appris à utiliser votre petite taille pour vous faufiler dans les broussailles, à travers les plantes grimpantes et pour négocier d'autres obstacles. Vous ignorez le terrain rendu difficile par les arbres, le feuillage ou les broussailles.

Dons ancestraux

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'halfelin, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

Niveau 1

Ombres distrayantes — Don 1

HALFELIN

Vous avez appris à rester caché en utilisant les grandes personnes comme distraction pour éviter d'attirer l'attention. Vous pouvez utiliser une créature qui fait au moins une catégorie de taille de plus que vous (généralement Moyenne ou plus grande) comme abri pour Vous cacher ou Être furtif, mais vous ne pouvez pas utiliser ces créatures comme abri pour d'autres raisons, comme pour vous Mettre à l'abri.

Connaissance des halfelins — Don 1

HALFELIN

Vous avez consciencieusement appris à conserver votre équilibre et à rester en sûreté dans les ombres, des compétences vitales transmises de génération en génération de halfelins. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Acrobaties et en Discrétion. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance des halfelins.

Chance halfeline ◆ — Don 1

FORTUNE HALFELIN

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Vous échouez à un test de compétence ou à un jet de sauvegarde.

Votre nature insouciante donne l'impression que la malchance vous évite et, dans une certaine mesure, c'est peut-être bien le cas. Vous pouvez relancer le test qui déclenche ce pouvoir, mais vous devez alors utiliser le nouveau résultat, même s'il est moins bon que le premier.

Familiarité avec les armes halfelines — Don 1

HALFELIN

Vous avez une prédilection pour les armes halfelines et avez ainsi appris à les utiliser correctement. Vous obtenez le rang de maîtrise qualifié avec la fronde, la fustibale de halfelin et l'épée courte.

En outre, vous avez accès aux armes peu courantes des halfelins. En ce qui vous concerne, les armes de guerre halfelines sont des armes simples et les armes halfelines évoluées sont des armes de guerre.

Pied assuré — Don 1

HALFELIN

Que vous tentiez de conserver l'équilibre ou que vous entrepreniez une ascension difficile, vos pieds velus et calleux vous permettent de trouver plus facilement des prises. Si vous obtenez un succès à un test d'Acrobaties pour Garder l'équilibre ou à un test d'Athlétisme pour Escalader, vous obtenez un succès critique à la place. Vous n'êtes pas pris au dépourvu quand vous tentez de Garder l'équilibre ou d'Escalader.

Frondeur de titans — Don 1

HALFELIN

Vous avez appris à utiliser votre fronde pour abattre des créatures énormes. Quand vous réussissez une attaque avec une fronde contre une créature dont la taille est Grande ou supérieure, vous augmentez la taille du dé de dégâts d'un échelon (vous pouvez trouver des détails sur l'augmentation de la taille des dés de dégâts en page 279).

Halfelin libre — Don 1

HALFELIN

Vous avez été contraint de travailler comme serviteur sous contrat ou sous le poids des chaînes de l'esclavage, mais vous avez réussi à vous échapper et vous vous êtes promis de ne jamais être attrapé de nouveau. Quand vous obtenez un succès à un test pour vous Échapper ou à un jet de sauvegarde contre un effet qui vous mettrait dans l'état empoigné ou entravé, vous obtenez un succès critique à la place. Quand une créature échoue à un test pour vous Saisir, elle obtient un échec critique à la place. Si une créature utilise le pouvoir Empoignade contre vous, elle doit réussir un test d'Athlétisme pour pouvoir vous empoigner au lieu d'y réussir automatiquement.

Halfelin vigilant — Don 1

HALFELIN

Votre mode de vie communautaire vous a appris à faire attention aux gens qui vous entourent et vous remarquez plus facilement quand leur comportement est inhabituel. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Perception quand vous utilisez l'action basique Deviner les intentions afin de remarquer les personnages enchantés ou possédés. Si vous n'êtes pas en train de tenter de Deviner les intentions d'un personnage enchanté ou possédé, le MJ fait un test secret afin de déterminer si vous remarquez que cette créature est enchantée ou possédée, sans tenir compte des circonstances habituelles et en appliquant un malus de circonstances de –2.

En plus de l'utiliser pour les tests de compétence, vous pouvez utiliser l'action basique Aider pour accorder un bonus à une autre créature qui fait un jet de sauvegarde ou un autre test afin de passer outre un enchantement ou une possession. Comme c'est le cas avec l'action Aider, vous devez vous préparer en utilisant une action lors de votre tour afin d'encourager la créature à lutter contre l'effet.

Niveau 5

Adaptabilité culturelle — Don 5

HALFELIN

Au cours de vos aventures, vous avez affiné votre capacité à vous adapter à la culture de l'ascendance qui prédomine dans votre entourage. Vous gagnez le don général Ascendance adoptive, ainsi qu'un don ancestral de niveau 1 tiré de la liste de dons de l'ascendance que vous avez choisie avec Ascendance adoptive.

RUSE AVEC LES ARMES HALFELINES — DON 5

HALFELIN

Prérequis Familiarité avec les armes halfelines

Vous êtes particulièrement adepte du maniement des armes propres à votre peuple. À chaque fois que vous obtenez un succès critique à un jet d'attaque avec une épée courte, une fronde ou une arme halfeline, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

NIVEAU 9

CHANCE DIRECTRICE — DON 9

HALFELIN

Prérequis Chance halfeline

Votre chance vous guide et vous permet de porter vos coups avec infaillibilité. Vous pouvez utiliser Chance halfeline deux fois par jour : une fois en réaction à son déclencheur normal et une fois après avoir échoué à un test de Perception ou à un jet d'attaque.

IRRÉPRESSIBLE — DON 9

HALFELIN

Vous pouvez facilement faire fi des tentatives de jouer sur vos peurs et vos émotions. Si vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un effet d'émotion, vous obtenez à la place un succès critique. En outre, si votre héritage est halfelin flegmatique, quand vous obtenez un échec critique à un jet de sauvegarde contre un effet d'émotion, vous obtenez à la place un échec simple.

NIVEAU 13

OMBRES INCESSANTES — DON 13

HALFELIN

Prérequis Ombres distrayantes

Vous savez très bien passer inaperçu, particulièrement au milieu d'une foule. Vous n'avez plus besoin d'abri ou d'être masqué pour Vous cacher ou Être furtif. Si vous bénéficiez d'un abri partiel conféré par une créature, vous le considérez à la place comme un abri standard et vous pouvez vous Mettre à l'abri, et si vous bénéficiez d'un abri standard, vous le considérez comme un abri important.

EXPERTISE AVEC LES ARMES HALFELINES — DON 13

HALFELIN

Prérequis halfelin, Familiarité avec les armes halfelines

Votre affinité pour les armes halfelines combinée avec votre entraînement de classe vous permet de manier les armes halfelines avec talent. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour la fronde, la fustibale de halfelin, l'épée courte et toutes les armes halfelines avec lesquelles vous êtes qualifié.

LES AVENTURIERS HALFELINS

La soif de voyages et la nature opportuniste des halfelins en font des aventuriers idéaux. Nombreux sont ceux qui sont prêts à tolérer leur comportement exubérant pour pouvoir bénéficier des talents naturels dont ils font preuve, d'autant que la rumeur veut que voyager en compagnie d'un halfelin porte chance.

Les historiques typiques des halfelins sont : acrobate, criminel, émissaire, bateleur, manœuvre et enfant des rues. Les halfelins font de très bons prêtres et roublards, mais ils peuvent également devenir des moines ou des rôdeurs.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Humain

Plus imprévisibles et disparates que n'importe quel autre peuple habitant sur Golarion, les humains font preuve d'une volonté exceptionnelle qui les pousse à s'étendre envers et contre tout. Si de nombreuses civilisations ont prospéré avant l'ascension de l'humanité, celle-ci est à l'origine des plus grandes et plus terribles sociétés de l'histoire et elle constitue aujourd'hui la majorité de la population du pourtour de la mer Intérieure.

L'ambition, la diversité et le potentiel exceptionnel des humains leur ont permis de devenir l'ascendance dominante de Golarion. Leurs empires et nations couvrent de vastes territoires et leurs habitants se taillent des noms à la pointe de l'épée ou à la puissance de leurs sorts. L'humanité, aussi diverse que turbulente, se décline d'un extrême à l'autre, allant des peuples nomades aux impérialistes et des individus les plus sinistres aux plus saints. De nombreux humains se lancent à l'aventure pour explorer, cartographier le multivers, chercher des trésors perdus ou mener de grandes armées à la conquête de leurs voisins... pour la simple raison qu'ils le peuvent.

Si vous voulez incarner un personnage polyvalent, vous devriez jouer un humain.

Vous...

- Vous efforcez d'atteindre l'excellence, soit pour vous, soit au nom d'une cause.
- Cherchez à trouver un sens à votre existence.
- Chérissez vos relations avec votre famille et vos amis.

Les autres...

- Respectent votre flexibilité, votre adaptabilité et, dans la plupart des cas, votre ouverture d'esprit.
- Doutent de vos intentions et craignent que vous ne cherchiez qu'à accumuler du pouvoir ou de la richesse.
- Ne savent pas quoi penser de vous et ont du mal à déterminer vos intentions.

Description physique

Physiquement, les humains sont aussi différents qu'il y a de climats dans le monde. Ils ont une grande variété de couleur de peau et de cheveux, de corpulence et de faciès. De manière générale, plus ils vivent près de l'équateur (ou plus leurs ancêtres y vivaient), plus leur peau est sombre.

Les humains atteignent leur taille adulte vers leurs 15 ans, mais ils doivent encore attendre quelques années avant d'atteindre leur maturité psychologique. Un humain typique vit environ 90 ans. Il n'est pas rare que les humains prennent pour compagnon un individu issu d'une autre ascendance, et le couple a des enfants qui partagent des traits propres à chacun de leurs parents. Les demi-humains les plus courants sont les demi-elfes et les demi-orcs.

Société

La diversité des humains se manifeste également dans leurs formes de gouvernements, leurs attitudes et leurs normes sociales. Bien que les plus anciennes cultures humaines aient plusieurs millénaires, si on les compare aux sociétés des elfes ou des nains, elles semblent en constante mutation et n'être qu'une succession d'empires qui s'émiettent et laissent la place à de nouveaux royaumes.

Alignement et religion

L'humanité est peut-être l'ascendance la plus hétérogène de toutes et celle capable des pires maux comme du plus grand bien. Alors que certains humains s'assemblent pour former des hordes enragées, d'autres se réunissent pour construire de grandes villes. Dans l'ensemble, les humains sont plutôt neutres, mais ils ont tendance à se réunir en nations ou en communautés partageant un même alignement, ou au moins un penchant vers un même alignement. Les humains vénèrent une grande variété de dieux et pratiquent de nombreuses religions, et ils cherchent généralement à obtenir les faveurs de toutes les divinités dont ils croisent la route.

Noms

À la différence de nombreuses autres cultures qui restent attachées à des traditions précises et à une histoire commune, la diversité des cultures humaine est à l'origine d'innombrables types de noms. Ainsi, les noms des humains des tribus du nord diffèrent de ceux qui vivent dans les États-nations du sud. Les humains de la plus grande

partie du monde parlent le commun (sachant que certains continents de Golarion possèdent leur propre version régionale du commun), mais leurs noms sont aussi variés que leurs croyances et leur apparence.

ETHNIES

On trouve dans les continents qui bordent la mer Intérieure de Golarion de nombreuses ethnies humaines, dont un certain nombre sont originaires de pays lointains. Les personnages humains peuvent appartenir à n'importe laquelle de ces ethnies, peu importe le pays dans lequel ils résident. Vous trouverez plus d'informations sur les ethnies humaines de Golarion en page 430, dans le chapitre 8.

Les personnages qui appartiennent aux ethnies humaines de la mer Intérieure parlent le commun (aussi appelé le taldorien). Certaines ethnies leur donnent également accès à des langues peu courantes.

LES DEMI-ELFES

Un demi-elfe est l'enfant d'un elfe et d'un humain ou de deux demi-elfes. Sa vie n'est pas toujours simple et il doit bien souvent lutter pour s'intégrer. Les demi-elfes n'ont pas de réelle patrie sur Golarion et leurs traditions hétéroclites, mélange de cultures elfique et humaine, ne contribuent pas à les rapprocher pour former un peuple à part entière. Les demi-elfes tentent donc de se faire une place dans les communautés des humains ou des elfes.

Les demi-elfes ressemblent plutôt à des humains de haute stature et aux oreilles légèrement pointues. Ils ne possèdent pas les étranges yeux de leurs parents elfes, mais ont hérité du charisme naturel de ceux-ci (et souvent d'une beauté renversante) et ils sont ainsi nombreux à devenir artistes ou bateleurs. Malgré leur charme inné, de nombreux demi-elfes ont du mal à former des liens durables avec des humains ou d'autres elfes, car ils n'arrivent à se sentir proches d'aucun de ces deux peuples.

Les demi-elfes vivent plus longtemps que les autres humains et peuvent souvent atteindre 150 ans. Certains d'entre eux craignent ainsi de se lier d'amitié ou d'avoir des relations sentimentales avec des humains, car ils savent qu'ils survivront à leur compagnon.

JOUER UN DEMI-ELFE

Vous pouvez créer un personnage demi-elfe en choisissant l'héritage demi-elfe au niveau 1. Vous avez alors accès aux dons ancestraux des elfes et des demi-elfes en plus de ceux des humains.

VOUS...

- Êtes introverti et avez du mal à développer des liens forts avec les autres.
- Vous identifiez à, ou rejetez avec force une partie de vos ascendances.
- Vous sentez proche des autres individus d'ascendance mixte et vous identifiez fortement à eux.

LES AUTRES...

- Vous trouvent plus beau que les humains et plus abordable que les elfes.
- Font généralement fi de vos ethnie et culture humaines à la lumière de votre ascendance elfique.
- Minimisent la difficulté de se trouver déchiré entre deux cultures.

LES DEMI-ORCS

Un demi-orc est l'enfant d'un orc et d'un humain ou de deux demi-orcs. Certaines personnes intolérantes voient les orcs comme des monstres plutôt que comme des individus à part entière, et elles haïssent et craignent parfois les demi-orcs simplement à cause de cette ascendance. Ces derniers se trouvent ainsi rejetés en marge de la société, où certains vivent de travaux manuels ou de soldes de mercenaires et d'autres tombent dans le crime et la cruauté. De nombreux demi-orcs qui ne supportent plus les indignités imposées par la société des humains se réfugient chez leurs cousins orcs ou s'enfoncent dans la nature pour y vivre en paix, loin des préjugés.

Les humains considèrent souvent les demi-orcs comme des êtres stupides et rustres et les demi-orcs auront bien du mal à se faire accepter dans une communauté qui compte beaucoup d'individus de ce type. Aux yeux des tribus orques, par contre, les demi-orcs ont la réputation d'être assez intelligents pour faire de bons chefs de guerre, mais ils sont physiquement plus faibles que leurs cousins orcs. Ainsi, s'ils n'arrivent pas à montrer leur

Points de vie
8

Taille
Moyenne

Vitesse
7,50 m

Primes de caractéristiques
Deux primes de caractéristique libres

Langues
Commun
Langues supplémentaires : un nombre de langues supplémentaires égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence (si le résultat est positif). Choisissez dans la liste des langues courantes, en y ajoutant toute autre langue à laquelle vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

Traits
Humain
Humanoïde

LES AUTRES MOITIÉS

Par défaut, les demi-elfes et les demi-orcs ont des origines humaines. Votre MJ peut cependant vous permettre d'être l'enfant d'un elfe ou d'un orc avec un membre d'une ascendance différente. Dans ces cas-là, il vous laissera choisir l'héritage demi-elfe ou demi-orc comme héritage de cette autre ascendance. L'autre parent le plus probable d'un demi-elfe sera un gnome ou un halfelin et, pour un demi-orc, il s'agira d'un gobelin, d'un halfelin ou d'un nain.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

force, ils sont nombreux à être relégués au bas de l'échelle sociale des tribus orques.

Un demi-orc a une espérance de vie moins élevée que les autres humains et peut espérer atteindre environ 70 ans.

Jouer un demi-orc

Vous pouvez créer un personnage demi-orc en choisissant l'héritage demi-orc au niveau 1. Vous avez alors accès aux dons ancestraux des orcs et des demi-orcs en plus de ceux des humains.

Vous...

- Ignorez, acceptez, ou vous opposez activement aux stéréotypes courants qui sont associés aux demi-orcs.
- Jouez de votre taille et de votre force pour vous imposer physiquement ou socialement.
- Gardez vos distances avec les individus des autres ascendances, au cas où ils vous rejettent injustement à cause de vos ancêtres orcs.

Les autres...

- Considèrent que vous aimez vous battre et le faites bien, mais que vous n'êtes pas intéressé par la magie ou les activités intellectuelles.
- Vous plaignent en supposant que votre naissance est liée à une situation tragique.
- Préfèrent prendre leurs distances et capituler plutôt que de risquer votre colère.

Héritages humains

À la différence des autres ascendances, il n'existe pas de différences physiologiques significatives entre les humains. Au lieu de cela, leurs héritages révèlent plutôt leur potentiel individuel ou se font le reflet de leur ascendance mixte. Au niveau 1, choisissez l'un des héritages humains suivants.

Demi-elfe

Soit l'un de vos parents était un elfe, soit les deux étaient des demi-elfes. Vos oreilles pointues et d'autres signes trahissent votre ascendance elfique. Vous gagnez le trait elfe et le pouvoir vision nocturne. En outre, à chaque fois que vous gagnez un don ancestral, vous pouvez choisir un don parmi la liste de dons des elfes, des demi-elfes et des humains.

Demi-orc

Soit l'un de vos parents était un orc, soit les deux étaient des demi-orcs. Votre peau aux nuances verdâtres et d'autres signes trahissent votre ascendance orque. Vous gagnez le trait orc et le pouvoir vision nocturne. En outre, à chaque fois que vous gagnez un don ancestral, vous pouvez choisir un don parmi la liste de dons des orcs, des demi-orcs et des humains.

Héritage polyvalent

La polyvalence et l'ambition des humains leur ont permis d'accéder au statut d'ascendance majoritaire dans la plupart des nations du monde. Choisissez un don général dont vous remplissez les prérequis (comme pour votre don ancestral, vous pouvez choisir ce don général à tout moment dans la création de votre personnage).

Héritage talentueux

Votre sagacité vous permet d'être formé à de nombreuses compétences. Vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix. Au niveau 5, vous atteignez le rang de maîtrise expert dans cette compétence.

Dons ancestraux des humains

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'humain, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

AMBITION NATURELLE — DON 1

HUMAIN

On vous a appris à être ambitieux et à toujours vous dépasser, ce qui vous permet de progresser rapidement dans votre domaine de prédilection. Vous gagnez un don de classe de niveau 1 dans votre classe. Vous devez posséder les prérequis de ce don, mais vous pouvez le sélectionner plus tard dans le processus de création de votre personnage afin de vérifier si vous possédez tous les prérequis.

ARMEMENT NON CONVENTIONNEL — DON 1

HUMAIN

Vous vous êtes familiarisé avec une arme spécifique, qui peut être liée à une autre ascendance ou culture. Choisissez une arme simple ou de guerre peu courante avec le trait correspondant à une ascendance (comme nain, gobelin ou orc) ou qui est fréquemment utilisée dans une autre culture. Vous avez accès à cette arme et, afin d'en déterminer votre maîtrise, vous la considérez comme une arme simple.

Si vous êtes qualifié avec toutes les armes de guerre, vous pouvez choisir une arme évoluée peu courante avec ce trait. Vous avez accès à cette arme et, afin d'en déterminer votre maîtrise, vous la considérez comme une arme de guerre.

FORMATION GÉNÉRALISTE — DON 1

HUMAIN

Votre capacité d'adaptation se manifeste par votre maîtrise d'une gamme de nombreuses capacités utiles. Vous gagnez un don général de niveau 1. Vous devez posséder les prérequis de ce don, mais si vous le sélectionnez au moment de la création de votre personnage, vous pouvez le choisir à la fin du processus de création afin d'être sûr de bien posséder les prérequis.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don ancestral plusieurs fois en choisissant un nouveau don général à chaque fois.

NATURE COOPÉRATIVE — DON 1

HUMAIN

La courte espérance de vie des humains leur confère une perspective particulière sur le monde. Vous avez ainsi appris très tôt à mettre vos différences de côté et coopérer avec d'autres pour atteindre vos buts. Vous gagnez un bonus de circonstances de +4 à vos tests pour Aider.

OBSTINATION ARROGANTE — DON 1

HUMAIN

Votre ego développé complique la tâche de ceux qui veulent vous donner des ordres. Si vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un effet mental qui vise à contrôler directement vos actions, vous obtenez à la place un succès critique. Si une créature obtient un échec à un test pour vous Contraindre en utilisant l'Intimidation, elle obtient un échec critique à la place (elle ne peut donc pas tenter de vous Contraindre de nouveau pendant 1 semaine).

TALENT NATUREL — DON 1

HUMAIN

Votre sagacité vous permet d'apprendre de nombreuses compétences. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié dans deux compétences de votre choix.

TOUR DE MAGIE ADAPTÉ — DON 1

HUMAIN

Prérequis une capacité de classe d'incantation

Vous avez étudié plusieurs traditions magiques et avez découvert comment altérer un sort pour qu'il corresponde à votre style incantatoire. Choisissez un tour de magie qui ne fait pas partie de la liste correspondant à votre tradition magique. Si vous avez un répertoire de sorts ou un grimoire, remplacez l'un des tours de magie que vous connaissez ou avez inscrits dans votre grimoire par le sort choisi. Si vous préparez vos sorts sans l'aide d'un grimoire (si vous êtes un prêtre ou un druide, par exemple), l'un de vos tours de magie doit toujours être le sort que vous avez choisi et vous préparez les autres normalement. Vous pouvez lancer ce tour de magie comme un sort de la tradition choisie pour votre classe.

Si vous échangez ce tour de magie par un autre ou le réapprenez ultérieurement, vous pouvez choisir le tour de magie qui le remplace parmi ceux de la liste de la même tradition ou d'une liste différente.

NIVEAU 5

ADEPTE DE L'ADAPTATION — DON 5

HUMAIN

Prérequis Tour de magie adapté, capacité de lancer des sorts de niveau 3

Vous avez continué d'adapter votre magie pour mélanger votre tradition de classe et votre tradition adaptée. Choisissez un tour de magie ou un sort de niveau 1, tiré de la même tradition que le tour de magie que vous avez gagné par Tour de magie adapté. Vous gagnez ce sort et l'ajoutez à votre répertoire de sorts, votre grimoire ou vos sorts préparés comme le tour de magie du don Tour de magie adapté. Vous pouvez lancer ce sort comme un sort de la tradition magique de votre classe. Si vous avez choisi un sort de niveau 1, vous n'avez pas accès aux versions intensifiées de ce sort, ce qui signifie que vous ne pouvez pas les préparer quand vous préparez vos sorts, que vous ne pouvez pas les apprendre et que vous ne pouvez pas faire de ce sort un sort emblématique si vous utilisez un répertoire de sorts.

IMPROVISATEUR ASTUCIEUX — DON 5

HUMAIN

Vous avez appris à gérer les situations qui vous dépassent. Vous gagnez le don général Improvisation inexpérimentée. En outre, vous pouvez entreprendre des actions de compétences qui vous demandent normalement de posséder le rang de maîtrise qualifié, même si vous êtes inexpérimenté.

NIVEAU 9

ÂME COOPÉRATIVE — DON 9

HUMAIN

Prérequis Nature coopérative

Vous avez développé un lien profond avec vos camarades et pouvez ainsi encore mieux coopérer avec eux. Si vous êtes au moins expert dans la compétence à laquelle vous apportez votre Aide, les résultats de tous vos jets de dés pour Aider sont considérés comme des succès, sauf les succès critiques.

IMPROVISATION EXTRAORDINAIRE ◈ — DON 9

HUMAIN

Prérequis Improvisateur astucieux

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Vous faites un test avec une compétence dans laquelle vous êtes inexpérimenté.

Malgré votre inexpérience, un éclair de génie vous confère un avantage de taille dans une compétence. Vous gagnez un bonus de circonstances de +4 au test de compétence déclencheur.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

MULTIPLES TALENTS — DON 9

HUMAIN

Vous avez appris à partager votre attention entre plusieurs classes à la fois avec une certaine aise. Vous gagnez un don de dévouement multiclasse de niveau 2 (pour en savoir plus sur les archétypes multiclasses, rendez-vous en page 219), même si vous ne pouvez pas normalement gagner d'autre don de dévouement avant de choisir plus de dons dans votre archétype actuel.

Si vous êtes un demi-elfe, vous n'avez pas besoin de posséder les valeurs de caractéristiques prérequises de ce don.

NIVEAU 13

EXPERTISE NON CONVENTIONNELLE — DON 13

HUMAIN

Prérequis Armement non conventionnel, qualifié avec une arme choisie avec le don Armement non conventionnel

Vous savez mieux manier votre arme non conventionnelle. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère une maîtrise experte ou supérieure avec certaines armes, vous gagnez également cette maîtrise avec l'arme que vous avez choisie avec le don Armement non conventionnel.

Dons ancestraux des demi-elfes et des demi-orcs

Un humain avec du sang elfique ou orc est appelé un demi-elfe ou un demi-orc et est représenté par l'héritage du même nom. Si vous avez choisi l'héritage demi-elfe ou demi-orc, vous pouvez choisir des dons ancestraux supplémentaires qui ne sont pas proposés aux autres humains.

DONS ANCESTRAUX DES DEMI-ELFES

Les dons suivants peuvent être choisis par les demi-elfes.

NIVEAU 1

ATAVISME ELFIQUE — DON 1

DEMI-ELFE

Le sang elfique qui coule dans vos veines est particulièrement puissant et vous fait bénéficier de bien plus de caractéristiques elfiques que vos congénères demi-elfes. Vous pouvez également avoir été élevé parmi les elfes et baigné dans la culture de vos ancêtres elfes. Vous gagnez les avantages liés à l'héritage elfique de vos parents ou ancêtres elfes. Vous ne pouvez cependant pas choisir d'héritage qui dépende de, ou améliore une caractéristique elfique que vous ne possédez pas. Par exemple, vous ne pouvez pas gagner le pouvoir vision dans le noir des elfes des cavernes si vous ne possédez pas déjà vision nocturne. Dans ces cas-là, si le MJ le permet, vous pouvez gagner un autre avantage.

Spécial. Vous pouvez seulement choisir ce don au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ou gagner ce don.

NIVEAU 5

CHARME SURNATUREL — DON 5

DEMI-ELFE

La magie elfique qui coule dans vos veines se manifeste comme une force que vous pouvez utiliser pour devenir plus séduisant ou intéressant. Vous pouvez lancer le sort de niveau 1 *charme* comme un sort inné arcanique une fois par jour.

EXEMPLARITÉ DON 5

DEMI-ELFE

Vos actions inspirent vos alliés et les poussent à se dépasser. À chaque fois que vous obtenez un succès critique à un test de compétence, vous pouvez automatiquement utiliser la réaction Aider pour apporter votre aide à un allié qui utilise la même compétence, sans avoir besoin d'utiliser une action pour vous préparer.

DONS ANCESTRAUX DES DEMI-ORCS

Les dons suivants peuvent être choisis par les demi-orcs. Certains de ces dons sont communs avec les individus qui possèdent du sang orc et possèdent ainsi le trait orc, d'autres sont propres aux demi-orcs et possèdent alors le trait demi-orc.

NIVEAU 1

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES ORQUES DON 1

ORC

Au combat, vous avez une prédilection pour les armes brutales de vos ancêtres orcs. Vous êtes qualifié avec le cimeterre à deux mains et la grande hache. En outre, vous avez accès aux armes peu courantes des orcs.

En ce qui vous concerne, les armes de guerre orques sont des armes simples et les armes orques évoluées sont des armes de guerre.

FÉROCITÉ ORQUE ↷ DON 1

ORC

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Vous êtes réduit à 0 point de vie, mais ne mourez pas sur-le-champ.

Du feu coule dans vos veines et vous empêche de succomber à vos blessures. Vous n'êtes pas assommé et conservez 1 point de vie, et l'intensité de votre état blessé augmente de 1.

MÉDIATEUR MONSTRUEUX DON 1

DEMI-ORC

Votre nature duelle d'humain et d'orc vous donne une perspective unique qui vous permet de faire le lien entre les humains et de nombreuses créatures intelligentes que les humains considèrent comme des monstres. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Diplomatie contre des créatures intelligentes non humanoïdes et contre les humanoïdes marginalisés par les sociétés humaines (à la discrétion du MJ, mais ceux-ci incluent généralement les géants, les gobelins, les kobolds et les orcs). Vous bénéficiez également de ce bonus à vos tests de Perception pour Deviner les intentions de ces créatures.

SUPERSTITION ORQUE ↷ DON 1

CONCENTRATION ORC

Déclencheur. Vous tentez un jet de sauvegarde contre un sort ou un effet magique, avant de lancer les dés.

Vous vous préservez de la magie en vous reposant sur des techniques héritées de superstitions culturelles orques. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre jet de sauvegarde contre le sort ou l'effet magique déclencheur.

VISION ORQUE DON 1

DEMI-ORC

Prérequis vision nocturne

Votre sang orc est assez fort pour vous faire bénéficier de la vision perçante de vos ancêtres orcs. Vous gagnez vision dans le noir, qui vous permet de voir dans les ténèbres et la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive. Cependant, dans les ténèbres, vous ne voyez qu'en noir et blanc.

Spécial. Vous pouvez seulement choisir ce don au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ou gagner ce don.

NIVEAU 5

CARNAGE AVEC LES ARMES ORQUES DON 5

ORC

Prérequis Familiarité avec les armes orques

Vous maniez les armes de vos ancêtres orcs avec une brutale efficacité. À chaque fois que vous réussissez un coup critique avec un cimeterre à deux mains, une grande hache ou une arme orque, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

VIGUEUR DANS LA VICTOIRE ↷ DON 5

ORC

Déclencheur. Vous réduisez un adversaire à 0 point de vie.

Vos victoires martiales gonflent votre orgueil et vous donnent l'énergie de continuer à vous battre malgré vos blessures. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez une quantité de points de vie temporaires égale à votre modificateur de Constitution.

NIVEAU 9

SUPERSTITION OMNIPRÉSENTE DON 9

ORC

Prérequis Superstition orque

Vous êtes tellement baigné de superstitions orques que votre pratique des exercices mentaux de vos ancêtres vous aide à ignorer les effets de la magie. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques en toutes circonstances.

NIVEAU 13

EXPERTISE AVEC LES ARMES ORQUES DON 13

ORC

Prérequis Familiarité avec les armes orques

Votre affinité pour les armes orques combinée avec votre entraînement de classe vous permet de manier les armes orques avec talent. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour les cimeterres à deux mains, les grandes haches et toutes les armes orques avec lesquelles vous êtes qualifié.

FÉROCITÉ EXTRAORDINAIRE DON 13

ORC

Prérequis Férocité orque

Pour peu que vous ayez eu un peu le temps de respirer après un combat au cours duquel vous avez frôlé la mort, vous pouvez ranimer votre férocité pour résister à de nouveaux coups de grâce. Vous pouvez utiliser votre Férocité orque une fois par heure plutôt qu'une fois par jour.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Nain

Les nains, blottis dans leurs citadelles et cités de pierres, se sont fait une réputation de peuple sévère et stoïque qui n'est pas imméritée. Cependant, si l'on ne voit parfois en eux que d'austères façonneurs de pierres et de métaux dénués d'humour, tous ceux qui ont passé du temps en présence des nains ont compris que le zèle minutieux dont ils font preuve dans le travail leur permet de répondre à leur attachement pour la qualité plutôt que pour la quantité. Aux yeux d'un étranger, ils peuvent sembler méfiants et repliés sur leur clan. Aux yeux de leurs amis et de leurs familles, ils sont chaleureux et pleins d'attentions, et leurs halls résonnent de rires et du tapage des marteaux frappant les enclumes.

Les nains mettent du temps à accorder leur confiance aux étrangers, mais il s'agit d'une défiance compréhensible. L'histoire des nains est en effet marquée par de nombreux épisodes d'exil forcé de leurs forteresses ancestrales et de lutte contre les déprédations de féroces ennemis, notamment des géants, des gobelinoïdes, des orcs et des horreurs souterraines. Par contre, si la confiance d'un nain est difficile à gagner, une fois acquise, elle est solide comme l'acier.

Si vous voulez incarner un aventurier coriace, entêté et résolu, à la fois bourru et habité d'une profonde sagesse (ou tout au moins de convictions bien ancrées), vous devriez jouer un nain.

Vous...

- Vous efforcez de défendre votre honneur en toute situation.
- Appréciez l'artisanat de qualité sous toutes ses formes et insistez pour avoir toujours un équipement de la meilleure facture possible.
- Ne revenez jamais sur une décision que vous avez prise.

Les autres...

- Vous trouvent têtu, mais si certains y voient un défaut, d'autres y voient une qualité.
- Partent du principe que vous êtes un expert dans tout ce qui touche au travail de la pierre, à l'extraction des minéraux, aux métaux précieux et aux gemmes.
- Sont conscients des liens étroits qui vous unissent à votre famille, votre héritage et vos amis.

Description physique

Les nains sont petits et trapus. Ils mesurent environ 30 cm de moins que les humains. Ils sont petits, mais à la carrure imposante. Les nains des deux sexes sont fiers de leurs longs cheveux, qu'ils tressent généralement de manière élaborée. Certaines coiffures sont même représentatives de leur clan. Une longue barbe est un signe de virilité et d'honneur chez les nains. Ainsi, un nain rasé de près est considéré comme faible, indigne de confiance, voire pire.

Les nains atteignent généralement leur maturité physique vers 25 ans. Cela dit, leur culture traditionaliste accorde plus de valeur aux cérémonies de passage à l'âge adulte, qui varient d'un clan à l'autre, qu'à leur âge réel. En moyenne, un nain peut vivre près de 350 ans.

Société

Les antiques empires de la surface sur lesquels régnaient les nains ont cédé il y a bien longtemps, submergés par les assauts de leurs ennemis orcs et gobelinoïdes. Les nains actuels possèdent encore bon nombre des qualités qui ont mené leurs ancêtres à leur apogée : le courage, le bon sens, et une opiniâtreté à toute épreuve dans tout ce qu'ils entreprennent, qu'il

s'agisse du combat, de l'artisanat, ou de l'entretien des liens les unissant à leur famille et leurs amis.

Si la distance qui sépare leurs citadelles célestes peut être à l'origine d'importantes différences culturelles entre les clans, les sociétés naines continuent de se ressembler sur de nombreux points. Presque tous les nains partagent une même passion pour le travail de la pierre, du métal et des pierres précieuses. Ils sont généralement très doués dans tout ce qui a trait à l'architecture et à l'exploitation minière et ont une haine commune des géants, des orcs et des gobelinoïdes.

Rares sont les nains qui ne portent pas la dague de leur clan passée à la ceinture. Cette dague est forgée juste avant leur naissance et porte la gemme de leur clan. Elle est utilisée par un de leurs parents pour trancher le cordon ombilical de l'enfant, et il s'agit ainsi de la première arme tâchée de leur sang.

Alignement et religion

Les nains attachent une grande importance à l'honneur et sont très fidèles aux traditions de leurs clans et de leurs royaumes. Ils ont un sens aigu de l'amitié et de la justice, mais ils choisissent souvent leurs amis avec soin. S'ils font preuve d'acharnement dans leur travail, c'est avec encore plus d'ardeur qu'ils se divertissent, particulièrement en présence de bière forte.

Les nains sont typiquement d'alignement loyal bon ou loyal neutre et ils ont une prédilection pour les divinités qui possèdent ces alignements. Torag, le dieu des nains, est leur principale divinité. Cela étant, il n'est pas rare qu'ils adorent également les membres de sa famille.

Noms

Les nains honorent leurs enfants en leur donnant les noms d'ancêtres ou de héros nains. Il est rare qu'ils inventent un nouveau nom ou en empruntent un à une autre culture. Quand ils se présentent, les nains indiquent généralement leur famille et leur clan d'origine, ainsi que tous les autres liens familiaux et titres honorifiques associés. Les noms des nains font rarement plus ou moins de deux syllabes et contiennent souvent des consonnes dures.

Exemples de noms

Agna, Bodill, Dolgrin, Edrukk, Grunyar, Ingra, Kazmuk, Kotri, Lupp, Morgrym, Rogar, Rusilka, Torra, Yangrit

Héritages nains

Les nains sont des êtres à la physiologie robuste issus de longues lignées et sont très fiers de la résistance que leur confère leur sang. Au niveau 1, choisissez l'un des héritages nains suivants.

Nain des forges

Vos ancêtres vivaient dans des déserts torrides ou dans des chambres volcaniques souterraines et ils vous ont transmis leur remarquable capacité d'adaptation aux environnements chauds. Vous bénéficiez ainsi d'une résistance au feu égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1) et vous subissez tous les effets environnementaux liés à la chaleur comme si leur intensité était réduite d'un rang (la chaleur extraordinaire devient extrême, la chaleur extrême devient grande, etc.).

Nain des roches

Vos ancêtres vivaient et travaillaient au milieu des pierres vénérables qui coiffent les montagnes ou s'enfoncent sous la terre. Grâce à eux, quand vous vous dressez, vous êtes solide comme un roc. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre DD de Vigueur ou de Réflexes contre les tentatives de vous Pousser ou de vous faire un Croc-en-jambe. Ce bonus s'applique également aux jets de sauvegarde contre les sorts ou effets qui tentent de vous faire tomber à terre.

En outre, quand vous subissez un effet qui devrait vous forcer à vous déplacer de 3 m ou plus, vous ne vous déplacez que de la moitié de cette distance.

Nain gardemort

Vos ancêtres ont passé des générations à garder des tombeaux et ils vous ont transmis les pouvoirs qu'ils ont cultivés pour se garder de la nécromancie. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet de nécromancie, il est transformé en succès critique.

Points de vie
10

Taille
Moyenne

Vitesse
6 m

Primes de caractéristiques
Constitution
Sagesse
Libre

Pénalité de caractéristique
Charisme

Langues
Commun
Nain
Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : gnomien, gobelin, jotun, orque, terreux, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

Traits
Humanoïde
Nain

Vision dans le noir
Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive. Par contre, quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc.

Dague de clan
Vous recevez gratuitement une dague de clan (p. 280). Votre clan vous l'a offerte à votre naissance. La vente de cet objet est un tabou qui vous vaudrait le mépris des autres nains.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

NAIN SANG-ANCIEN

Les héros nains de l'ancien temps étaient capables de balayer la magie de leurs ennemis du revers de la main. Vous avez hérité d'une partie de cette résistance. Vous gagnez la réaction Appel du sang ancien.

APPEL DU SANG ANCIEN ↻

Déclencheur. Vous devez faire un jet de sauvegarde contre un effet magique, mais vous n'avez pas encore lancé le dé.

Soudain, vous sentez la résistance magique de vos ancêtres affluer en vous, puis lentement se retirer. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 au jet de sauvegarde qui a déclenché cette réaction et jusqu'à la fin du tour.

NAIN SANG-FORT

Votre sang, vigoureux et tonique, vous permet de mieux résister aux toxines. Vous gagnez une résistance au poison égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1) et, à chaque fois que vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un poison, vous réduisez son stade de 2, ou de 1 s'il s'agit d'un poison virulent. Chaque succès critique contre un poison qui est en train de vous affecter réduit son stade de 3, ou de 2 s'il s'agit d'un poison virulent.

DONS ANCESTRAUX

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que nain, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

ARPENTEUR DES ROCHES — DON 1

NAIN

Vous possédez une étroite connexion avec la pierre, qui vous permet de vous déplacer plus facilement sur des surfaces accidentées. Vous pouvez ignorer la difficulté des terrains liée aux débris et les sols irréguliers de pierre et de terre. En outre, quand vous utilisez la compétence Acrobaties pour Garder l'équilibre sur des surfaces étroites ou sur un sol inégal de pierre ou de terre, vous n'êtes pas pris au dépourvu et, quand vous obtenez un succès à un tel test d'Acrobaties, vous obtenez un succès critique à la place.

CONNAISSANCE DE LA PIERRE — DON 1

NAIN

Vous avez le don de remarquer les plus petites irrégularités et d'identifier les techniques artisanales dans les constructions de pierre. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Perception pour remarquer les irrégularités dans les constructions en pierre. Ce bonus s'applique à vos tests pour découvrir des pièges mécaniques de pierre ou cachés par de la pierre.

Même si vous n'utilisez pas l'action Chercher ou que vous n'êtes pas en train d'étudier les alentours, le MJ fait automatiquement un test secret pour déterminer si vous notez des irrégularités dans les constructions de pierre. Ce test ne bénéficie par contre pas de votre bonus de circonstances, mais subit un malus de circonstances de –2.

CONNAISSANCE DES NAINS — DON 1

NAIN

Vous vous êtes imprégné des vieilles histoires et traditions de vos ancêtres, de vos dieux et de votre peuple, et avez étudié les sujets et les techniques transmis de génération en génération. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Artisanat et en Religion. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance des nains.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES NAINES — DON 1

NAIN

Vous avez développé auprès de vos congénères une affinité pour les armes qui frappent fort et vous les préférez à des armes plus élégantes. Vous êtes qualifié avec la hache d'armes, le pic de guerre et le marteau de guerre.

Vous avez également accès aux armes peu courantes des nains. Afin de déterminer votre maîtrise, vous considérez les armes de guerre naines comme des armes simples et les armes naines évoluées comme des armes de guerre.

FER ALLÉGÉ — DON 1

NAIN

Vous avez appris des techniques découvertes par vos ancêtres lors d'anciennes guerres, qui vous permettent de porter plus facilement de lourdes armures. Vous ignorez la réduction de Vitesse de l'armure que vous portez.

En outre, à chaque fois qu'une autre source vous inflige un malus affectant votre Vitesse (si vous vous trouvez dans l'état surchargé ou sous l'effet d'un sort), vous réduisez ce malus de 1,50 m. Par exemple, l'état surchargé, qui vous infligerait normalement un malus de Vitesse de –3 m, ne vous inflige qu'un malus de –1,50 m. Si plusieurs effets vous infligent des malus de Vitesse, choisissez-en un dont vous réduirez l'intensité.

SOIF DE VENGEANCE — DON 1

NAIN

Vous rêvez de vous venger de ceux qui ont causé du tort à votre peuple. Au moment où vous gagnez Soif de vengeance, choisissez l'un des ennemis ancestraux des nains parmi la liste suivante : drow, duergar, géant ou orc. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux dégâts que vous infligez avec vos armes ou à mains nues contre les créatures possédant ce trait. Si vous lancez plus d'un dé de dégâts d'arme (comme c'est souvent le cas au-delà du niveau 1), ce bonus est alors égal au nombre de dés de dégâts d'arme ou d'attaque à mains nues que vous lancez.

En outre, si une créature réussit une attaque critique contre vous et vous inflige des dégâts, vous bénéficiez de votre bonus de dégâts contre cette créature pendant 1 min, même si elle ne possède pas le trait que vous avez choisi.

Spécial. Si votre personnage est issu d'une communauté qui se trouve souvent en conflit avec d'autres types d'ennemis, votre MJ peut ajouter les traits de créature appropriés à votre liste d'ennemis ancestraux.

NIVEAU 5

CONNAISSANCE DES ARMES NAINES — DON 5

NAIN

Prérequis Familiarité avec les armes naines

Vous avez appris des techniques qui vous permettent de tirer le meilleur parti de vos armes naines. Quand vous réussissez un coup critique avec une hache d'armes, un pic de guerre ou un marteau de guerre nain, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

PAS DU ROC ❖❖ DON 5

NAIN

Prérequis Arpenteur des roches

Votre carrure de nain vous permet de repousser vos adversaires, à la manière d'un gros rocher dévalant un tunnel souterrain. Si vous Faites un pas dans la case d'un adversaire dont la taille est égale ou inférieure à la vôtre, celui-ci doit se déplacer dans l'espace vide qui se trouve directement derrière lui. L'adversaire est obligé de se déplacer, même si cela le met en danger. Il peut tenter un jet de sauvegarde de Vigueur contre votre DD d'Athlétisme afin de vous empêcher de Faire un pas. S'il tente ce jet de sauvegarde, à moins d'obtenir un succès critique, il subit une quantité de dégâts contondants égale à votre niveau plus votre modificateur de Force.

Si votre adversaire ne peut pas se déplacer dans un espace vide (s'il est entouré d'objets solides ou d'autres créatures, par exemple), votre Pas du roc n'a aucun effet.

NIVEAU 9

MARCHEPIERRE DON 9

NAIN

Vous faites preuve d'un profond respect pour la pierre, avec laquelle vous vous sentez étroitement lié. Vous gagnez *fusion dans la pierre* comme sort inné divin de niveau 3, et vous pouvez le lancer une fois par jour.

Si vous possédez également le don ancestral Connaissance de la pierre, vous pouvez tenter de repérer des irrégularités et des pièges dans les constructions de pierre qui demandent normalement un rang de maîtrise légendaire en Perception. Si vous possédez à la fois le don ancestral Connaissance de la pierre et une maîtrise légendaire de la Perception : quand vous n'êtes pas en train de Chercher et que le MJ fait un test secret afin de déterminer si vous remarquez des irrégularités dans les constructions en pierre, vous conservez le bonus acquis grâce à Connaissance de la pierre et ne subissez pas le malus de circonstances de –2.

ROBUSTESSE DE LA MONTAGNE DON 9

NAIN

Votre robustesse vous permet d'endurer plus de dégâts avant de vous avouer vaincu. Ajoutez votre niveau à votre maximum de points de vie. Lorsque vous êtes mourant, le DD de vos tests de récupération est de 9 + l'intensité de votre état mourant (au lieu de 10 + l'intensité de votre état mourant).

Si vous possédez aussi le don Robustesse, les points de vie gagnés grâce au don et à ce pouvoir sont cumulatifs et le DD de vos tests de récupération est de 6 + l'intensité de votre état mourant.

NIVEAU 13

EXPERTISE AVEC LES ARMES NAINES DON 13

NAIN

Prérequis Familiarité avec les armes naines

Votre affinité pour les armes naines combinée avec votre entraînement vous permet de manier les armes naines avec talent. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour les haches d'armes, les pics de guerre, les marteaux de guerre et toutes les autres armes naines avec lesquelles vous êtes qualifié.

LES AVENTURIERS NAINS

Les aventuriers nains deviennent souvent des chasseurs de trésors ou des mercenaires. Ils quittent généralement leurs citadelles et cités souterraines afin de trouver de quoi enrichir leur patrie ou pour se réapproprier des trésors nains perdus ou des terres volées par les ennemis de leur ascendance.

Les nains ont généralement un historique d'acolyte, d'artisan, de marchand, de mineur ou de guerrier. Les nains excellent dans de nombreuses classes martiales, comme celles de barbare, de guerrier, de moine et de rôdeur, mais ils font aussi d'excellents prêtres et druides.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Historiques

Les historiques vous permettent de personnaliser encore votre personnage en choisissant la vie qu'il a menée avant de partir à l'aventure. Cette étape suit le choix de son ascendance, qui représente le cadre dans lequel il est né. L'historique de votre personnage peut vous aider à approfondir sa personnalité, tout en vous donnant des suggestions sur ce qu'il connaît. Pensez aux raisons qui ont poussé votre personnage à choisir une vie d'aventurier et en quoi cela peut être lié à son historique.

Vous choisissez un historique au niveau 1, lorsque vous créez votre personnage. L'historique choisi est permanent. Vous ne pouvez pas le modifier aux niveaux qui suivent. Chacun des historiques présentés vous confère deux primes de caractéristiques, un don de compétence, et le rang de maîtrise qualifié dans deux compétences, dont une de Connaissance. Si votre historique vous confère le rang de maîtrise qualifié dans une compétence, puis que le choix de votre classe au niveau 1 vous confère le rang de maîtrise qualifié dans cette même compétence, vous choisissez alors une nouvelle compétence dans laquelle vous qualifier.

Les compétences de Connaissance représentent votre connaissance approfondie d'un sujet donné. Elles sont décrites en page 245. Si une compétence de Connaissance vous demande de faire un choix (par exemple le choix d'un type de terrain), expliquez les raisons de votre choix au MJ qui décidera alors de le valider ou non. Si vous souhaitez avoir des suggestions, l'encart Sous-catégories de Connaissance courante en page 246 présente des compétences de Connaissance adaptées à la plupart des campagnes.

Les dons de compétence permettent d'élargir le champ d'utilisation de vos compétences. Ils sont présentés au chapitre 5 : Dons.

ACOLYTE — HISTORIQUE

Vous avez passé votre jeunesse dans un monastère religieux ou un cloître. Vous avez peut-être voyagé afin de répandre la bonne parole de votre religion, ou parce que vous avez rejeté les enseignements de celle-ci. Ces leçons restent cependant gravées en vous.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Religion et Connaissance du métier de scribe. Vous gagnez le don de compétence Étudiant du droit canon.

ACROBATE — HISTORIQUE

Vous avez exercé le métier d'acrobate dans un cirque ou dans la rue. Vous vous êtes peut-être tourné vers l'aventure parce que vous ne gagniez plus assez d'argent, ou simplement parce que vous avez décidé de faire autre chose de vos talents.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Dextérité et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Acrobaties et Connaissance du cirque. Vous gagnez le don de compétence Équilibre stable.

ARTISAN — HISTORIQUE

Vous avez été apprenti dans un métier impliquant de construire ou confectionner quelque chose et avez ainsi développé une compétence spécialisée. Vous avez peut-être été un apprenti forgeron vous éreintant devant la forge pendant d'innombrables heures, un jeune tailleur confectionnant des vêtements de toutes sortes, ou encore un ouvrier sur un chantier naval façonnant les coques des navires.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou d'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissance des guildes. Vous gagnez le don de compétence Artisanat spécialisé.

ARTISTE — HISTORIQUE

Votre art, quelle que soit la manière dont il s'exprime, représente votre passion. L'aventure vous aide peut-être à trouver l'inspiration, ou alors il s'agit simplement un moyen de survivre en attendant de devenir un artiste de renom mondial.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissance artistique. Vous gagnez le don de compétence Artisanat spécialisé.

AVOCAT — HISTORIQUE

Les longues heures passées le nez dans des piles d'ouvrages législatifs sous le regard sévère de vos professeurs et à fréquenter les tribunaux vous ont permis d'apprendre le fonctionnement des lois. Vous êtes capable de monter un dossier d'accusation ou de défense pour un procès et vous vous tenez informé des lois locales, car il est impossible de prédire quand elles pourront vous être utiles.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre

Vous êtes qualifié dans les compétences : Diplomatie et Connaissance juridique. Vous gagnez le don de compétence Bonne impression de groupe.

BATELEUR — HISTORIQUE

Une éducation dans les arts ou un entraînement obstiné vous ont permis d'apprendre à divertir les foules. Vous étiez peut-être comédien, danseur, musicien, escamoteur, ou un autre type d'artiste.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Représentation et Connaissance théâtrale. Vous gagnez le don de compétence Représentation fascinante.

BRICOLEUR — HISTORIQUE

Vous inventez toutes sortes de petites choses afin de satisfaire votre imagination fertile. Vos compétences en ingénierie s'expriment avec beaucoup de créativité et il est impossible de deviner ce que vous allez bien pouvoir inventer ensuite. Il s'agira peut-être d'un génial appareil qui aura un potentiel fabuleux… ou qui risquera d'exploser.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou d'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissance de l'ingénierie. Vous gagnez le don de compétence Artisanat spécialisé.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

CHARLATAN — HISTORIQUE

Vous vous rendiez de ville en ville, prétendant lire l'avenir et vendre des remèdes miracles à un endroit, et vous faisant passer pour un héritier royal en exil dans le suivant afin de séduire le ou la riche bénéficiaire d'un héritage. Prendre l'étiquette d'aventurier peut être votre dernière combine, ou une véritable tentative d'utiliser vos talents à meilleur escient. Il peut également s'agir des deux et vous vous rendez alors compte que vous êtes en train de devenir le héros pour lequel vous vous faites passer.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Duperie et Connaissance de la pègre. Vous gagnez le don de compétence Menteur charismatique.

CHASSEUR — HISTORIQUE

Votre précédente activité consistait à traquer et abattre des animaux et autres créatures sauvages. Vous avez également appris à les écorcher, les dépecer et les cuire, des compétences qui peuvent se révéler fort utiles lors d'une aventure.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissance de la tannerie. Vous gagnez le don de compétence Observation de la nature.

CHASSEUR DE PRIMES — HISTORIQUE

Vous vous êtes enrichi en traquant les délinquants. Vos motivations étaient peut-être altruistes et chasser les criminels était pour vous un moyen de rendre les rues plus sûres, ou alors vous étiez seulement motivé par l'argent. Vous n'avez aucun mal à transposer vos techniques de traque des criminels à votre profession d'aventurier.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissance juridique. Vous gagnez le don de compétence Pisteur expérimenté.

CRIMINEL — HISTORIQUE

Vous avez vécu hors des lois comme individu indépendant dénué de scrupules ou comme membre d'une organisation criminelle. Vous vous êtes peut-être tourné vers l'aventure pour y trouver la rédemption, pour échapper à la loi, ou simplement dans l'espoir d'obtenir un butin plus conséquent et de meilleure qualité.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou d'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Discrétion et Connaissance de la pègre. Vous gagnez le don de compétence Contrebandier expérimenté.

DÉTECTIVE — HISTORIQUE

Vous étiez un inspecteur de police élucidant des crimes ou un détective privé au service de riches clients. Votre présent d'aventurier peut être lié à un mystère que vous cherchez à éclaircir, mais il est dans tous les cas probable que votre situation ait un rapport avec les conséquences d'une précédente affaire.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance de la pègre. Vous gagnez le don de compétence Savoir urbain.

DISCIPLE MARTIAL — HISTORIQUE

Vous avez suivi un entraînement intense et des études rigoureuses afin de devenir un grand guerrier. Vous pouvez avoir été élève dans un

monastère traditionnel, une académie militaire d'élite ou une branche locale d'une prestigieuse organisation de mercenaires.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Dextérité et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Acrobaties ou Athlétisme. Vous gagnez un don de compétence : Chute féline si vous avez choisi Acrobaties ou Saut rapide si vous avez choisi Athlétisme. Vous êtes également qualifié dans la compétence Connaissance de la guerre.

DRESSEUR — HISTORIQUE

Vous avez toujours eu un lien particulier avec les animaux et il vous a donc semblé naturel de devenir dresseur. Vous rencontrez constamment de nouvelles créatures lors de vos voyages et ne perdez pas une occasion de vous en faire des amies.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Sagesse ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences : Nature et une compétence de Connaissance liée à un terrain occupé par les animaux que vous appréciez (comme Connaissance des plaines ou Connaissance des marais). Vous gagnez le don de compétence Dressage animalier.

ÉCLAIREUR — HISTORIQUE

La nature a été votre seconde maison lorsque vous découvriez des sentiers et guidiez des voyageurs. C'est peut-être votre soif de voyages qui vous a poussé à partir à l'aventure, ou vous avez découvert en servant d'éclaireur à des soldats que vous aviez pris goût aux combats.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Survie et une compétence de Connaissance liée à un type de terrain dans lequel vous avez déjà effectué une reconnaissance (comme Connaissance des forêts ou Connaissance des cavernes). Vous gagnez le don de compétence Glaneur.

ÉMISSAIRE — HISTORIQUE

Remplissant le rôle de diplomate ou de messager, vous avez énormément voyagé. Votre quotidien consistait à communiquer avec de nouvelles personnes et à former des alliances.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Société et une compétence de Connaissance en lien avec une cité dans laquelle vous vous êtes souvent rendu. Vous gagnez le don de compétence Polyglotte.

ENFANT DES RUES — HISTORIQUE

Vous vous efforciez de survivre en faisant les poches des passants dans les artères d'une grande ville, sans jamais savoir quand serait votre prochain repas. Si certaines personnes se tournent vers l'aventure pour la gloire, c'est pour vous une question de survie.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Constitution et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Vol et une compétence de Connaissance correspondant à la cité dans laquelle vous avez vécu comme enfant des rues (comme Connaissance d'Absalom ou Connaissance de Magnimar). Vous gagnez le don de compétence Vol à la tire.

ERMITE — HISTORIQUE

Vous viviez reclus et loin de tout, dans une caverne, une oasis perdue, ou cloîtré dans un manoir. Votre départ à l'aventure est peut-être votre première incursion dans le monde depuis bien longtemps. Vous y voyez peut-être la fin bienvenue de votre solitude ou un changement que vous ne désiriez pas. Dans tous les cas, vous êtes sûrement encore un peu farouche.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou d'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Nature ou Occultisme, ainsi que dans une compétence de Connaissance liée au type de terrain où vous avez vécu quand vous étiez ermite (comme Connaissance des cavernes ou Connaissance du désert). Vous gagnez le don de compétence Savoir douteux.

ÉRUDIT — HISTORIQUE

Vous avez toujours aimé étudier et vous vous êtes ainsi coupé du monde pour apprendre tout ce que vous pouviez. Vos livres vous ont permis de découvrir des choses et des lieux extraordinaires que vous avez toujours rêvé de voir en vrai. Finalement, la curiosité a pris le dessus et vous avez abandonné vos études pour partir à l'aventure.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence de votre choix parmi Arcanes, Nature, Occultisme, ou Religion. Vous gagnez le don de compétence Assurance avec cette compétence. Vous êtes également qualifié dans la compétence Connaissance universitaire.

GARDE — HISTORIQUE

Vous avez servi dans la garde, soit par patriotisme, soit pour gagner votre pitance. Dans tous les cas, vous avez appris à faire parler un suspect réticent. Peu importe les raisons qui vous ont fait quitter la garde, vous pensez probablement que la vie d'aventurier est l'occasion d'exploiter vos compétences plus ambitieusement.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation, et Connaissance juridique ou Connaissance de la guerre. Vous gagnez le don de compétence Contrainte rapide.

GLADIATEUR — HISTORIQUE

Vous avez appris à vous battre lors des sanglants jeux de l'arène. Vous avez cependant quitté l'arène (ou vous vous êtes enfui) avant d'y atteindre la gloire. Votre capacité à faire couler le sang et à éveiller l'intérêt des foules vous est utile dans votre nouvelle vie d'aventurier.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Représentation et Connaissance des gladiateurs. Vous gagnez le don de compétence Représentation impressionnante.

HERBORISTE — HISTORIQUE

Vous avez suivi une formation officielle d'apothicaire ou avez pratiqué la médecine populaire à la campagne et vous connaissez les propriétés médicinales des herbes. Vous savez récolter les bons remèdes naturels dans toutes sortes d'environnements et les préparer comme il se doit.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Nature et Connaissance en herboristerie. Vous gagnez le don de compétence Médecine naturelle.

HOMME D'ARMES — HISTORIQUE

Dans votre jeunesse, vous avez combattu en tant que mercenaire,

guerrier défendant un peuple nomade, ou membre d'une milice ou d'une armée. Vous avez peut-être eu envie de vous affranchir de la structure hiérarchique de ces forces armées, mais vous pouvez également avoir toujours été un guerrier indépendant.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Constitution et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation et Connaissance de la guerre. Vous gagnez le don de compétence Regard intimidant.

MANŒUVRE HISTORIQUE

Vous avez passé des années à exercer un pénible travail physique. C'était une période difficile, mais vous avez réussi à survivre. Vous vous êtes peut-être tourné vers l'aventure car vous y voyez une méthode plus simple de vous faire une place dans le monde, ou bien vous accompagnez quelqu'un dont vous êtes sous les ordres.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Constitution et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance du travail. Vous gagnez le don de compétence Portefaix avec la compétence Athlétisme.

MARCHAND HISTORIQUE

Votre précédente activité consistait à vendre des produits et échanger des biens, peut-être dans une boutique poussiéreuse, derrière un étal de marché, ou dans une caravane marchande. Les compétences que vous avez acquises vous servent dans votre nouvelle vocation d'aventurier, dans le cadre de laquelle votre capacité à obtenir une réduction sur le prix d'une bonne armure pourra vous sauver la vie.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Diplomatie et Connaissance commerciale. Vous gagnez le don de compétence Chasseur de bonnes affaires.

MARIN HISTORIQUE

Vous avez entendu l'appel de la mer dès votre jeune âge. Vous avez peut-être rejoint un vaisseau marchand, la marine, ou un équipage de pirates et de vauriens.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Dextérité et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance de la navigation maritime. Vous gagnez le don de compétence Maraudeur aquatique.

MÉDECIN MILITAIRE HISTORIQUE

Plongé dans le chaos des batailles, vous avez appris à vous adapter à une situation en constante évolution tout en prenant soin des blessés. Vous prodiguiez des soins à des soldats, des gardes ou d'autres combattants et vous avez par la même occasion appris de nombreuses choses sur la logistique de la guerre.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Médecine et Connaissance de la guerre. Vous gagnez le don de compétence Médecine militaire.

MINEUR HISTORIQUE

Vous gagniez votre vie en extrayant des minerais précieux des profondeurs obscures de la terre. Comparé à cet épuisant labeur, partir à l'aventure peut vous sembler une alternative lucrative et séduisante. Et si vous deviez retourner sous terre, vous comptez bien le faire avec une véritable arme en main et non une pioche de mineur.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissance minière. Vous gagnez le don de compétence Expertise du terrain en environnement souterrain.

NOBLE HISTORIQUE

Si pour la plèbe, la vie d'un noble peut sembler idyllique et luxueuse, vous avez grandi en tant que noble ou membre d'une famille aspirant à la noblesse et vous savez ce qu'il en est réellement : la vie d'un noble est pleine d'obligations et d'intrigues. Que ce soit pour échapper à vos devoirs ou améliorer votre statut social, vous avez remisé les soies et le faste pour revêtir une casaque d'aventurier.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société, et Connaissance généalogique ou Connaissance de l'héraldique. Vous gagnez le don de compétence Manières courtoises.

NOMADE HISTORIQUE

Vous avez beaucoup voyagé et appris par la même occasion les grands principes de la survie sur les routes et dans des terres inconnues, quand les provisions se font rares et le confort presque inexistant. Maintenant que vous êtes aventurier, vous continuez de voyager, mais souvent dans des endroits encore plus dangereux.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Survie et une compétence de Connaissance liée à un type de terrain que vous avez déjà traversé (comme Connaissance du désert ou Connaissance des marais). Vous gagnez le don de compétence Assurance avec la compétence Survie.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

OUVRIER AGRICOLE — HISTORIQUE

Alliant robustesse et compréhension des cycles saisonniers, vous labouriez la terre et preniez soin des récoltes. Votre ferme a peut-être été démolie par des envahisseurs, vous avez perdu la famille qui vous rattachait à votre terre, ou vous en avez peut-être tout simplement eu assez de vous épuiser à la tâche. En tout cas, vous avez décidé de devenir aventurier.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance agricole. Vous gagnez le don de compétence Assurance avec la compétence Athlétisme.

PARIEUR — HISTORIQUE

Le frisson du jeu vous a fait vous perdre dans les jeux de hasard. Il s'agissait peut-être d'un à-côté lucratif qui a perdu de son attrait comparé aux véritables risques liés à la vie d'aventurier, ou votre passion du jeu vous a mis dans une situation difficile et vous vous êtes tourné vers l'aventure avant d'être irrémédiablement pris dans l'engrenage.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Duperie et Connaissance ludique. Vous gagnez le don de compétence Détecteur de mensonges.

PRISONNIER — HISTORIQUE

Vous avez probablement été emprisonné pour un crime (que vous avez commis ou non) ou asservi pendant une partie de votre jeunesse. Maintenant que vous êtes aventurier, vous profitez pleinement de votre liberté retrouvée.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Constitution et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Discrétion et Connaissance de la pègre. Vous gagnez le don de compétence Contrebandier expérimenté.

TAVERNIER — HISTORIQUE

Vous avez cinq talents : porter des tonneaux, boire, polir des chopes, boire et boire. Vous avez travaillé dans un bar, où vous avez appris à tenir l'alcool et à vous sociabiliser bruyamment avec la clientèle.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Diplomatie et Connaissance des alcools. Vous gagnez le don de compétence Animal social.

VOYANT — HISTORIQUE

Vous avez appris de nombreuses méthodes traditionnelles pour prédire l'avenir et vous voyez ainsi avec clarté les fils du destin s'étirer devant vous. Vous avez peut-être utilisé ces compétences pour guider votre communauté, ou simplement pour gagner votre vie. Cependant, la moindre incursion dans ce genre de pratiques vous connecte aux mystères occultes de l'univers.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Occultisme et Connaissance de la voyance. Vous gagnez le don de compétence Identification de bizarreries.

Langues

Les peuples de la région de la mer Intérieure parlent des dizaines de langues, auxquelles il faut ajouter des centaines de dialectes et de variantes régionales. Si un personnage peut généralement s'en sortir en parlant le taldorien, aussi appelé le commun, il lui sera vital de connaître d'autres langues dans certaines régions. La capacité de parler des langues régionales peut en effet être fort utile dans le cadre de négociations, de l'espionnage, ou simplement du commerce. Les langues vous permettent également de donner une place à votre personnage dans le monde et de donner du sens à vos autres choix le concernant.

L'entrée correspondant à votre ascendance vous indique quelles langues vous connaissez au niveau 1. Cela signifie généralement que vous pouvez parler et lire dans ces langues. Si votre modificateur d'Intelligence est positif, cela signifie que vous pouvez parler une quantité de langues supplémentaires égale à votre modificateur d'Intelligence. Vous pouvez choisir ces langues parmi la liste qui vous est présentée dans l'entrée correspondant à votre ascendance et parmi les langues disponibles en fonction de votre région ou votre ethnie. Si vous voulez choisir une langue qui ne se trouve pas sur ces listes, vous pouvez en demander l'autorisation au MJ. Si votre valeur d'Intelligence change ultérieurement, ajustez la quantité de langues que vous parlez en fonction de cette nouvelle valeur.

Les langues présentées ici sont regroupées en fonction de leur usage dans la région de la mer Intérieure. Une langue courante est régulièrement utilisée dans la plupart des endroits, même par des individus dont il ne s'agit pas de la langue maternelle. Une langue peu courante (voir le tableau 2–2 et le paragraphe Les langues régionales) est généralement parlée par ceux dont c'est la langue maternelle, ainsi que par certains érudits et autres individus intéressés par la culture qui lui est associée.

Le druidique est une langue secrète que seuls les personnages druides peuvent apprendre. Les druides ont l'interdiction d'apprendre cette langue à quiconque n'est pas druide (voir le paragraphe Anathème, page 118).

Votre personnage pourra toujours apprendre de nouvelles langues au cours de sa carrière d'aventurier. Si vous sélectionnez le don Polyglotte, par exemple, votre personnage pourra choisir deux nouvelles langues dans la liste du tableau 2–1 : Langues courantes et dans le tableau 2–2 : Langues peu courantes. D'autres pouvoirs et effets peuvent vous permettre d'apprendre des langues courantes et peu courantes. C'est alors indiqué dans leur description.

TABLEAU 2-1 : LANGUES COURANTES

Langue	Locuteurs
Commun	Humains, nains, elfes, halfelins et autres ascendances courantes
Commun des profondeurs	Drows, duergars, xulgaths
Draconique	Dragons, humanoïdes reptiliens
Elfique	Elfes, demi-elfes
Gnomien	Gnomes
Gobelin	Gobelins, hobgobelins, gobelours
Halfelin	Halfelins
Jotun	Géants, ogres, trolls, ettins, cyclopes
Nain	Nains
Orquien	Orcs, demi-orcs
Sylvestre	Fées, centaures, créatures végétales

TABLEAU 2-2 : LANGUES PEU COURANTES

Langue	Locuteurs
Abyssal	Démons
Aklo	Deros, fées mauvaises, monstres surnaturels
Aquatique	Créatures aquatiques, créatures élémentaires de l'eau
Aérien	Créatures élémentaires de l'air, créatures volantes
Céleste	Anges
Gnoll	Gnolls
Igné	Créatures élémentaires du feu
Infernal	Diables
Nécril	Goules, morts-vivants intelligents
Langue de l'ombre	Nidalais, créatures du plan de l'ombre
Terreux	Créatures élémentaires de la terre

TABLEAU 2-3 : LANGUE SECRÈTE

Langue	Locuteurs
Druidique	Druides

Les langues régionales

Les langues régionales varient en fonction du monde dans lequel se déroulent vos parties. Vous trouverez dans le chapitre 8 : L'âge des prédictions perdues une liste des langues régionales du monde de Pathfinder et des régions où elles sont parlées (page 432). Ces langues sont peu courantes.

La majorité des personnages apprennent à parler le commun. Il s'agit de la langue la plus utilisée dans la région où la campagne se déroule. Dans la région de la mer Intérieure de Golarion, par exemple, cette langue commune est le taldorien. Les personnages qui parlent le commun peuvent ainsi se trouver face à une barrière linguistique s'ils se rendent dans une région qui parle un commun différent.

La langue des signes et la lecture sur les lèvres

La section consacrée aux langues des personnages présente une liste de langues qu'ils peuvent utiliser pour s'exprimer oralement. Vous pouvez cependant connaître la version signée d'une langue ou avoir appris à lire sur les lèvres. Vous pouvez apprendre ces formes de communication en choisissant les dons de compétences Langue des signes et Lire sur les lèvres. Si vous créez un personnage qui est sourd, malentendant ou incapable de parler, demandez à votre MJ s'il lui semble cohérent que votre personnage connaisse la langue des signes ou sache lire sur les lèvres. Si c'est le cas, votre MJ vous permettra probablement de bénéficier gratuitement de l'un de ces dons (même si vous ne possédez pas les prérequis) afin de conserver une cohérence avec le concept de votre personnage.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Chapitre 3 : Classes

Tout comme l'ascendance de votre personnage joue un rôle essentiel dans la construction de son identité et de sa vision du monde, sa classe permet de déterminer sa formation et sa manière d'évoluer comme aventurier. Le choix de la classe de votre personnage est peut-être la décision la plus importante que vous ferez le concernant. Les groupes de joueurs créent souvent des personnages aux compétences et aux pouvoirs complémentaires. Ils s'assurent par exemple que le groupe possède un guérisseur, un combattant, un personnage furtif et un utilisateur de magie. Il peut donc être intéressant de discuter avec votre groupe avant de faire votre choix.

Les règles propres à chaque classe vous permettent de donner vie à d'innombrables concepts de personnages. Vous pouvez ainsi créer un alchimiste brillant mais écervelé, capable de réciter à la demande des formules complexes d'objets alchimiques, mais ayant du mal à se souvenir de la date de l'anniversaire de son meilleur ami. Vous pouvez également incarner une guerrière musclée qui devient aussi inébranlable qu'une montagne une fois qu'elle a un bouclier en main. Votre personnage pourra aussi être un ensorceleur impétueux dont le bout des doigts s'agite en crépitant de la lumière dont il a hérité d'un ancêtre angélique. La façon dont vous orientez votre personnage dans sa classe (comme le choix de la divinité du prêtre, de l'arme du guerrier ou du lignage de l'ensorceleur) lui donne vie dans le cadre des règles et du monde.

Vous trouverez dans les pages suivantes une description de chacune des douze grandes classes de Pathfinder. Chaque rubrique vous donne les informations nécessaires pour jouer un personnage de cette classe et le faire évoluer depuis ses modestes débuts au niveau 1 jusqu'à la puissance vertigineuse qu'il atteindra au niveau 20. En plus des parties consacrées aux classes, vous devrez sûrement consulter les sections suivantes, qui présentent des options de personnage supplémentaires et expliquent comment faire évoluer votre personnage au niveau supérieur.

- **Gagner un niveau**, en page 31, vous explique comment améliorer votre personnage une fois que vous aurez obtenu assez de points d'expérience pour passer au niveau supérieur.
- **Compagnons animaux et familiers**, en page 214, vous présente les règles régissant la création d'un compagnon animal ou d'un familier qui vous accompagnera dans vos aventures. Vous devez cependant posséder une capacité de classe ou un don qui vous permet d'avoir un compagnon ou un familier.
- **Archétypes**, en page 219, vous présentent les options thématiques qui vous permettent de personnaliser encore les pouvoirs de votre personnage. Les archétypes présentés dans ce livre vous permettent de gagner des pouvoirs associés à d'autres classes à partir du niveau 2. Cependant, l'utilisation de ces règles n'est pas recommandée aux joueurs débutants.

Lire les rubriques consacrées aux classes

Chaque rubrique consacrée à une classe vous décrit des membres typiques de cette classe et vous propose des suggestions pour roleplayer les personnages de cette classe dans les différents modes de jeu. Chaque classe donne à votre personnage : une prime de caractéristique à une caractéristique essentielle ; une quantité de points de vie qu'il reçoit à chaque nouveau niveau ; des rangs de maîtrise associés à un certain nombre de pouvoirs, d'équipements et de compétences ; des pouvoirs spéciaux liés à ses capacités de classe ; et bien plus. La rubrique de votre personnage vous explique également ce qu'il se passe quand vous gagnez un niveau. Il s'agit donc d'une référence vitale tout le long de votre campagne.

Jouer une classe de personnage

La première section de chaque classe vous décrit les centres d'intérêt et les tendances typiques des membres cette classe et vous indique comment les autres les perçoivent. Cela peut vous aider à déterminer comment votre personnage agit et à définir sa personnalité, mais vous n'êtes en aucun cas obligé de jouer votre personnage de la manière dont il est décrit dans la section qui lui est consacrée.

Caractéristique essentielle

Il s'agit de la caractéristique la plus importante pour les membres de votre classe. Vos pouvoirs les plus utiles et les plus puissants sont liés à cette caractéristique d'une manière ou d'une autre.

Par exemple, c'est cette caractéristique qui servira à déterminer le degré de difficulté (DD) associé aux capacités de classe et aux dons de votre personnage. Il s'agit de votre DD de classe. Si votre personnage fait partie d'une classe d'incantateurs, cette caractéristique essentielle est utilisée pour calculer le DD des sorts et des valeurs comparables.

La plupart des classes sont associées à une seule caractéristique essentielle, mais dans certains cas vous aurez le choix entre deux caractéristiques. Par exemple, si vous êtes un guerrier, vous pouvez choisir la Force ou la Dextérité comme caractéristique essentielle. Un guerrier qui choisit la force excelle au combat au corps à corps et celui qui choisit la Dextérité préfère les armes à distance ou celles qui ont le trait finesse.

En outre, quand vous choisissez la classe de votre personnage, celui-ci gagne une prime de caractéristique à sa caractéristique essentielle dont la valeur augmente donc de 2. Pour en savoir plus sur les primes de caractéristiques, rendez-vous en page 20.

Points de vie

Cette section vous indique combien de points de vie votre personnage gagne à chaque niveau grâce à sa classe. Afin de déterminer la quantité de points de vie initiale de votre personnage, ajoutez les points de vie qu'il gagne par son ascendance au montant indiqué dans cette section, qui est égal à votre modificateur de Constitution plus une valeur fixe. Les classes destinées aux personnages qui se jettent dans la mêlée lame au clair gagnent plus de points de vie à chaque niveau, et celles qui correspondent à des personnages qui lancent des sorts ou utilisent la ruse en gagnent moins.

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

À chaque fois qu'un personnage gagne un niveau, il augmente son maximum de points de vie du montant indiqué dans cette section. Pour en savoir plus sur le calcul du modificateur de Constitution de votre personnage et calculer ses points de vie, rendez-vous en page 26.

Maîtrises initiales

Quand vous choisissez la classe de votre personnage, celui-ci gagne un ensemble de maîtrises initiales. Les maîtrises correspondent à l'aptitude de votre personnage à effectuer des tâches, utiliser des pouvoirs et réussir des tests. Les maîtrises sont classées par rang, de qualifié à légendaire. Par exemple, un personnage qualifié avec un arc long peut l'utiliser correctement, alors qu'un personnage qui possède le rang légendaire pourra l'utiliser pour tenter de fendre une flèche en deux à une distance de 30 m !

Vous trouverez dans la rubrique consacrée à chaque classe le rang de maîtrise initial de votre personnage pour les éléments suivants : Perception, jets de sauvegarde, attaques, défense, et le DD correspondant à ses sorts ou à sa classe. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié dans au moins une compétence importante pour votre classe, et vous pouvez également choisir d'autres compétences dans lesquelles devenir qualifié (leur nombre exact dépend de votre classe). Si votre classe vous confère le rang qualifié dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié (en général grâce à votre historique), vous pouvez choisir une autre compétence dans laquelle devenir qualifié.

Un rang de maîtrise peut vous donner accès à différents dons et capacités de classe, et il peut également vous aider à déterminer le modificateur associé aux tests que vous devez faire ou au DD que vous calculez en rapport avec la statistique concernée. Si votre personnage est qualifié en Perception, dans un jet de sauvegarde ou dans une autre statistique, il gagne un bonus de maîtrise égal à son niveau +2. S'il possède le rang de maîtrise expert, il gagne un bonus de maîtrise égal à son niveau +4. Pour en savoir plus sur les rangs de maîtrises, rendez-vous en page 13.

Les classes d'incantateurs confèrent un rang de maîtrise pour les attaques et DD de sorts, dont le fonctionnement est expliqué en détail dans les parties consacrées aux classes concernées.

Si un élément n'est pas indiqué dans la rubrique consacrée à la classe de votre personnage, alors son rang de maîtrise dans cet élément est inexpérimenté, sauf s'il accède à un rang de maîtrise par une autre source que sa classe. Si votre personnage est inexpérimenté en quelque chose, vous bénéficiez d'un bonus de maîtrise de +0 quand vous tentez un test ou calculez un DD lié à cet élément.

Tableau de progression

Ce tableau fait le point sur les dons, les améliorations de compétences, les primes de caractéristiques et les autres avantages dont bénéficie votre personnage quand il gagne des niveaux. La première colonne du tableau d'une classe indique un niveau et la seconde les capacités dont il bénéficie quand il atteint ce niveau. La ligne correspondant au niveau 1 vous rappelle de bien penser à choisir votre ascendance et votre historique.

Capacités de classe

Cette section vous présente tous les pouvoirs qu'une classe accorde à votre personnage. Si un pouvoir ne peut être gagné qu'à partir d'un niveau donné, celui-ci est indiqué en face du nom du pouvoir. Toutes les classes possèdent les capacités de classe présentées ci-dessous et chaque classe possède également des capacités de classe qui lui sont propres. Dans un certain nombre de cas, une capacité de classe vous demandera de choisir entre plusieurs options. À moins que cela ne soit indiqué dans le descriptif du pouvoir concerné, vous ne pouvez pas revenir sur ces décisions sans un réapprentissage (comme expliqué en page 481).

Dons de classe

Cette section vous précise les niveaux à partir desquels votre personnage gagne des dons de classe. Il s'agit de dons spéciaux auxquels seuls les membres de votre classe peuvent accéder. En fonction des classes, vous gagnez des dons de classe à partir du niveau 1 ou du niveau 2. Vous trouverez les dons propres à une classe à la fin de la rubrique qui lui est consacrée.

Dons de compétences

Cette section vous précise les niveaux à partir desquels votre personnage gagne des dons possédant le trait compétence, qui sont aussi appelés des dons de compétences. Vous pouvez trouver la liste des dons de compétence au chapitre 5 : Dons, à partir de la page 255. Au niveau 2 et tous les deux niveaux après cela, la plupart des classes gagnent un don de compétence. Les roublards sont une exception et les gagnent plus tôt et plus souvent. Pour choisir un don de compétence, votre personnage doit être qualifié dans la compétence correspondante.

Dons généraux

Cette section vous indique à quels niveaux votre personnage gagne des dons généraux. La plupart des classes gagnent un don général au niveau 3 et tous les 4 niveaux après cela. À chaque fois que vous atteignez un des niveaux indiqués, vous pouvez choisir n'importe quel don général (y compris un don de compétence), tant que votre personnage remplit les conditions nécessaires. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet au chapitre 5 : Dons (page 255).

Améliorations de compétences

Cette section vous indique à quels niveaux votre personnage peut améliorer ses rangs de maîtrise dans une compétence. À partir du niveau 3 et tous les deux niveaux après cela, la plupart des classes permettent une amélioration de compétence, mais les roublards y ont accès plus tôt et plus souvent. Votre personnage peut utiliser une amélioration de compétence pour devenir qualifié dans une compétence dans laquelle il est inexpérimenté, ou pour devenir expert dans une compétence dans laquelle il est qualifié.

À partir du niveau 7, votre personnage peut utiliser une amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle il est déjà expert. À partir du niveau 15, il peut utiliser une amélioration de compétence pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle il est déjà maître.

Primes de caractéristiques

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux après celui-là, votre personnage améliore quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18. Pour en savoir plus sur les primes de caractéristique et leur utilisation lors de la création de votre personnage, rendez-vous en page 20.

Dons ancestraux

Cette section est un rappel des dons ancestraux que votre personnage gagne aux niveaux 5, 9, 13 et 17. Les dons ancestraux sont présentés pour chaque ascendance au Chapitre 2, en page 32.

ALCHIMISTE PAGE 70

Les alchimistes utilisent leurs talents pour créer des objets alchimiques (comme des bombes, des élixirs et des poisons) qu'ils utilisent pour vaincre leurs adversaires et aider leurs alliés. Intelligent et plein de ressources, un alchimiste possède généralement l'outil adapté et le savoir ésotérique nécessaire pour aider ses amis à se tirer d'un mauvais pas.

BARBARE PAGE 82

Le barbare est une terrible incarnation de la rage, qui concentre la redoutable puissance de sa colère contre ceux qui se dressent sur son chemin. Un barbare se précipite au cœur de la mêlée et, une fois qu'il laisse libre cours à sa furie, fait preuve d'une force extraordinaire et d'un caractère imprévisible, et rien ou presque ne peut l'arrêter.

BARDE PAGE 94

Artiste et érudit, un barde utilise ses représentations et son savoir ésotérique pour soutenir ses compagnons et affaiblir ses ennemis. Parfois furtif et très souvent charmant, le barde aventurier fait preuve de panache et de talent et peut s'appuyer sur un impressionnant répertoire de magie occulte.

CHAMPION PAGE 104

Le champion est un défenseur du bien qui revêt une armure et brandit une arme justicière afin de protéger les innocents et vaincre le mal. Habité de croyances inébranlables et dévoué à une divinité et à un des aspects du bien, un champion adhère à un code strict et se bat pour rendre le monde meilleur.

DRUIDE PAGE 116

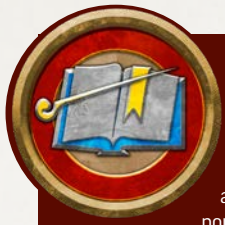
Le druide parcourt les contrées sauvages et primordiales du monde sans peur, car il maîtrise la magie primordiale de la nature et sait la contrôler avec calme et détermination. Adepte de la nature, un druide sait tirer sa subsistance de sa puissance, s'allier avec ses créatures et puiser de la force dans sa furie.

ENSORCELEUR PAGE 128

Un ensorceleur contrôle une magie intense qui lui vient de son sang plutôt que de l'étude ou de la prière. Les pouvoirs magiques des ensorceleurs ne sont pas les mêmes selon que le sang qui coule dans leurs veines et alimente leurs sorts est du sang de dragon, d'ange, de fée, de créature aberrante ou autre.

GUERRIER PAGE 140

Grâce à un mélange de risque calculé et de volonté intrépide, un guerrier traque et confronte ses ennemis tout en défendant ses alliés. Le guerrier est un maître du champ de bataille et ne rate pas une occasion de frapper ceux qui passent à portée de son épée ou de son arc.



MAGICIEN PAGE 154

Le magicien est le maître arcanique de l'incantation, capable d'utiliser des sorts complexes pour puiser une puissance incroyable dans la trame de la réalité. Il se dresse avec assurance et n'a pas besoin d'arme ni d'armure pour imposer sa volonté au monde et attirer le malheur sur ses ennemis.

MOINE PAGE 166

Le moine voit la perfection en toute chose, y compris le fait de transformer son corps en une arme parfaite. Un moine peut ainsi marcher calmement en méditant sur les subtilités de l'existence une seconde et faire pleuvoir un déluge de coups mortels la suivante.

PRÊTRE PAGE 178

Un prêtre se dévoue au culte d'une unique divinité et en tire sa magie. Les prêtres peuvent être très différents en fonction de leur divinité et on trouve ainsi des prêtres cloîtrés qui se consacrent à l'un des domaines de prédilection de leur divinité, mais également des prêtres guerriers qui font office de bras armé de leur dieu.

RÔDEUR PAGE 190

Débrouillard et rusé, le rôdeur est un chasseur, un pisteur et un guerrier qui lutte pour préserver le monde naturel et protéger la civilisation contre les ravages de la nature. Qu'il brandisse un arc, une arbalète, une paire d'armes ou utilise des pièges, le rôdeur peut être un terrible adversaire ou un superbe allié quand il se trouve dans la nature.

ROUBLARD PAGE 203

Leste et rusé, le roublard possède des compétences et une expertise exceptionnelles. En combat, il est spécialisé dans les attaques sournoises et les embuscades. Son trafic lui donne les aptitudes nécessaires pour faire ce qui doit l'être et il a accès à un large éventail de compétences qui lui permettent de se spécialiser comme bon lui semble.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Alchimiste

À vos yeux, rien n'est plus beau qu'un étrange breuvage en train de bouillonner dans un bécher, et vous consommez vos ingénieux élixirs sans modération. Vous êtes fasciné par les secrets de la science et du monde naturel que vous cherchez à percer, et vous passez votre temps à faire de nouvelles expériences, dans votre laboratoire ou à l'improviste, à la recherche de décoctions originales pour parer à toute éventualité. Vous ne craignez pas de prendre des risques et lancez vos créations explosives ou toxiques au visage de vos ennemis. Le chemin qui vous mènera à la gloire est jalonné de décoctions alchimiques qui vous permettent de repousser les limites de votre corps et de votre esprit.

Caractéristique essentielle

Intelligence
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à l'Intelligence.

Points de vie

8 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous lancez des bombes sur vos adversaires, tourmentez vos ennemis et soutenez vos alliés grâce à de puissants élixirs. À des niveaux élevés, vos mutagènes métamorphosent votre corps en une arme aussi résistante que puissante.

Lors des rencontres sociales...

Vous partagez vos connaissances et votre expérience des objets alchimiques et des secrets liés à votre profession, comme les poisons et les maladies.

En exploration...

Vous restez vigilant, gardez vos bombes à portée de main, tout en apportant vos lumières sur tous les sujets alchimiques et mystérieux.

Pendant un intermède...

Vous faites des expériences dans un laboratoire d'alchimie, concoctez des élixirs, confectionnez des bombes et approfondissez vos connaissances alchimiques.

Vous...

- Aimez vous amuser avec d'étranges formules et réactifs alchimiques, et faites généralement preuve d'un comportement obsessionnel et d'une imprudence qui troublent les autres.
- Savourez la possibilité de semer le chaos grâce à vos décoctions alchimiques et aimez voir des choses brûler, se dissoudre, geler et soubresauter.
- Faites continuellement des expériences afin de découvrir des outils alchimiques nouveaux et plus puissants.

Les autres...

- Pensent que vous êtes une sorte d'ensorceleur ou de magicien excentrique et ont du mal à comprendre que vous ne lancez pas de sorts, et les incantateurs qui s'essaient maladroitement à l'alchimie ne font rien pour dissiper cette méprise.
- Ne comprennent pas votre engouement pour l'alchimie, la créativité et l'invention.
- Considèrent que si vos expériences n'ont pas encore causé une quelconque catastrophe, ça ne saurait tarder.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception

Qualifié en Perception

Jets de sauvegarde

Expert en Vigueur
Expert en Réflexes
Qualifié en Volonté

Compétences

Qualifié en Artisanat
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 3 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques

Qualifié avec les armes simples
Qualifié avec les bombes alchimiques
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses

Qualifié avec les armures légères
Qualifié pour la défense sans armure

DD de classe

Qualifié dans le DD de classe alchimiste.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-1 : PROGRESSION DE L'ALCHIMISTE

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, alchimie, formulaire, domaine de recherche, don d'alchimiste
2	Don d'alchimiste, don de compétence
3	Don général, amélioration de compétence
4	Don d'alchimiste, don de compétence
5	Prime de caractéristique, don ancestral, découverte de domaine de recherche, amélioration de compétence
6	Don d'alchimiste, don de compétence
7	Expertise avec les armes alchimiques, don général, volonté de fer, infusions perpétuelles, amélioration de compétence
8	Don d'alchimiste, don de compétence
9	Expertise alchimique, vigilance, don ancestral, double préparation, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don d'alchimiste, don de compétence
11	Don général, juggernaut, efficacité perpétuelle, amélioration de compétence
12	Don d'alchimiste, don de compétence
13	Don ancestral, découverte de domaine de recherche supérieure, expertise avec les armures légères, amélioration de compétence, spécialisation martiale
14	Don d'alchimiste, don de compétence
15	Primes de caractéristique, alacrité alchimique, évasion, don général, amélioration de compétence
16	Don d'alchimiste, don de compétence
17	Maîtrise alchimique, don ancestral, perfection perpétuelle, amélioration de compétence
18	Don d'alchimiste, don de compétence
19	Don général, maîtrise des armures légères, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don d'alchimiste, don de compétence

Capacités de classe

En tant qu'alchimiste, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, le nom des pouvoirs est accompagné du niveau auquel vous les gagnez.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

Alchimie

Vous comprenez les règles régissant les interactions complexes entre les substances naturelles et non naturelles et vous savez concocter des objets alchimiques répondant à vos besoins. Vous pouvez accomplir cela en utilisant des réactifs normaux combinés avec l'activité Artisanat, ou vous pouvez utiliser des réactifs imprégnés spéciaux qui vous permettent de fabriquer des objets temporaires, rapidement et sans coût associé. Au fil du temps, vous apprendrez à créer de plus en plus d'objets alchimiques gratuitement et, dans la mesure où ceux-ci deviennent toujours plus efficaces, vous deviendrez également beaucoup plus puissant et laisserez derrière vous ceux qui ne comprennent rien à votre étrange science.

Vous gagnez le don Artisanat alchimique (page 258), même si vous ne répondez pas aux prérequis de ce don et vous apprenez les quatre formules alchimiques ordinaires de niveau 1 conférées par ce don. Vous trouverez la liste des objets alchimiques en page 576. Vous pouvez utiliser ce don pour créer des objets alchimiques aussi longtemps que vous possédez les formules correspondant à ces objets dans votre formulaire d'alchimie.

Réactifs imprégnés

Vous imprégnez vos réactifs avec votre propre essence alchimique et êtes ainsi en mesure de créer des objets alchimiques sans coût associé. Chaque jour, lors de vos préparatifs quotidiens, vous gagnez une quantité de lots de réactifs imprégnés égale à votre niveau + votre modificateur d'Intelligence. Vous pouvez utiliser ces réactifs dans le cadre de votre alchimie avancée ou de votre Alchimie rapide, toutes deux décrites ci-dessous. L'ensemble de ces réactifs imprégnés représentent un Encombrement léger.

Dès que vous commencez vos préparatifs quotidiens en prévision d'une nouvelle journée, les réactifs imprégnés que vous avez obtenus lors de vos préparatifs de la veille sont instantanément détruits et tous les effets non permanents de vos objets imprégnés de la veille prennent immédiatement fin. Bien que vos réactifs imprégnés soient des objets physiques, ils ne peuvent pas être dupliqués, préservés ou créés autrement que dans le cadre de vos préparatifs quotidiens. Les réactifs obtenus ainsi de façon artificielle ne sont pas imprégnés et ne peuvent pas être utilisés avec l'alchimie avancée ou l'Alchimie rapide.

Alchimie avancée

Au cours de vos préparatifs quotidiens, vous créez de nouveaux réactifs imprégnés que vous pouvez utiliser pour créer des objets alchimiques imprégnés. Pour accomplir ceci, vous n'avez pas besoin de faire de test d'Artisanat et vous ne tenez pas compte de la durée en jours nécessaire pour fabriquer ces objets ni des réactifs alchimiques demandés. Votre niveau d'alchimie avancée est égal à votre niveau. Pour chaque lot de réactifs imprégnés utilisé, choisissez un objet alchimique dont le niveau est inférieur ou égal à votre niveau d'alchimie avancée et qui se trouve dans votre formulaire. Vous fabriquez alors un lot de deux objets de ce type. Ces objets ont le trait imprégné et sont efficaces pendant une durée maximum de 24 heures ou jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

Alchimie rapide

Si vous avez besoin d'un objet alchimique à la volée, vous pouvez utiliser vos réactifs imprégnés pour le créer rapidement grâce à l'action Alchimie rapide.

Alchimie rapide ❖

ALCHIMISTE

Coût. 1 lot de réactifs imprégnés

Conditions. Vous avez des outils d'alchimiste (page 291), la formule de l'objet alchimique que vous créez et une main libre.

Vous préparez rapidement un objet alchimique périssable que vous pouvez utiliser sur-le-champ. Vous pouvez créer un unique objet alchimique d'un niveau inférieur ou égal à votre niveau d'alchimie avancée et qui se trouve dans votre formulaire, sans avoir à dépenser le coût monétaire normal en réactifs alchimiques ou à faire de test d'Artisanat. Cet objet possède le trait imprégné, mais est seulement efficace jusqu'au début de votre prochain tour.

FORMULAIRE

Un alchimiste établit un inventaire méticuleux des formules de tous les objets qu'il peut créer. Quand vous commencez, vous obtenez gratuitement un recueil de formules valant 10 pa ou moins (décrit en page 287). Ce formulaire contient les formules de deux objets alchimiques ordinaires de niveau 1 de votre choix, en plus de celles que vous obtenez grâce à Artisanat alchimique et à votre domaine de recherche. Vous trouverez la liste des objets alchimiques en page 576.

À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez ajouter les formules de deux objets alchimiques ordinaires à votre formulaire. Vous devez choisir des formules pour des objets d'un niveau que vous pouvez créer. Vous apprenez ces nouvelles formules automatiquement, mais vous pouvez également trouver ou acheter des formules supplémentaires dans des agglomérations ou auprès d'autres alchimistes, ou encore les inventer grâce au don Inventeur (page 263).

DOMAINE DE RECHERCHE

Votre étude de la nature alchimique de l'univers vous a mené à vous concentrer sur un domaine de recherche spécifique. Vous avez peut-être obtenu un diplôme d'un institut scientifique, correspondez avec d'autres chercheurs dans votre domaine ou êtes un génie solitaire. Choisissez un domaine de recherche. Les domaines de recherche présentés dans cet ouvrage sont les suivants.

Artificier

Vous vous spécialisez dans les explosions et les réactions alchimiques violentes. Vous commencez avec les formules de deux bombes alchimiques de niveau 1 dans votre formulaire, en plus de vos autres formules.

Quand vous lancez une bombe alchimique dotée du trait éclaboussure, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts d'éclaboussure seulement à votre cible principale plutôt que sur la zone d'éclaboussure normale.

Chirurgien

Votre alchimie vous sert essentiellement à soigner les autres. Quand vous commencez, votre formulaire contient deux formules parmi les suivantes en plus de vos autres formules : antidote inférieur, anti-maladie inférieur ou élixir de vie mineur.

Si votre rang de maîtrise en Médecine est qualifié ou supérieur, vous pouvez faire un test d'Artisanat au lieu d'un test de Médecine pour tous les usages qualifiés ou inexpérimentés de la compétence Médecine.

Mutagèniste

Vous êtes fasciné par les bizarres transformations mutagènes qui sacrifient un des aspects physiques ou psychologiques d'une créature afin d'en renforcer un autre. Vous commencez avec les formules de deux mutagènes de niveau 1 dans votre formulaire, en plus de vos autres formules.

FLASHBACK DU MUTAGÈNE ◈

ALCHIMISTE

Fréquence un par jour

Vous bénéficiez d'une brève résurgence d'un mutagène. Choisissez-en un que vous avez consommé depuis vos derniers préparatifs quotidiens. Vous profitez de ses effets pendant 1 min.

DONS D'ALCHIMISTE

Au niveau 1, puis à tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe d'alchimiste. Les dons de classe d'alchimiste sont décrits en page 76.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE D'ALCHIMISTE

Chirurgien

Vous utilisez l'alchimie à des fins médicinales, afin de protéger et guérir.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Vous privilégiez l'Intelligence et la Sagesse. La Constitution vous rend plus résistant et la Dextérité vous permet d'utiliser les attaques à distance efficacement quand vous devez recourir à la violence.

COMPÉTENCES
Artisanat, Diplomatie, Médecine, Nature, Occultisme, Religion, Société, Survie

DOMAINE DE RECHERCHE
Chirurgien

DON DE DÉPART
Savant alchimiste

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Résistance au poison (2e), Alchimie efficiente (4e), Combiner des élixirs (6e), Élixir miséricordieux (10e), Élixir miséricordieux supérieur (14e), Fabricateur de miracles (18e), Fabrication de pierre philosophale (20e)

DONS DE COMPÉTENCES 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et disposent du trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE 3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX 3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

DÉCOUVERTE DE DOMAINE DE RECHERCHE 5E

Vous faites une découverte spéciale qui dépend de votre domaine de recherche.

Artificier. Quand vous utilisez alchimie avancée pour faire des bombes lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez utiliser un lot de réactifs pour créer trois bombes de n'importe quel type au lieu de deux bombes d'un seul type.

Chirurgien. Quand vous utilisez alchimie avancée pour faire des élixirs de vie lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez créer trois élixirs avec chaque lot de réactifs au lieu de deux.

Mutagèniste. Quand vous utilisez alchimie avancée pour faire des mutagènes lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez utiliser un lot de réactifs pour créer trois mutagènes de n'importe quel type au lieu de deux mutagènes d'un seul type.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

EXPERTISE AVEC LES ARMES ALCHIMIQUES 7E

Vous vous êtes entraîné à utiliser efficacement les armes qui se trouvent dans votre laboratoire. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les attaques à mains nues et les bombes alchimiques devient expert.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

INFUSIONS PERPÉTUELLES 7E

Vous avez appris à créer des infusions alchimiques perpétuelles qui vous permettent d'avoir accès à une réserve presque infinie de certains objets simples. Vous gagnez la capacité de créer deux objets alchimiques de niveau 1 en utilisant Alchimie rapide, sans avoir à dépenser un lot de réactifs imprégnés. Les objets que vous pouvez choisir dépendent de votre domaine de recherche et doivent se trouver dans votre formulaire.

Artificier. Choisissez deux formules parmi les suivantes : fiole d'acide inférieure, feu grégeois inférieur, foudre en bouteille inférieure, sacoche immobilisante inférieure, pierre à tonnerre inférieure.

Chirurgien. Antidote inférieur et anti-maladie inférieur.

Mutagèniste. Choisissez deux formules parmi les suivantes : mutagène bestial inférieur, mutagène cognitif inférieur, mutagène de juggernaut inférieur, mutagène de vif-argent inférieur, mutagène de langue dorée inférieur.

VOLONTÉ DE FER 7E

Vos barrières mentales ceignent votre esprit dans une forteresse de fer. Votre rang de maîtrise des jets de sauvegarde de Volonté devient expert.

DOUBLE PRÉPARATION 9E

Vous connaissez si bien vos formules que vous pouvez préparer deux objets à la fois. Quand vous utilisez l'action Alchimie rapide, au lieu d'utiliser un lot de réactifs imprégnés afin de créer un seul objet, vous pouvez utiliser deux lots de réactifs imprégnés afin de créer deux objets alchimiques en suivant les règles de cette action. Ces objets ne sont pas nécessairement identiques.

EXPERTISE ALCHIMIQUE 9E

À force d'utiliser l'alchimie, vous avez appris à créer des décoctions plus efficaces. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe alchimiste devient expert.

VIGILANCE 9E

Vous restez à l'affût des menaces alentour. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

EFFICACITÉ PERPÉTUELLE 11E

Vous améliorez vos infusions perpétuelles et vous pouvez maintenant utiliser Alchimie rapide pour créer des objets plus puissants sans coût associé. Les objets que vous pouvez choisir dépendent de votre domaine de recherche et doivent se trouver dans votre formulaire.

Artificier. La version moyenne des bombes que vous avez choisies pour vos infusions perpétuelles.

Chirurgien. Antidote et anti-maladie moyens.

Mutagèniste. La version moyenne des mutagènes que vous avez choisis pour vos infusions perpétuelles.

JUGGERNAUT 11E

Votre corps s'est habitué à être maltraité et a développé une résistance aux pathogènes et aux maladies. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique.

DÉCOUVERTE DE DOMAINE DE RECHERCHE SUPÉRIEURE 13E

Vous faites une découverte extraordinaire qui vous permet de mieux comprendre votre domaine de prédilection.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les mots clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs d'alchimiste.

Additif. Les dons avec le trait additif vous permettent d'utiliser des actions pour ajouter des substances spéciales à vos bombes ou élixirs. Vous ne pouvez ajouter qu'un seul additif à un objet alchimique. Ajouter un second additif revient à gâcher l'objet. Vous pouvez généralement utiliser les actions avec le trait additif seulement quand vous êtes en train de préparer un objet alchimique imprégné et certains d'entre eux ne peuvent être utilisés qu'avec l'action Alchimie rapide. Le trait additif est toujours accompagné d'un niveau, comme additif 2. Un additif ajoute son niveau à celui de l'objet alchimique que vous modifiez. Le résultat de cette addition indique le nouveau niveau du mélange. Le niveau d'objet du mélange ne peut pas être supérieur à votre niveau d'alchimie avancée.

Imprégné. Vous créez un objet alchimique avec le trait imprégné quand vous utilisez vos réactifs imprégnés. Cet objet a une durée de vie limitée au bout de laquelle il devient inerte. Tous les effets non permanents de vos objets alchimiques imprégnés, à l'exception des afflictions comme les poisons à action lente, prennent fin quand vous entamez vos préparatifs quotidiens.

Artificier. Vous pouvez agrandir la zone d'éclaboussure de vos bombes afin de blesser des créatures dans un rayon de 3 m, ou de 4,50 m si vous possédez le don Éclaboussure élargie.

Chirurgien. Quand vous utilisez Alchimie rapide pour créer n'importe quel type d'élixir de vie, la créature qui le boit gagne le maximum de points de vie qu'il peut conférer au lieu de devoir lancer les dés pour déterminer combien de points de vie elle gagne.

Mutagèniste. Si vous êtes sous l'effet d'un mutagène que vous avez créé et que vous absorbez un autre mutagène, vous cumulez les avantages et les inconvénients de ces deux mutagènes, même s'ils possèdent tous les deux le trait métamorphose et ne pourraient normalement pas fonctionner de concert. Si, alors que vous êtes sous l'effet de deux mutagènes, vous vous trouvez sous l'effet d'un nouveau mutagène, vous perdez l'avantage de l'un des deux premiers mutagènes de votre choix, tout en conservant les inconvénients liés à l'ensemble des mutagènes absorbés. Si, alors que vous êtes sous l'effet de deux mutagènes, vous êtes affecté par un effet de métamorphose qui n'est pas lié à un mutagène, vous perdez les avantages liés aux deux mutagènes mais en conservez les inconvénients.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES LÉGÈRES 13E

Vous avez appris à esquiver tout en portant une armure légère. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE 13E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

ALACRITÉ ALCHIMIQUE 15E

Vous préparez des objets avec tellement de facilité que vous pouvez en créer trois à la fois. Quand vous utilisez l'action

DONS D'ALCHIMISTE

Consultez ce tableau si vous cherchez à retrouver un don d'alchimiste à l'aide de son nom plutôt que de son niveau.

Don	Niveau
Alchimie durable	4
Alchimie efficiente	4
Alchimie puissante	8
Artificier rapide	1
Bombe collante	8
Bombe d'érosion	16
Bombe fumigène	2
Bombe incapacitante	6
Bombe incapacitante supérieure	10
Bombe incapacitante ultime	14
Bombes directionnelles	6
Bombes stupéfiantes	12
Combiner des élixirs	6
Éclaboussure calculée	4
Éclaboussure élargie	10
Élixir étendu	12
Élixir éternel	16
Élixir miséricordieux	10
Élixir miséricordieux supérieur	14
Élixirs improbables	18
Empoisonneur performant	10
Fabricateur de miracles	18
Fabrication de pierre philosophale	20
Familier alchimique	1
Lanceur à grande distance	1
Mégabombe	20
Mutagène d'esprit vide	18
Mutagène de bagou	14
Mutagène de génie	16
Mutagène élastique	10
Mutagène invincible	12
Mutagène parfait	20
Mutagène persistant	16
Mutagène revivifiant	2
Mutagène sauvage	8
Neutralisation parfaite	18
Résistance au poison	2
Savant alchimiste	1

Alchimie rapide, vous pouvez utiliser jusqu'à trois lots de réactifs imprégnés afin de créer trois objets alchimiques, comme indiqué dans le descriptif de cette action. Ces objets ne sont pas nécessairement identiques.

ÉVASION 15E

Vous avez appris à vous déplacer rapidement afin d'échapper aux explosions, au souffle d'un dragon, et à bien pire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Réflexes, celui-ci est transformé en succès critique.

MAÎTRISE ALCHIMIQUE 17E

Vos décoctions alchimiques sont terriblement efficaces. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe alchimiste devient maître.

PERFECTION PERPÉTUELLE 17E

Vous avez perfectionné vos infusions perpétuelles et vous pouvez maintenant utiliser Alchimie rapide pour créer des objets encore plus puissants sans coût associé. Les objets que vous pouvez choisir dépendent de votre domaine de recherche et doivent se trouver dans votre formulaire.

Artificier. La version supérieure des bombes que vous avez choisies pour vos infusions perpétuelles.

Chirurgien. Antidote et anti-maladie supérieurs.

Mutagèniste. La version supérieure des mutagènes que vous avez choisis pour vos infusions perpétuelles.

MAÎTRISE DES ARMURES LÉGÈRES 19E

Vous maîtrisez mieux les armures légères et êtes ainsi capable de mieux esquiver les coups. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient maître.

Dons d'alchimiste

À chaque fois que vous gagnez un don d'alchimiste, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

ARTIFICIER RAPIDE ❖ DON 1

ALCHIMISTE

Vous conservez vos bombes à portée de main dans des besaces auxquelles vous pouvez accéder en un instant. Pour utiliser une bombe, il vous suffit d'Interagir puis de Frapper avec celle-ci.

FAMILIER ALCHIMIQUE DON 1

ALCHIMISTE

Vous pouvez utiliser l'alchimie pour donner vie à une créature simple formée d'ingrédients alchimiques, de réactifs et d'un peu de votre sang. Ce familier alchimique ressemble à une petite créature de chair et de sang mais, en fonction de la manière dont vous l'avez créé, il aura peut-être des caractéristiques distinctives ou étranges. Comme les autres familiers, votre familier alchimique vous assiste dans votre laboratoire et lors de vos aventures. Le familier utilise votre modificateur d'Intelligence afin de déterminer ses modificateurs de Perception, d'Acrobaties et de Discrétion (voir la Familiers en page 217 pour plus d'informations).

LANCEUR À GRANDE DISTANCE DON 1

ALCHIMISTE

Vous avez appris à lancer à plus grande distance. Quand vous lancez une bombe alchimique, celle-ci a un facteur de portée de 9 m au lieu des 6 m habituels.

SAVANT ALCHIMISTE DON 1

ALCHIMISTE

Prérequis qualifié en Artisanat

Vous pouvez rapidement identifier des objets alchimiques. Quand vous utilisez la compétence Artisanat pour Identifier l'alchimie sur un objet alchimique que vous tenez, vous pouvez effectuer

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

ceci comme une action unique avec les traits concentration et manipulation au lieu d'y consacrer 10 min. Si vous connaissez la formule de l'objet que vous cherchez à identifier, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre test et, si vous obtenez un échec critique, celui-ci se transforme en échec simple.

NIVEAU 2

BOMBE FUMIGÈNE ◈ — DON 2

ADDITIF 1 ALCHIMISTE

Fréquence une fois par round

Déclencheur. Vous utilisez Alchimie rapide pour fabriquer une bombe alchimique d'un niveau inférieur à votre niveau d'alchimie avancée.

La bombe crée un épais nuage de fumée en plus de ses effets normaux. Quand vous avez lancé la bombe, il s'en dégage un nuage de fumée sur un rayon de 3 m. Vous choisissez dans quel coin de l'espace de la cible (ou de l'espace dans lequel atterrit la bombe) le nuage est centré. Les créatures au sein de cette zone se trouvent dans l'état masqué et toutes les autres créatures sont masquées à leurs yeux. La fumée persiste 1 min ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée par un vent fort.

MUTAGÈNE REVIVIFIANT — DON 2

ALCHIMISTE

Quand vous vous trouvez sous l'effet d'un mutagène, vous pouvez le métaboliser et extraire sa puissance pour vous soigner. Vous utilisez pour cela une action unique avec les traits concentration et manipulation. Une fois cette action complétée, vous regagnez 1d6 points de vie par tranche de deux niveaux d'objet du mutagène (avec un minimum de 1d6). Par contre, l'effet du mutagène prend fin immédiatement, même si vous êtes sous l'effet de Mutagène persistant.

RÉSISTANCE AU POISON — DON 2

ALCHIMISTE

À force de vous exposer à des réactifs toxiques, vous êtes devenu plus résistant à tous les types de poisons. Vous gagnez une résistance au poison égale à la moitié de votre niveau, ainsi qu'un bonus de statut de +1 à vos jets de sauvegarde contre les poisons.

NIVEAU 4

ALCHIMIE DURABLE — DON 4

ALCHIMISTE

Vous avez appris à mieux utiliser votre énergie afin d'allonger légèrement l'effet de vos décoctions éphémères. Quand vous utilisez Alchimie rapide pour créer un outil ou un élixir alchimique, l'efficacité de cet outil ou élixir persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour, au lieu du début de votre prochain tour.

ALCHIMIE EFFICIENTE — DON 4

ALCHIMISTE

Tout le temps que vous avez passé à étudier et faire des expériences a porté ses fruits et vous avez appris à doser vos formules afin d'obtenir des lots plus importants sans y consacrer plus de temps. Quand vous Fabriquez des objets alchimiques lors d'un intermède, vous pouvez en créer deux fois plus en un seul lot sans passer du temps de préparation supplémentaire. Par exemple, si vous créez

EXEMPLE D'ALCHIMISTE

Artificier

Vous pouvez créer des explosifs à partir de presque n'importe quoi !

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Vous privilégiez l'Intelligence et la Dextérité. La Constitution vous permet de survivre aux explosions accidentelles et la Sagesse vous permet d'éviter de bombarder la mauvaise cible.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Arcanes, Artisanat, Discrétion, Duperie, Intimidation, Société, Vol

DOMAINE DE RECHERCHE

Artificier

DON DE DÉPART

Artificier rapide

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Bombe fumigène (2e), Éclaboussure calculée (4e), Bombes directionnelles (6e), Bombe collante (8e), Éclaboussure élargie (10e), Mégabombe (20e)

des élixirs de vie lors d'un intermède, vous pouvez en fabriquer jusqu'à huit en un seul lot au lieu de quatre. Ce don ne réduit cependant pas le nombre de réactifs alchimiques ou autres ingrédients requis pour fabriquer chaque objet et n'augmente pas le temps de production journalier qui reste à son niveau de base pour une journée de Fabrication lors d'un intermède. Il ne permet pas non plus de modifier le nombre d'objets que vous pouvez créer dans un lot grâce à votre alchimie avancée.

ÉCLABOUSSURE CALCULÉE — DON 4

ALCHIMISTE

Vous avez fait tous les calculs nécessaires pour optimiser l'éclaboussure de votre bombe. Quand vous lancez une bombe alchimique qui possède le trait éclaboussure, vous pouvez faire en sorte qu'elle inflige une quantité de dégâts égale à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 0) au lieu de la quantité normale de dégâts.

NIVEAU 6

BOMBES DIRECTIONNELLES — DON 6

ALCHIMISTE

Vous pouvez lancer vos bombes avec une telle force et une telle précision que leur zone d'éclaboussure prend la forme d'un cône unidirectionnel. Quand vous lancez une bombe alchimique qui possède le trait éclaboussure, au lieu d'éclabousser toutes les cases adjacentes à la cible, vous pouvez considérer que l'espace occupé par votre cible est la première case affectée d'un cône de 4,50 m qui s'éloigne de vous. Vous pouvez ainsi réduire les risques de toucher vos alliés et peut-être pénétrer plus avant les lignes ennemies. Si la cible occupe plus d'une seule case, la case la plus proche de vous est alors la première case affectée par le cône.

BOMBE INCAPACITANTE ◈ — DON 6

ADDITIF 2 ALCHIMISTE

Fréquence une fois par round

Déclencheur. Vous utilisez Alchimie rapide pour fabriquer une bombe alchimique qui est inférieure d'au moins 2 niveaux à votre niveau d'alchimie avancée.

Vos bombes infligent des effets supplémentaires à vos ennemis. Vous intégrez dans votre bombe une substance qui cause l'un des effets suivants : l'état ébloui, sourd, ou pris au dépourvu, ou un malus de Vitesses de –1,50 m. Si vous réussissez votre attaque avec la bombe, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou se trouver sous l'effet choisi jusqu'au début de votre prochain tour. Ce jet de sauvegarde utilise votre DD de classe (même si quelqu'un d'autre que vous lance la bombe).

COMBINER DES ÉLIXIRS ◈ — DON 6

ADDITIF 2 ALCHIMISTE

Fréquence une fois par round

Déclencheur. Vous utilisez Alchimie rapide pour fabriquer un objet alchimique qui possède le trait élixir et qui est inférieur d'au moins 2 niveaux à votre niveau d'alchimie avancée.

Vous avez découvert comment mélanger deux élixirs pour en faire une seule décoction hybride. Vous pouvez utiliser deux lots supplémentaires de réactifs imprégnés pour ajouter un second élixir à celui que vous êtes en train de préparer. Ce second élixir doit également être inférieur d'au moins 2 niveaux à votre niveau d'alchimie avancée. Le mélange des deux élixirs forme un objet alchimique de 2 niveaux supérieurs à l'élixir de plus haut niveau parmi les deux élixirs de départ. Quand le mélange des deux élixirs est

consommé, les effets des deux élixirs constitutifs deviennent actifs. Par exemple, vous pouvez mélanger deux élixirs de vie pour créer un élixir qui guérit deux fois plus que la normale, ou mélanger un élixir de vision dans le noir inférieur et un élixir d'œil de faucon inférieur pour gagner vision dans le noir et trouver des portes dérobées plus facilement.

NIVEAU 8

ALCHIMIE PUISSANTE — DON 8

ALCHIMISTE

Les objets alchimiques que vous créez à la volée sont particulièrement puissants. Quand vous utilisez Alchimie rapide pour créer un objet alchimique imprégné qui vous permet de faire un jet de sauvegarde, vous pouvez changer le DD de ce dernier par votre DD de classe.

BOMBE COLLANTE ◈ — DON 8

ADDITIF 2 ALCHIMISTE

Fréquence une fois par round

Déclencheur. Vous utilisez Alchimie rapide pour fabriquer une bombe alchimique qui est inférieure d'au moins 2 niveaux à votre niveau d'alchimie avancée.

Vous ajoutez à votre bombe un ingrédient qui lui permet d'adhérer à sa cible et de continuer à lui infliger des dégâts. Une créature qui se trouve directement touchée par l'une de vos bombes collantes reçoit également une quantité de dégâts persistants égale aux dégâts d'éclaboussure de la bombe et du même type que ceux-ci. Si la bombe inflige déjà des dégâts persistants, combinez les deux montants.

MUTAGÈNE SAUVAGE — DON 8

ALCHIMISTE

Votre mutagène bestial fait ressortir la bête tapie en vous, en vous dotant de griffes et de dents acérées ainsi que d'une apparence féroce. À chaque fois que vous êtes affecté par un mutagène bestial, vous gagnez le bonus d'objet de ce mutagène à vos tests d'Intimidation. En outre, vos griffes et vos mâchoires sont particulièrement redoutables et elles gagnent le trait mortelles d10. Enfin, vous pouvez choisir de faire passer le malus de CA conféré par le mutagène de –1 à –2 afin d'augmenter d'un échelon le dé de dégâts de vos griffes et de vos mâchoires.

NIVEAU 10

BOMBE INCAPACITANTE SUPÉRIEURE — DON 10

ALCHIMISTE

Prérequis Bombe incapacitante

Vous avez appris des techniques avancées et des secrets alchimiques qui vous permettent d'étendre la liste d'effets que vous pouvez causer avec vos bombes. Quand vous utilisez Bombe incapacitante, ajoutez les effets suivants à la liste de ceux que vous pouvez causer : l'état maladroit 1, affaibli 1 ou stupéfié 1, ou un malus de Vitesses de –3 m.

ÉCLABOUSSURE ÉLARGIE — DON 10

ALCHIMISTE

Prérequis Éclaboussure calculée

Les composés très volatils que vous avez intégrés à vos bombes sont à l'origine d'explosions particulièrement étendues et puissantes. Quand vous lancez une bombe alchimique et que celle-ci possède le trait éclaboussure, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence aux dégâts d'éclaboussure normaux de la bombe, qui inflige alors des dégâts d'éclaboussure à toutes les créatures dans un rayon de 3 m autour de la cible.

ÉLIXIR MISÉRICORDIEUX ◈ — DON 10

ADDITIF 2 ALCHIMISTE

Fréquence une fois par round

Déclencheur. Vous fabriquez un élixir de vie à l'aide d'Alchimie rapide, qui est inférieur d'au moins 2 niveaux à votre niveau d'alchimie avancée.

Vous ajoutez une substance spéciale dans votre élixir qui calme le corps et l'esprit de celui qui le consomme. L'élixir de vie tente de contrer un effet de terreur ou un effet causant l'état paralysé.

EMPOISONNEUR PERFORMANT — DON 10

ALCHIMISTE

Prérequis Alchimie puissante

Vous concentrez les éléments toxiques de vos poisons afin que vos victimes aient plus de mal à leur résister. Quand vous fabriquez un objet alchimique qui possède le trait poison, son DD augmente d'un maximum de 4, sans pouvoir dépasser votre DD de classe.

MUTAGÈNE ÉLASTIQUE — DON 10

ALCHIMISTE

Vous pouvez donner à votre corps la consistance du vif-argent que vous voyez se tordre et s'enrouler dans vos mutagènes. À chaque fois que vous vous trouvez sous l'effet d'un mutagène de vif-argent, vous pouvez étirer vos jambes et Faire un pas d'un maximum de 3 m. Vous pouvez aussi vous faire petit et compresser votre corps afin de pouvoir traverser des espaces étroits comme si vous faisiez une catégorie de taille de moins, en plus des autres effets de l'action Se faufiler.

NIVEAU 12

BOMBES STUPÉFIANTES — DON 12

ALCHIMISTE

Prérequis Lanceur à grande distance

Vous lancez vos bombes avec une précision extraordinaire, en dépit des obstacles et de la distance. Quand vous lancez un objet alchimique qui possède le trait bombe, son facteur de portée passe à 18 m, vous réduisez de 1 les bonus de circonstances à la CA dont la cible bénéficie par un abri, et vous réussissez automatiquement le test nu quand la cible que vous visez est une créature masquée.

ÉLIXIR ÉTENDU — DON 12

ALCHIMISTE

La part de votre énergie que vous intégrez dans vos élixirs étend la durée de leurs effets quand vous les buvez. Quand vous consommez l'un de vos objets alchimiques qui possède les traits élixir et imprégné et a une durée supérieure ou égale à 1 min, vous doublez la durée de cet élixir.

MUTAGÈNE INVINCIBLE — DON 12

ALCHIMISTE

Les substances fortifiantes que vous avez ajoutées à vos mutagènes rendent votre forme de juggernaut plus résistante. À chaque fois que vous êtes sous l'effet d'un mutagène de juggernaut, vous gagnez une résistance à tous les dégâts physiques égale à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 0).

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE D'ALCHIMISTE

Mutagèniste

Vos mutagènes vous permettent de vous transformer, vous ou autrui.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Vous privilégiez l'Intelligence et la Force. La Constitution vous aide à survivre à vos transformations et aux combats et la Sagesse vous permet de préserver votre esprit malgré les altérations.

COMPÉTENCES

Arcanes, Artisanat, Athlétisme, Discrétion, Intimidation, Occultisme, Société, Survie

DOMAINE DE RECHERCHE

Mutagèniste

DON DE DÉPART

Familier alchimique

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Mutagène revivifiant (2e), Mutagène sauvage (8e), Mutagène invincible (12e), Mutagène persistant (16e), Mutagène parfait (20e)

NIVEAU 14

BOMBE INCAPACITANTE ULTIME — DON 14

ALCHIMISTE

Prérequis Bombe incapacitante supérieure

En faisant preuve de toujours plus d'inventivité, vous avez découvert de nouvelles façons de gêner et handicaper vos adversaires grâce à vos bombes. Quand vous utilisez Bombe incapacitante, ajoutez les effets suivants à la liste d'effets que vous pouvez causer : l'état affaibli 2 ou stupéfié 2, ou un malus de Vitesses de –4,50 m. Si vous décidez à la place d'utiliser l'un des effets proposés dans le descriptif du don Bombe incapacitante, la cible ne pourra y échapper que si elle obtient un succès critique à son jet de sauvegarde.

ÉLIXIR MISÉRICORDIEUX SUPÉRIEUR — DON 14

ALCHIMISTE

Prérequis Élixir miséricordieux

Vos additifs contiennent des panacées qui peuvent soigner une pléthore de maladies. Quand vous utilisez Élixir miséricordieux, votre élixir peut à la place tenter de contrer les effets des états aveugle, sourd, malade ou ralenti.

MUTAGÈNE DE BAGOU — DON 14

ALCHIMISTE

Vos mutagènes de langue dorée transcendent les langues et la vraisemblance. Quand vous êtes sous l'effet d'un mutagène de langue dorée que vous avez créé, vous ignorez les malus de circonstances aux tests de Duperie, Diplomatie, Intimidation et Représentation. En outre, vos mots transcendent les barrières linguistiques : tous ceux qui vous écoutent vous comprennent comme si vous parliez leur propre langue (vous ne parlez cependant pas cette langue et ce pouvoir ne vous permet pas non plus de comprendre des langues supplémentaires).

NIVEAU 16

BOMBE D'ÉROSION ◈ — DON 16

ADDITIF 2 ALCHIMISTE

Fréquence une fois par round

Déclencheur. Vous utilisez Alchimie rapide pour fabriquer une bombe alchimique qui est inférieure d'au moins 2 niveaux à votre niveau d'alchimie avancée.

Vous ajoutez à votre bombe une substance qui sape les résistances de vos ennemis. La bombe réduit toute résistance de l'ennemi à son type de dégâts d'une valeur égale à votre niveau, mais seulement pour cette attaque.

ÉLIXIR ÉTERNEL — DON 16

ALCHIMISTE

Prérequis Élixir étendu

Votre corps accepte et conserve bien volontiers les modifications mineures. Quand vous consommez l'un de vos objets alchimiques qui possède les traits élixir et imprégné et a une durée supérieure ou égale à 1 min, vous pouvez rendre la durée de cet élixir indéfinie. Vous ne pouvez appliquer ce pouvoir qu'à un élixir dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau. Si vous consommez ultérieurement un élixir différent et rendez sa durée indéfinie, l'effet du précédent élixir indéfini prend fin.

MUTAGÈNE DE GÉNIE — DON 16

ALCHIMISTE

Des ajustements précis aux formules qui accentuent votre génie renforcent considérablement les avantages conférés par vos mutagènes

cognitifs. Quand vous êtes sous l'effet d'un mutagène cognitif, vous bénéficiez du bonus d'objet du mutagène pour vos tests de Duperie, Diplomatie, Intimidation, Médecine, Nature, Représentation, Religion et Survie. En outre, vous pouvez communiquer par télépathie avec des créatures qui se trouvent dans un rayon de 18 m et avec lesquelles vous partagez une langue. Cette communication est à double sens une fois que vous l'avez initiée. La créature ciblée peut donc vous répondre.

MUTAGÈNE PERSISTANT — DON 16

ALCHIMISTE

Prérequis Élixir étendu

Vous vous êtes entraîné à stabiliser votre forme physique dans un état altéré. Une fois par jour, quand vous consommez un objet alchimique et qui possède les traits imprégné et mutagène, vous pouvez conserver ses effets jusqu'à vos préparatifs quotidiens suivants au lieu du terme de sa durée normale.

NIVEAU 18

ÉLIXIRS IMPROBABLES — DON 18

ALCHIMISTE

Votre maîtrise de l'alchimie et de ses secrets vous permet de reproduire des effets que la plupart des gens associent seulement à la magie. Choisissez une quantité de potions égale à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1) et d'un niveau inférieur ou égal à 9. Vous obtenez des formules pour créer ces potions sous forme d'objets alchimiques dotés du trait élixir. Lorsque vous fabriquez ces élixirs alchimiques, vous pouvez subsister des réactifs alchimiques aux composants magiques (pour une valeur égale) et utiliser des outils d'alchimiste (pour Alchimie rapide) ou un laboratoire d'alchimie (pour l'activité Artisanat) au lieu des outils habituellement requis). La formule reste sinon la même. Une fois que vous avez choisi les formules des potions que vous souhaitez apprendre, vous ne pouvez plus en changer.

FABRICATEUR DE MIRACLES — DON 18

ALCHIMISTE

Fréquence une fois toutes les 10 min

Votre maîtrise de l'alchimie vous permet de ressusciter des morts récents. Vous pouvez administrer un élixir de vie ultime à une créature qui n'est pas morte depuis plus de 2 rounds. Quand vous effectuez cela, la créature revient immédiatement à la vie avec 1 point de vie et se trouve dans l'état blessé 1.

MUTAGÈNE D'ESPRIT VIDE — DON 18

ALCHIMISTE

Des ajustements mineurs à la formule de votre mutagène de sérénité vous permettent de bénéficier de protections mentales. Quand vous êtes sous l'effet d'un mutagène de sérénité, les effets de détection, de révélation et de scrutation de niveau 9 ou inférieur ne détectent rien en ce qui vous concerne vous-même, vos possessions et vos auras. Par exemple, *détection de la magie* détectera toujours d'autres émanations magiques dans la zone, mais aucune magie vous concernant.

NEUTRALISATION PARFAITE — DON 18

ALCHIMISTE

Vous avez perfectionné vos formules de bombes qui handicapent vos ennemis. Quand vous utilisez une Bombe incapacitante, votre cible peut éviter l'effet causé par la bombe seulement si elle obtient un succès critique à son jet de sauvegarde.

EXEMPLE DE FORMULAIRE

Vous pouvez choisir n'importe quel objet alchimique ordinaire de niveau 1 pour remplir votre recueil de formules. Nous vous proposons ci-dessous une liste de formules de départ adaptées. Un formulaire destiné aux novices et appelé *Les Principes fondamentaux de l'alchimie* connaît une certaine popularité auprès des alchimistes traditionnels, car il n'aborde pas de sujets polémiques comme les mutagènes. Les alchimistes plus extrêmes le critiquent cependant pour cette même raison, et lui reprochent de décourager les novices de s'essayer à des expériences innovantes.

Formules d'objets alchimiques : Fiole d'acide inférieure, feu grégeois inférieur, antidote inférieur, anti-maladie inférieur, élixir du guépard inférieur, élixir de vie inférieur, sacoche immobilisante inférieure, bâton fumigène inférieur.

NIVEAU 20

FABRICATION DE PIERRE PHILOSOPHALE — DON 20

ALCHIMISTE

Vos recherches ont porté leurs fruits et vous avez découvert la légendaire pierre philosophale. Vous apprenez la formule de la pierre philosophale (page 587) et vous pouvez l'ajouter à votre formulaire.

MÉGABOMBE ❖ — DON 20

ADDITIF 3 ALCHIMISTE

Prérequis Éclaboussure élargie

Conditions. Vous tenez en main une bombe alchimique imprégnée que vous avez fabriquée et qui est inférieure d'au moins 3 niveaux à votre niveau d'alchimie avancée.

Vous ajoutez une substance incroyablement puissante à votre bombe et créez une mégabombe à la zone d'effet et à la puissance démultipliées. Vous utilisez l'action Interagir au lieu de Frapper pour lancer la mégabombe et vous ne faites pas de jet d'attaque. La mégabombe affecte les créatures qui se trouvent dans une zone d'effet de 9 m de rayon et dont le centre se situe dans un rayon de 18 m autour de vous. La bombe inflige des dégâts aux créatures comme si chacune était la cible principale, avec un jet de Réflexes basique. Sur un échec, une créature subit également tous les effets supplémentaires qui toucheraient une cible principale (comme l'état pris au dépourvu résultant d'une foudre en bouteille). Dans la mesure où toutes les créatures qui se trouvent dans la zone subissent les dégâts d'éclaboussure comme si elles étaient la cible principale, il n'y a pas d'éclaboussures au-delà de cette zone. Si l'action que vous faites juste après avoir créé une mégabombe n'est pas une Interaction qui permet de la lancer, elle se dénature et perd tous ses effets.

MUTAGÈNE PARFAIT — DON 20

ALCHIMISTE

Vous avez amélioré les formules de vos mutagènes qui sont maintenant parfaitement harmonisés avec votre physiologie. Quand vous êtes sous l'effet d'un mutagène que vous avez fabriqué, vous ne subissez aucun de ses inconvénients.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Barbare

Au combat, vous êtes submergé par la rage. Vous adorez semer le chaos et utiliser des armes puissantes pour vous tailler un chemin au travers de vos ennemis, en vous reposant sur votre endurance extraordinaire plutôt que sur des techniques compliquées ou un entraînement rigoureux. Votre rage est alimentée par un instinct sauvage, que vous pouvez associer à un animal, à un esprit, ou à une part de vous-même. Pour de nombreux barbares, la force brute est un marteau et tous les problèmes auxquels ils font face sont des clous. D'autres tentent de contenir la tempête d'émotions qui les habite et de ne laisser libre cours à leur rage qu'au moment opportun.

Caractéristique essentielle

Force
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Force.

Points de vie

12 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous faites appel à votre rage et vous précipitez en première ligne pour écraser vos ennemis. Vous considérez que l'attaque est la meilleure des défenses... et que vous devez abattre vos ennemis avant qu'ils ne puissent exploiter la faiblesse de vos protections.

Lors des rencontres sociales...

Vous utilisez l'intimidation pour obtenir ce que vous voulez, particulièrement quand la méthode douce ne fonctionne pas.

En exploration...

Vous êtes toujours vigilant et prêt à vous précipiter au combat à la première occasion. Vous n'hésitez pas à partir à l'assaut des murs escarpés et une fois au sommet, lancez la corde qui permettra aux autres de vous suivre, ni à vous jeter dans les eaux tumultueuses pour atteindre l'interrupteur qui s'y cache. Et s'il faut casser quelque chose, vous êtes toujours prêt à vous en occuper !

Pendant un intermède...

Vous vous rendez probablement dans une taverne pour y passer des soirées arrosées, alimenter la légende de vos exploits ou recruter des partisans afin de devenir un véritable chef de guerre.

Vous...

- Êtes habité par un sentiment profond de colère, de haine ou de frustration.
- Préférez l'approche directe aux options qui demandent de la patience et génèrent de l'ennui.
- Vous astreignez à un entraînement physique intense... et refaites le portrait de quiconque vous fait remarquer que cela entre en conflit avec votre aversion pour la patience et la monotonie.

Les autres...

- Savent qu'ils peuvent compter sur votre courage et votre force, et que vous pourrez vous débrouiller en combat.
- Vous considèrent comme un être barbare ou grossier, incapable de se mêler à la haute société.
- Sont convaincus de votre loyauté envers vos amis et alliés et savent que vous n'abandonnerez jamais le combat.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception

Expert en Perception

Jets de sauvegarde

Expert en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

Compétences

Qualifié en Athlétisme
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 3 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques

Qualifié avec les armes simples
Qualifié avec les armes de guerre
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses

Qualifié avec les armures légères
Qualifié avec les armures intermédiaires
Qualifié pour la défense sans armure

DD de classe

Qualifié dans le DD de classe barbare.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-2 : PROGRESSION DU BARBARE

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, rage, instinct, don de barbare
2	Don de barbare, don de compétence
3	Refus d'avantage, don général, amélioration de compétence
4	Don de barbare, don de compétence
5	Primes de caractéristiques, don ancestral, brutalité, amélioration de compétence
6	Don de barbare, don de compétence
7	Don général, juggernaut, amélioration de compétence, spécialisation martiale
8	Don de barbare, don de compétence
9	Don ancestral, réflexes éclair, résistance enragée, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de barbare, don de compétence
11	Don général, rage formidable, amélioration de compétence
12	Don de barbare, don de compétence
13	Don ancestral, juggernaut supérieur, expertise avec les armures intermédiaires, amélioration de compétence, fureur armée
14	Don de barbare, don de compétence
15	Primes de caractéristiques, don général, spécialisation martiale supérieure, volonté indomptable, amélioration de compétence
16	Don de barbare, don de compétence
17	Don ancestral, sens aiguisés, amélioration de compétence, rage rapide
18	Don de barbare, don de compétence
19	Armure de furie, dévastateur, don général, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de barbare, don de compétence

Capacités de classe

En tant que barbare, vous gagnez les pouvoirs suivants. Pour les pouvoirs obtenus à des niveaux supérieurs, le niveau requis est indiqué à côté du nom du pouvoir.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un certain nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

Rage

Vous gagnez l'action Rage qui vous permet de laisser libre cours à votre fureur.

Rage ❖

BARBARE CONCENTRATION ÉMOTION MENTAL

Conditions. Vous n'êtes pas déjà dans l'état fatigué ou enragé.

Vous faites appel à la furie qui vous habite et entrez en rage. Vous gagnez une quantité de points de vie temporaires égale à votre niveau plus votre modificateur de Constitution. Cette fureur dure 1 min, jusqu'à ce que vous soyez à court d'ennemis que vous pouvez percevoir, ou jusqu'à ce que vous perdiez connaissance. Vous ne pouvez pas quitter volontairement l'état de rage. Pendant que vous êtes enragé :

- Vous infligez 2 dégâts supplémentaires avec vos armes de corps à corps et vos attaques à mains nues. Ces dégâts supplémentaires sont divisés par 2 si votre arme ou votre attaque à mains nues a le trait agile.
- Vous subissez un malus de –1 à votre CA.
- Vous ne pouvez pas utiliser d'actions avec le trait concentration, sauf si elles ont également le trait rage. Vous pouvez Chercher pendant que vous êtes enragé.

Après avoir quitté votre état de rage, vous perdez tous vos points de vie temporaires gagnés grâce à la Rage et vous ne pouvez plus utiliser la Rage pendant 1 min.

Instinct

Votre rage trouve son origine dans un instinct dominant qui vous vient d'une tradition apprise ou qui s'est développé naturellement en vous. Votre instinct vous confère un pouvoir, nécessite que vous évitiez certains comportements, accroît vos dégâts et résistances aux niveaux supérieurs et vous permet de sélectionner des dons liés à cet instinct. Pour en savoir plus, rendez-vous à la section Instincts en page 86.

Dons de barbare

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de barbare. Les dons de classe de barbare sont décrits en page 88.

Dons de compétences 2e

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons sont décrits au chapitre 5 et ont le trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

Améliorations de compétence 3e

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

Dons généraux 3e

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

Refus d'avantage 3e

Vos adversaires ont du mal à percer vos défenses. Vous n'êtes pas pris au dépourvu par les créatures qui sont cachées, non détectées ou qui vous prennent en tenaille si elles sont d'un niveau inférieur ou égal au vôtre, ni par les attaques-surprises des créatures d'un niveau inférieur ou égal au vôtre. Cependant, ces créatures peuvent toujours aider leurs alliés à vous prendre en tenaille.

Brutalité 5e

Votre furie rend vos armes redoutables. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les armes de guerre et les attaques

à mains nues devient expert. Tant que vous êtes enragé, vous avez accès aux effets critiques spécialisés des armes de corps à corps et des attaques à mains nues.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

JUGGERNAUT 7E

Votre corps s'est habitué à l'effort physique et à résister aux maladies. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique.

SPÉCIALISATION MARTIALE 7E

Votre rage vous permet de frapper plus fort. Vous infligez 2 dégâts supplémentaires avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous possédez un rang de maîtrise expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire. Vous gagnez le pouvoir de spécialisation de votre instinct.

RÉFLEXES ÉCLAIR 9E

Vos réflexes sont fulgurants. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

RÉSISTANCE ENRAGÉE 9E

La vie en plein air et votre cuir épais vous permettent de mieux vous prémunir des dégâts. Quand vous êtes enragé, vous gagnez une résistance égale à 3 + votre modificateur de Constitution face au type de dégâts lié à votre instinct.

RAGE FORMIDABLE 11E

Votre rage s'intensifie et vous passez à l'action. Votre rang de maîtrise pour le DD de classe de barbare devient expert. Vous gagnez l'action gratuite Rage formidable.

RAGE FORMIDABLE ◆

BARBARE

Déclencheur. Vous utilisez l'action Rage lors de votre tour.

Utilisez une action qui a le trait rage. Alternativement, vous pouvez augmenter le nombre d'actions déclenchant ce pouvoir de rage à 2 afin d'utiliser un pouvoir qui requiert 2 actions et possède le trait rage.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES INTERMÉDIAIRES 13E

Vous avez appris à mieux vous défendre. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, les armures intermédiaires et avec la défense sans armure passe à expert.

FUREUR ARMÉE 13E

Votre rage vous permet de manier vos armes avec encore plus d'efficacité. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les armes de guerre et les attaques à mains nues devient maître.

JUGGERNAUT SUPÉRIEUR 13E

Vous bénéficiez d'une physiologie particulièrement robuste. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître. Quand vous obtenez un échec critique à un jet de Vigueur, celui-ci se transforme en échec. Lorsque vous obtenez un échec sur le jet de Vigueur contre un effet qui inflige des dégâts, vous diminuez de moitié les dégâts que vous subissez.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE 15E

Les armes que vous maîtrisez deviennent terrifiantes entre vos mains. Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire. Vous gagnez plus d'avantages grâce au pouvoir de spécialisation de votre instinct.

VOLONTÉ INDOMPTABLE 15E

Votre rage vous rend difficile à contrôler. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, celui-ci est transformé en succès critique.

RAGE RAPIDE 17E

Vous vous remettez promptement de votre rage et êtes rapidement prêt à recommencer. Après avoir passé un tour complet sans être enragé, vous pouvez utiliser Rage de nouveau sans avoir besoin d'attendre 1 min.

SENS AIGUISÉS 17E

Votre instinct aiguise chacun de vos sens. Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

ARMURE DE FURIE 19E

Votre entraînement et votre rage renforcent votre connexion avec votre armure. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, les armures intermédiaires et la défense sans armure passe à maître.

DÉVASTATEUR 19E

Vos Frappes sont si dévastatrices que vous remarquez à peine la résistance de vos adversaires et vos pouvoirs de barbares sont hors pair. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe de barbare devient maître. Vos Frappes au corps à corps ignorent 10 points de résistance aux dégâts physiques des créatures.

Instincts

Vous possédez un instinct qui vous permet de canaliser votre rage. À vous de décider ce que représente cet instinct pour vous. Il peut s'agir d'une créature ou d'un symbole important pour votre clan, de quelque chose qui vous est propre et alimente ou filtre votre rage, comme comme une croyance, une malédiction, un héritage ou un état d'esprit. Chaque instinct vous confère un pouvoir d'instinct et d'autres pouvoirs associés que vous obtenez par le biais de dons d'instinct. Il détermine également le type de dégâts auxquels vous résistez grâce à votre résistance enragée et, aux niveaux supérieurs, augmente la quantité de dégâts supplémentaires que vous infligez grâce à votre Rage.

Chaque instinct s'accompagne d'une liste d'actions anathèmes. À chaque fois que vous accomplissez une de ces actions réprouvées, vous perdez tous vos pouvoirs d'instinct et vos dons d'instinct jusqu'à ce que vous ayez passé 1 jour d'intermède à vous recentrer. Vous conservez cependant tous vos autres pouvoirs de barbare.

INSTINCT ANIMAL

Quand vous entrez en Rage, vous êtes envahi par la fureur des prédateurs sauvage et vous pouvez porter de terribles attaques à mains nues. Les barbares possédant cet instinct sont souvent issus de cultures qui révèrent des animaux sauvages (comme les grands singes ou les ours). Vous pouvez également vous opposer à cet aspect animal et incontrôlable de votre personnalité, ou être le descendant d'un loup-garou ou d'un autre type de créature-garou. Sélectionnez dans le tableau 3–3 : Les instincts animaux qui correspondent le mieux à l'animal que vous avez choisi.

TABLEAU 3-3 : LES INSTINCTS ANIMAUX

Animal	Attaque	Dégâts	Traits
Cerf	Bois	1d10 P	Saisir, mains nues
Chat	Mâchoires	1d10 P	Mains nues
	Griffes	1d6 T	Agile, mains nues
Grenouille	Mâchoires	1d10 C	Mains nues
	Langue	1d4 C	Agile, mains nues
Loup	Mâchoires	1d10 P	Croc-en-jambe, mains nues
Ours	Mâchoires	1d10 P	Mains nues
	Griffes	1d6 T	Agile, mains nues
Primate	Poing	1d10 C	Saisir, mains nues
Requin	Mâchoires	1d10 P	Saisir, mains nues
Serpent	Crocs	1d10 P	Saisir, mains nues
Taureau	Corne	1d10 P	Pousser, mains nues

Anathème

Un manque flagrant de respect envers un animal du même type que celui que vous avez choisi est anathème à votre instinct, tout comme utiliser des armes quand vous êtes enragé.

Rage bestiale [pouvoir d'instinct]

Quand vous êtes en Rage, vous gagnez l'attaque (ou les attaques) à mains nues de votre animal. Les attaques gagnées, les dégâts qu'elles infligent et leurs traits sont indiqués dans le tableau 3–3 : Les instincts animaux. Ces attaques font partie du groupe pugilat. Votre action Rage gagne les traits transformation, primordiale et transmutation.

Pouvoir de spécialisation

Vous augmentez d'un échelon le dé de dégâts des attaques à mains nues conférées par votre animal et faites passer les dégâts supplémentaires de Rage de 2 à 5 pour ses attaques à mains nues. L'attaque de langue de la grenouille et l'attaque de bois du cerf ont une allonge de 3 m. Si vous possédez la spécialisation martiale supérieure, vous faites passer les dégâts supplémentaires de Rage de 5 à 12 pour les attaques à mains nues de votre animal.

Résistance enragée

Vous êtes résistant aux dégâts perforants et tranchants.

INSTINCT DU DRAGON

Vous invoquez la furie d'un terrible dragon, qui se manifeste par des pouvoirs incroyables. Vous venez peut-être d'une culture qui se prosterne devant la majesté des dragons, ou avez créé un lien avec eux en buvant du sang de dragon ou en vous y baignant, ou encore en assistant à la combustion de votre village par un dracosire en maraude. Sélectionnez dans le tableau 3–4 : Les instincts de dragons un type de dragon dont vous adopterez l'instinct. Les dragons chromatiques sont généralement mauvais et les dragons métalliques sont plutôt bons.

TABLEAU 3-4 : LES INSTINCTS DE DRAGONS

Dragon	Type	Souffle
Blanc	Chromatique	Cône de froid
Bleu	Chromatique	Ligne d'électricité
Noir	Chromatique	Ligne d'acide
Rouge	Chromatique	Cône de feu
Vert	Chromatique	Cône de poison
Airain	Métallique	Ligne de feu
Argent	Métallique	Cône de froid
Bronze	Métallique	Ligne d'électricité
Cuivre	Métallique	Ligne d'acide
Or	Métallique	Cône de feu

Anathème

Laisser passer une insulte personnelle est anathème à votre instinct. Vous décidez si votre personnage respecte ou déteste votre type de dragon. Si vous le respectez, défier un tel dragon est un anathème et, si vous le détestez, ne pas réussir à vaincre un tel dragon que vous croisez est un anathème.

Rage draconique (pouvoir d'instinct)

Quand vous êtes enragé, vous pouvez faire passer les dégâts supplémentaires de Rage de 2 à 4 et faire en sorte que ces dégâts soient du même type que ceux du souffle de votre dragon au lieu de correspondre au type de dégâts de votre arme ou de votre attaque à mains nues. Si vous faites cela, votre action de Rage gagne les traits arcanique et évocation, ainsi que le trait correspondant au type de dégâts infligés.

Pouvoir de spécialisation

Quand vous utilisez votre rage draconique, vous faites passer les dégâts supplémentaires de Rage de 4 à 8. Si vous possédez la spécialisation martiale supérieure, vous faites passer les dégâts supplémentaires de Rage de 8 à 16 quand vous utilisez votre rage draconique.

Résistance enragée

Vous êtes résistant aux dégâts perforants et au type de dégâts infligés par le souffle de votre dragon.

INSTINCT DE LA FURIE

Votre rage trouve sa source dans quelque chose de personnel et profondément enfoui en vous. Vous l'utilisez comme bon vous semble.

Anathème et pouvoir d'instinct

Vous n'avez pas d'anathème ni de pouvoir d'instinct. Vous gagnez à la place un don de barbare de niveau 1 supplémentaire.

Pouvoir de spécialisation

Passez les dégâts supplémentaires de Rage de 2 à 6. Si vous possédez la spécialisation martiale supérieure, vous passez à la place les dégâts supplémentaires de Rage à 12.

Résistance enragée

Vous résistez aux dégâts physiques des armes, mais pas aux dégâts physiques des autres sources (comme ceux des attaques à mains nues).

INSTINCT DE GÉANT

Votre rage vous confère la puissance et la taille d'un géant. Cela ne signifie pas nécessairement que vous vénérez les géants. Vous pouvez même les mépriser ou aspirer à les tuer.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les mots clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs de barbare.

Instinct. Les pouvoirs requièrent de posséder un instinct spécifique. Vous ne pouvez plus les utiliser si vous accomplissez des actions anathèmes à votre instinct.

Ouverture. Ces manœuvres fonctionnent seulement au début de votre tour. Vous ne pouvez utiliser d'action d'ouverture que si vous n'avez pas encore utilisé d'action avec le trait attaque ou ouverture lors de votre tour.

Rage. Vous devez être enragé pour utiliser les pouvoirs qui possèdent le trait rage et les effets de ceux-ci prennent automatiquement fin quand vous n'êtes plus enragé.

Sophistication : Les actions sophistiquées sont des techniques qui demandent trop d'efforts pour qu'il soit possible de les enchaîner à la suite. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

Les autres peuvent aussi vous considérer comme un géant, à cause de votre force exceptionnelle, de vos émotions débordantes ou de votre ego surdimensionné.

Anathème

Ne pas surmonter un défi personnel qui met en jeu votre force est un anathème.

Briseur de titans (pouvoir d'instinct)

Vous pouvez utiliser une arme destinée à une créature de Grande taille si vous êtes de taille Petite ou Moyenne (en temps normal et quand vous êtes enragé). Si vous n'êtes pas de taille Petite ou Moyenne, vous pouvez utiliser une arme destinée à une créature d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre. Vous gagnez accès à cette arme de taille supérieure, de n'importe quel type auquel vous avez accès lors de la création de votre personnage. Son Prix et son Encombrement sont normaux pour une arme de sa taille (page 295). Quand vous maniez une telle arme au combat, vous faites passer vos dégâts supplémentaires de Rage de 2 à 6, mais la taille inadaptée de l'arme vous met dans l'état maladroit 1 (page 622). Tant que vous maniez l'arme, vous n'avez aucun moyen de passer outre l'état maladroit ou d'ignorer les malus qui lui sont associés.

Pouvoir de spécialisation

Passez les dégâts supplémentaires de Rage de 6 à 10 quand vous utilisez une arme surdimensionnée. Si vous possédez la spécialisation martiale supérieure, passez ces dégâts de 10 à 18.

Résistance enragée

Quand vous gagnez résistance enragée, vous devenez résistant aux dégâts contondants et à un type de dégâts de votre choix parmi les suivants : froid, électricité ou feu.

INSTINCT SPIRITUEL

Vous êtes peut-être sensible aux esprits qui vous entourent, vénérez vos ancêtres ou les apparitions, ou êtes hanté par le spectre d'un ancêtre, d'un parent, d'un ami ou d'un ennemi, et votre rage se manifeste par une possession spirituelle.

Anathème

Manquer de respect aux cadavres ou aux esprits est anathème à votre instinct. Vous défendre contre les créatures mortes-vivantes ne l'est pas.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

DONS DE BARBARE

Consultez ce tableau si vous cherchez à retrouver un don de barbare à l'aide de son nom plutôt que de son niveau.

Don	Niveau
Ailes de rage du dragon	12
Athlète enragé	4
Attaque d'opportunité	6
Bond de prédateur	12
Bond soudain	8
Charge soudaine	1
Cogneur brutal	6
Cogneur furieux	8
Colère de l'esprit	12
Coup fabuleux	14
Coup tranchant	6
Course furieuse	10
Critique brutal	18
Cuir animal	6
Déplacement rapide	4
Empoignade furieuse	12
Éviscération cruelle	18
Fente de géant	14
Final furieux	2
Frappe tourbillonnante	14
Frappe transversale	4
Frappe vindicative	14
Grand coup tranchant	10
Hurlement terrifiant	10
Imprudence téméraire	16
Interférence spirituelle	6
Intimidation enragée	1
Je t'attends	10
Lanceur enragé	1
Lucidité parfaite	18
Maltraitance	8
Maltraitance collatérale	16
Moment de lucidité	1
Odorat aiguisé	2
Pas d'échappatoire	2
Piétinement sismique	20
Rage animale	8
Rage blessée	4
Rage contagieuse	20
Rage partagée	8
Regain de vigueur	8
Repousser	10
Reprends-toi	2
Second souffle	2
Souffle de rage du dragon	6
Stature de géant	6
Stature de titan	12
Transformation en dragon	16
Vision perçante	1

Rage spirituelle (pouvoir d'instinct)

Quand vous êtes enragé, vous pouvez passer vos dégâts de Rage de 2 à 3 et infliger des dégâts négatifs ou positifs au lieu du type de dégâts normalement infligés par votre arme ou votre attaque à mains nues (vous choisissez l'option que vous préférez à chaque fois que vous entrez en Rage). Si vous choisissez d'infliger des dégâts négatifs ou positifs, votre arme ou votre attaque à mains nues gagne l'effet de la rune de propriété *spectrale*. Vous êtes alors plus efficace contre les créatures intangibles et vos actions de Rage gagnent les traits divine et nécromancie, ainsi que négative ou positive en fonction de votre choix.

Pouvoir de spécialisation

Quand vous utilisez votre rage spirituelle, vous faites passer les dégâts supplémentaires de Rage de 3 à 7. Si vous possédez la spécialisation martiale supérieure et que vous utilisez la rage spirituelle, vous passez à la place les dégâts supplémentaires de Rage à 13.

Résistance enragée

Vous êtes résistant aux dégâts négatifs, ainsi qu'à tous les types de dégâts infligés par les attaques et pouvoirs des créatures mortes-vivantes.

Dons de barbare

À chaque fois que vous gagnez un don de barbare, vous pouvez en choisir un parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

CHARGE SOUDAINE ◆◆ — DON 1

BARBARE SOPHISTICATION OUVERTURE

Vous accélérez brusquement pour vous précipiter sur un adversaire et le frapper. Vous Marchez rapidement deux fois. Si vous terminez votre déplacement à portée de corps à corps d'au moins un ennemi, vous pouvez le Frapper au corps à corps. Vous pouvez utiliser Charge soudaine pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

INTIMIDATION ENRAGÉE — DON 1

BARBARE

Votre fureur emplit vos ennemis de terreur. Quand vous êtes enragé, vos actions Démoraliser et Mort de peur (respectivement une action d'Intimidation et un don de compétence d'Intimidation) gagnent le trait rage et vous pouvez donc les utiliser même si vous êtes enragé. Vous gagnez les dons de compétence Regard intimidant et Mort de peur dès que vous obtenez les prérequis nécessaires.

LANCEUR ENRAGÉ — DON 1

BARBARE

Quand vous êtes en furie, vos armes de jet deviennent particulièrement dangereuses. Vous appliquez les dégâts supplémentaires de Rage à vos attaques d'armes de jet. Si vous possédez le don Critique brutal, ou la capacité de classe dévastateur, ces pouvoirs affectent vos attaques d'armes de jet.

MOMENT DE LUCIDITÉ ◆ — DON 1

BARBARE CONCENTRATION RAGE

Vous contenez votre rage un moment afin de pouvoir penser avec lucidité. Jusqu'à la fin de ce tour, vous pouvez utiliser des actions avec le trait concentration, même si ces actions n'ont pas le trait rage.

VISION PERÇANTE — DON 1

BARBARE

Quand vous êtes enragé, votre vision s'améliore et vous gagnez vision dans le noir.

NIVEAU 2

FINAL FURIEUX ◆ — DON 2

BARBARE RAGE

Quand vous avez désespérément besoin de mettre un terme à un combat, vous concentrez toute votre rage dans un dernier coup. Effectuez une Frappe. Si elle réussit, vous obtenez un bonus de circonstances aux dégâts égal au nombre de rounds de Rage que vous avez encore (avec un maximum de 10).

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Après cette Frappe, votre Rage prend immédiatement fin et vous êtes dans l'état fatigué jusqu'à ce que vous vous reposiez au moins 10 min.

ODORAT AIGUISÉ — DON 2

BARBARE

Prérequis Vision perçante ou vision dans le noir

Quand vous êtes enragé, votre odorat s'affine. Vous gagnez odorat imprécis avec une portée de 9 m.

PAS D'ÉCHAPPATOIRE ↷ — DON 2

BARBARE RAGE

Déclencheur. Un adversaire à portée tente de s'éloigner de vous.

Vous suivez l'adversaire pendant qu'il s'éloigne. Vous Marchez rapidement d'une distance maximum égale à votre Vitesse en suivant l'adversaire et en le gardant à portée tout au long de son déplacement et jusqu'à ce qu'il s'arrête ou que vous vous soyez déplacé de toute votre Vitesse. Vous pouvez utiliser Pas d'échappatoire pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

REPRENDS-TOI ◆ — DON 2

BARBARE CONCENTRATION RAGE

Vous vous concentrez sur votre rage afin de surmonter vos peurs et les effets des maladies. Vous réduisez la valeur de l'état effrayé de 1 et faites un jet de Vigueur pour tenter de vous remettre de l'état malade, comme si vous aviez utilisé une action pour vomir ; vous réduisez la valeur de votre état malade de 1 sur un échec (mais pas sur un échec critique), de 2 sur un succès et de 3 sur un succès critique.

SECOND SOUFFLE — DON 2

BARBARE

Vous pouvez entrer en rage une deuxième fois, mais vous devrez ensuite prendre le temps de souffler. Vous pouvez entrer en Rage sans attendre 1 min après la fin de votre précédente Rage (ou 1 round avec rage rapide), mais quand cette seconde Rage prend fin, vous êtes dans l'état fatigué jusqu'à ce que vous vous reposiez pendant au moins 10 min.

NIVEAU 4

ATHLÈTE ENRAGÉ — DON 4

BARBARE

Prérequis expert en Athlétisme

Les obstacles physiques ne suffisent pas à arrêter votre furie. Quand vous êtes enragé, vous gagnez une Vitesse d'escalade et une Vitesse de nage égales à votre Vitesse au sol, le DD de vos Sauts en hauteur et de vos Sauts en longueur est abaissé de 10, et la distance jusqu'à laquelle vous pouvez Bondir augmente de 1,50 m quand vous sautez horizontalement et de 60 cm quand vous sautez verticalement.

DÉPLACEMENT RAPIDE — DON 4

BARBARE

Votre rage s'exprime par des déplacements plus rapides. Quand vous êtes enragé, vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse.

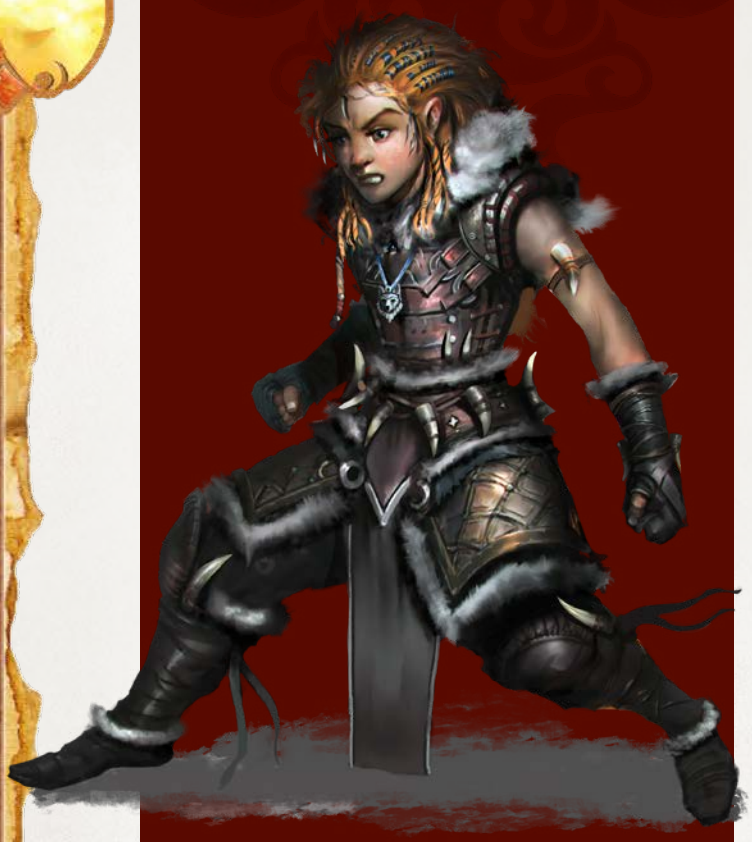
FRAPPE TRANSVERSALE ◆◆ — DON 4

BARBARE SOPHISTICATION

Vous portez un coup transversal ample. Vous portez une unique Frappe au corps à corps et comparez le résultat de votre jet d'attaque à la CA de deux adversaires (au maximum), qui doivent se trouver tous les deux à portée de votre attaque de corps à corps et dans des cases adjacentes l'un à l'autre. Vous lancez une seule fois les dégâts et les appliquez à toutes les créatures que vous avez touchées. Une Frappe transversale compte comme deux attaques pour votre malus d'attaques multiples.

Si vous utilisez une arme qui possède le trait balayage, son modificateur s'applique à toutes vos attaques de Frappe transversale.

EXEMPLE DE BARBARE



FORCENÉ ANIMAL

Quand vous entrez en rage, l'animal en vous brise ses chaînes et vous transforme en une féroce créature naturelle. Vous suivez votre instinct plutôt que votre raison et la nature est pour vous une seconde maison.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Augmentez votre Force autant que possible, puis votre Constitution et votre Dextérité. Une Sagesse élevée affine vos sens.

COMPÉTENCES
Athlétisme, Intimidation, Nature, Survie

INSTINCT
Instinct animal

DON DE DÉPART
Intimidation enragée

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Pas d'échappatoire (2e), Cuir animal (6e), Rage animale (8e), Hurlement terrifiant (10e), Bond de prédateur (12e)

RAGE BLESSÉE ↷ — DON 4

BARBARE

Déclencheur. Vous subissez des dégâts et êtes capable d'entrer en rage.

Vous hurlez de douleur, éveillant la rage qui sommeille en vous. Vous entrez en Rage.

NIVEAU 6

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ ↷ — DON 6

BARBARE

Déclencheur. Une créature qui se trouve à portée de votre allonge utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance, ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Vous frappez un adversaire qui vous laisse une ouverture. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature qui a déclenché ce pouvoir. Si vous obtenez un coup critique et que le déclencheur était une attaque de manipulation, vous interrompez cette action. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

COGNEUR BRUTAL — DON 6

BARBARE

Prérequis expert en Athlétisme

Vous malmenez vos adversaires et ils ne risquent pas de l'oublier. Quand vous êtes enragé et que vous réussissez à Désarmer, Saisir, Pousser, ou faire un Croc-en-jambe à un adversaire, vous lui infligez une quantité de dégâts contondants égale à votre modificateur de Force ; vous ajoutez ces dégâts à ceux que vous infligez en cas de succès critique à un Croc-en-jambe.

COUP TRANCHANT ↷ — DON 6

BARBARE RAGE

Déclencheur. Vous portez une Frappe au corps à corps qui tue une créature ou lui fait perdre connaissance et un autre adversaire se trouve dans un espace adjacent à cette créature.

Votre coup traverse un adversaire et en frappe un autre. Faites une Frappe au corps à corps contre le second adversaire.

CUIR ANIMAL — DON 6

BARBARE INSTINCT PRIMORDIALE TRANSFORMATION TRANSMUTATION

Prérequis Instinct animal

Votre rang de maîtrise pour la défense sans armure passe à expert. Quand vous êtes enragé et ne portez pas d'armure, votre peau s'épaissit jusqu'à ressembler à l'épais cuir de votre animal. Vous gagnez un bonus de statut de +1 à votre CA au lieu de subir un malus de –1 à votre CA. Si vous possédez la capacité de classe Juggernaut supérieur, ce bonus de statut est de +2. L'épaisseur de votre cuir vous confère un Bonus de Dextérité maximal de +3 à votre CA.

INTERFÉRENCE SPIRITUELLE ❖ — DON 6

BARBARE DIVINE INSTINCT NÉCROMANCIE RAGE

Prérequis Instinct spirituel

Vous invoquez des esprits protecteurs pour vous garder des attaques à distance. Jusqu'à la fin de votre Rage, quiconque fait une attaque à distance contre vous doit réussir un test nu DD 5 ou l'attaque échoue et n'a aucun effet.

SOUFFLE DE RAGE DU DRAGON ❖❖ — DON 6

ARCANIQUE BARBARE CONCENTRATION ÉVOCATION INSTINCT RAGE

Prérequis Instinct du dragon

Conditions. Vous n'avez pas utilisé ce pouvoir depuis votre dernière Rage.

Votre prenez une grande inspiration et soufflez une puissante vague d'énergie sur un cône de 9 m ou une ligne de 18 m, qui inflige 1d6 dégâts par niveau. Les types de zone d'effet et de dégâts correspondent à ceux de votre dragon (voir le tableau 3–4 en page 87). Si vous avez utilisé ce pouvoir au cours de la dernière heure, la zone d'effet et la quantité de dégâts sont divisées par deux (un cône de 4,50 m ou une ligne de 9 m ; 1d6 dégâts pour toutes les tranches de 2 niveaux). Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de Réflexes basique.

STATURE DE GÉANT ❖ — DON 6

BARBARE · INSTINCT · MÉTAMORPHOSE · PRIMORDIALE · RAGE · TRANSMUTATION

Prérequis Instinct de géant

Conditions. Vous êtes de taille Moyenne ou inférieure.

Vous grandissez de façon incroyable. Vous devenez Grand, agrandissez votre allonge de 1,50 m et gagnez l'état maladroit 1 (page 622) jusqu'à ce que votre Rage prenne fin. Votre équipement grandit avec vous.

NIVEAU 8

BOND SOUDAIN ❖❖ — DON 8

BARBARE

Vous frappez un ennemi alors que vous êtes en plein saut. Vous faites un Bond, un Saut en hauteur ou un Saut en longueur et tentez de faire une Frappe au corps à corps à n'importe quel moment pendant votre saut. Si vous étiez encore en l'air, vous tombez au sol immédiatement après votre Frappe, même si vous n'avez pas atteint la distance maximale que vous pouviez parcourir avec votre saut. Si vous chutez d'une distance inférieure ou égale à la hauteur de votre saut, vous ne subissez aucun dégât et retombez sur vos pieds.

Quand vous faites un Saut en hauteur ou en longueur dans le cadre de l'action Bond soudain, le DD est déterminé de la même manière que le DD du Saut en longueur, et la distance maximale que vous pouvez parcourir est le double de votre Vitesse.

COGNEUR FURIEUX — DON 8

BARBARE

Prérequis maître en Athlétisme

Vous martyrisez vos adversaires au combat. Quand vous êtes enragé, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests d'Athlétisme liés aux actions d'attaque.

MALTRAITANCE ❖ — DON 8

BARBARE · RAGE

Conditions. Vous avez empoigné un ennemi.

Vous traînez l'ennemi empoigné avec vous. Il subit une quantité de dégâts contondants égale à votre modificateur de Force plus vos dégâts de spécialisation martiale plus vos dégâts de Rage. L'ennemi peut tenter un jet de sauvegarde de Vigueur basique contre votre DD de classe.

RAGE ANIMALE ❖ — DON 8

BARBARE · CONCENTRATION · INSTINCT · MÉTAMORPHOSE · PRIMORDIALE · RAGE · TRANSMUTATION

Prérequis Instinct animal

Vous vous transformez en votre animal. Vous gagnez les effets du sort de niveau 3 *forme animale*, mais vous utilisez vos propres statistiques, points de vie temporaires et attaques à mains nues au lieu des statistiques conférées par *forme animale*. Vous conservez également les pouvoirs constants de votre équipement. Si votre animal est une grenouille, l'allonge de votre langue atteint 4,50 m. L'action permettant de Révoquer la transformation gagne le trait rage.

RAGE PARTAGÉE ❖ — DON 8

AUDIBLE · BARBARE · RAGE · VISUEL

Conditions. Vous n'avez pas utilisé ce pouvoir depuis votre dernière Rage.

Vous attisez la furie d'un allié. Tant que vous êtes enragé, une créature consentante qui se trouve dans un rayon de 9 m gagne les effets de l'action Rage, mais elle peut toujours utiliser les actions qui ont le trait concentration.

REGAIN DE VIGUEUR ❖ — DON 8

BARBARE · CONCENTRATION · RAGE

Vous faites une pause pour reprendre des forces. Vous gagnez une quantité de points de vie temporaires égale à la moitié de votre niveau plus votre modificateur de Constitution.

NIVEAU 10

COURSE FURIEUSE ❖❖ — DON 10

BARBARE · RAGE

Vous vous précipitez en avant. Vous Marchez rapidement en ligne droite d'une distance maximum de cinq fois votre Vitesse. Vous pouvez augmenter le nombre d'actions nécessaires pour accomplir cela d'un maximum de 3, afin de Marcher rapidement en ligne droite d'une distance pouvant atteindre jusqu'à huit fois votre Vitesse.

GRAND COUP TRANCHANT — DON 10

BARBARE · RAGE

Prérequis **Coup tranchant**

Votre furie propulse votre arme à travers plusieurs adversaires. Quand vous portez un Coup tranchant, si votre Frappe tue ou fait perdre connaissance à votre cible, vous pouvez continuez de porter des Frappes au corps à corps jusqu'à ce que l'une d'elles ne tue pas ou ne fasse pas perdre connaissance à une créature, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de créature adjacente à la dernière créature que vous avez attaquée avec votre Coup tranchant.

HURLEMENT TERRIFIANT ❖ — DON 10

AUDIBLE · BARBARE · RAGE

Prérequis Regard intimidant

Vous poussez un hurlement terrifiant. Vous faites des tests d'Intimidation pour Démoraliser tous les ennemis qui se trouvent dans un rayon de 9 m. Quel que soit le résultat de vos tests, chacune de ces créatures est alors temporairement immunisée au Hurlement terrifiant pendant 1 min.

JE T'ATTENDS ❖ — DON 10

BARBARE · CONCENTRATION · RAGE

Vous invitez les attaques pour pouvoir y répondre de manière appropriée. Jusqu'à la fin de votre rage, vous êtes pris au dépourvu et les jets de dégâts contre vous bénéficient d'un bonus de circonstances de +2. Si une créature vous frappe, vous la considérez comme prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si vous la frappez avant la fin de votre prochain tour, vous gagnez une quantité de points de vie temporaires égale à votre modificateur de Constitution, ou le double sur un coup critique. Ces points de vie temporaires persistent jusqu'à la fin de votre rage.

REPOUSSER ❖ — DON 10

BARBARE · RAGE

Conditions. Votre dernière action est une Frappe réussie.

La puissance de votre coup fait reculer votre ennemi. Vous repoussez votre ennemi de 1,50 m, avec les mêmes effets que si vous l'aviez Poussé. Vous pouvez alors suivre l'ennemi, comme si vous aviez réussi à le Pousser.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE BARBARE

Furie

Vous aimez la simplicité, car vous n'êtes guidé que par une seule chose : la rage qui vous habite.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Vous privilégiez votre Force, puis votre Constitution et votre Dextérité. La Sagesse peut vous rendre plus perspicace.

COMPÉTENCES
Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Intimidation

INSTINCT
Instinct de la furie

DON DE DÉPART
Charge soudaine

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Final furieux (2e), Déplacement rapide (4e), Attaque d'opportunité (6e), Frappe tourbillonnante (14e)

NIVEAU 12

AILES DE RAGE DU DRAGON ❖ — DON 12
BARBARE | INSTINCT | TRANSFORMATION | PRIMORDIALE | RAGE | TRANSMUTATION

Prérequis Instinct du dragon

Des ailes de dragon de la même couleur que le dragon que vous avez choisi surgissent soudain de votre dos. Tant que vous êtes enragé, vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse au sol. Si vous êtes en train de voler au moment où votre rage prend fin, vous commencez de chuter, mais la transformation ne prend fin qu'au dernier instant, ce qui vous permet de ne pas subir de dégâts de chute et d'atterrir sur vos pieds.

BOND DE PRÉDATEUR ❖ — DON 12
BARBARE | INSTINCT | OUVERTURE | RAGE | SOPHISTICATION

Prérequis Instinct animal

Conditions. Vous ne portez pas d'armure ou seulement une armure légère.

Vous vous rapprochez de votre proie à toute vitesse et lui bondissez dessus avant qu'elle puisse réagir. Vous Marchez rapidement en pouvant utiliser la totalité de votre Vitesse et Frappez à la fin de votre déplacement.

COLÈRE DE L'ESPRIT ❖ — DON 12
ATTAQUE | BARBARE | CONCENTRATION | INSTINCT | RAGE

Prérequis Instinct spirituel

Vous invoquez une apparition éphémère, généralement le fantôme d'un ancêtre ou un esprit de la nature qui prend la forme d'un feu follet. Ce feu follet spirituel se précipite pour faire une attaque de corps à corps à mains nues contre un ennemi qui se trouve dans un rayon de 36 m de vous. Le modificateur d'attaque du feu follet est égal à votre bonus de maîtrise avec les armes de guerre plus votre modificateur de Force plus un bonus d'objet de +2, et il est soumis aux mêmes bonus et malus de circonstances et de statut que vous. S'il réussit à toucher sa cible, le feu follet inflige une quantité de dégâts égale à 4d8 plus votre modificateur de Constitution. Vous décidez si ces dégâts sont positifs ou négatifs ; vous ne leur ajoutez pas vos dégâts de rage ou de spécialisation martiale, mais les bonus et malus de circonstances et de statut qui affectent les dégâts du feu follet s'appliquent. Si la Frappe de votre feu follet est un coup critique, la cible devient effrayée 1. Cette attaque est soumise à votre malus d'attaques multiples et s'ajoute à celui-ci, comme si vous étiez celui qui attaque.

EMPOIGNADE FURIEUSE ❖ — DON 12
BARBARE | RAGE

Conditions. Votre dernière action était une Frappe réussie, et vous avez une main libre ou vous avez Frappé à l'aide d'une arme dotée du trait saisir.

Vous profitez que votre adversaire est distrait par votre attaque pour l'empoigner. L'adversaire que vous avez frappé devient empoigné, comme si vous aviez réussi un test d'Athlétisme pour le Saisir.

STATURE DE TITAN — DON 12
BARBARE | INSTINCT | MÉTAMORPHOSE | TRANSMUTATION

Prérequis Instinct de géant, Stature de géant

Vous grandissez encore plus. Quand vous utilisez votre Stature de géant, vous pouvez maintenant devenir Très Grand (vous augmentez alors votre allonge de 3 m si vous étiez de taille Moyenne ou inférieure) pendant que vous êtes enragé. Vous êtes dans l'état maladroit 1 (page 622) tant que vous êtes Très Grand.

NIVEAU 14

COUP FABULEUX — DON 14

BARBARE CONCENTRATION RAGE

Prérequis Repousser

Vos attaques sont si puissantes qu'elles peuvent écraser vos adversaires. Quand vous utilisez Repousser, vous pouvez faire un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de votre cible.

Succès critique. La cible subit l'effet d'un succès critique avec Pousser, puis l'effet critique d'un succès critique avec un Croc-en-jambe.

Succès. La cible subit l'effet d'un succès avec Pousser, puis l'effet critique d'un succès avec un Croc-en-jambe.

Échec. Vous appliquez les effets normaux de Repousser.

FENTE DE GÉANT ◆ — DON 14

BARBARE CONCENTRATION INSTINCT RAGE

Prérequis Instinct de géant

Vous vous grandissez et vous préparez à attaquer des ennemis qui se trouvent hors de votre portée normale. Jusqu'à la fin de votre rage, toutes vos armes de corps à corps et attaques à mains nues gagnent une allonge de 3 m. Ce pouvoir n'affecte pas l'allonge des armes et attaques à mains nues qui possèdent déjà le trait allonge, mais se combine avec les autres pouvoirs qui améliorent votre allonge en vous faisant grandir, comme Stature de géant.

FRAPPE TOURBILLONNANTE ◆◆◆ — DON 14

BARBARE OUVERTURE SOPHISTICATION

Vous attaquez tous les adversaires à proximité. Faites une Frappe au corps à corps contre chaque ennemi à portée de vos attaques au corps à corps. Chacune de ces attaques compte pour votre malus d'attaques multiples, mais celui-ci n'augmente pas tant que vous n'avez pas porté toutes vos attaques.

FRAPPE VINDICATIVE ↷ — DON 14

BARBARE RAGE

Prérequis Je t'attends

Déclencheur. Une créature à portée vous attaque et obtient un succès simple ou critique.

Conditions. Vous êtes sous l'effet de Je t'attends.

Quand vous êtes frappé par un ennemi, vous réciproquez. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature qui a déclenché ce pouvoir. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

NIVEAU 16

IMPRUDENCE TÉMÉRAIRE ◇ — DON 16

BARBARE RAGE

Déclencheur. Votre tour commence et vous n'avez que la moitié de vos points de vie ou moins.

À force de recevoir des coups, votre sang bouillonne et vous abandonnez toute prudence pour mettre un terme rapide au combat. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos jets d'attaque, un malus de –2 à votre CA et un malus de –1 à vos jets de sauvegarde. Ces bonus et malus durent aussi longtemps que votre Rage ou jusqu'à ce que vous dépassiez la moitié de vos points de vie.

MALTRAITANCE COLLATÉRALE — DON 16

BARBARE RAGE

Prérequis Maltraitance

Quand vous Maltraitez un adversaire empoigné, vous le projetez contre un autre ennemi à proximité. Un autre adversaire adjacent à celui que vous avez empoigné subit également vos dégâts de Maltraitance, et bénéficie d'un jet de Réflexes basique contre votre DD de classe.

TRANSFORMATION EN DRAGON ◆ — DON 16

BARBARE CONCENTRATION INSTINCT MÉTAMORPHOSE PRIMORDIALE RAGE TRANSMUTATION

Prérequis Instinct du dragon, Ailes de rage du dragon

Vous vous métamorphosez en un dragon Grand et féroce et bénéficiez des effets du sort de niveau 6 *forme de dragon*, mais vous continuez d'utiliser votre CA et votre modificateur d'attaque. Vous appliquez également vos dégâts supplémentaires de Rage. L'action permettant de Révoquer la transformation gagne le trait rage. Le DD du souffle est égal à votre DD de classe.

Au niveau 18, vous gagnez un bonus de statut de +6 m à votre Vitesse de vol, votre bonus de dégâts avec vos Frappes de dragon devient +12, et vous gagnez un bonus de statut de +14 aux dégâts infligés par votre souffle.

NIVEAU 18

CRITIQUE BRUTAL — DON 18

BARBARE

Vos coups critiques sont particulièrement dévastateurs. Sur un coup critique avec une Frappe au corps à corps, ajoutez un dé de dégâts de plus. Il s'ajoute aux autres dés supplémentaires que vous gagnez si votre arme possède les traits mortelle ou fatale. La cible subit également une quantité de dégâts de saignement persistants égale à deux dés de dégâts.

ÉVISCÉRATION CRUELLE ◆◆ — DON 18

BARBARE RAGE

Vous portez une attaque vicieuse qui estropie votre ennemi. Portez une Frappe au corps à corps. Si la Frappe touche sa cible et inflige des dégâts, celle-ci est drainée 1 ou drainée 2 en cas de succès critique.

LUCIDITÉ PARFAITE ↷ — DON 18

BARBARE CONCENTRATION FORTUNE RAGE

Déclencheur. Vous obtenez un échec ou un échec critique à un jet d'attaque ou un jet de Volonté.

Vous consumez ce qui vous reste de rage pour vous assurer que votre attaque porte et que vous restiez maître de vous. Relancez le jet d'attaque ou de Volonté déclencheur avec un bonus de circonstances de +2, utilisez le meilleur des deux résultats et appliquez l'effet. Votre Rage prend alors immédiatement fin.

NIVEAU 20

PIÉTINEMENT SISMIQUE ◆ — DON 20

BARBARE MANIPULATION RAGE

Fréquence une fois toutes les 10 min

Vous tapez du pied avec une telle force que vous créez un petit tremblement de terre avec les effets du sort *tremblement de terre*.

RAGE CONTAGIEUSE — DON 20

AUDIBLE BARBARE RAGE VISUEL

Prérequis Rage partagée

Vous pouvez déclencher un état de frénésie chez tous vos alliés et leur faire bénéficier d'incroyables avantages. Vous pouvez ignorer les conditions d'utilisation de Rage partagée et l'utiliser plusieurs fois au cours d'une même Rage. Les alliés affectés par Rage partagée qui acceptent votre anathème pour la durée de la Rage gagnent votre pouvoir d'instinct et le pouvoir de spécialisation associé lié à la spécialisation martiale, mais pas à la spécialisation martiale supérieure.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

BARDE

Vous êtes un individu qui maîtrise son art, qui étudie les secrets bien gardés et qui sait comment captiver et convaincre. Grâce à vos représentations percutantes, vous influencez les esprits et incitez les âmes à se montrer toujours plus héroïques. Peut-être utiliserez-vous vos pouvoirs pour devenir un chef charismatique ? Mais vous pourriez aussi décider de devenir un conseiller, un manipulateur, un érudit, un scélérat ou un virtuose. Votre faculté d'adaptation en pousse certains à vous considérer comme un simple touche-à-tout irresponsable et charmant, mais vous prendre pour un bon à rien peut s'avérer dangereux.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

CHARISME
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique au Charisme.

POINTS DE VIE

8 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

LORS DES RENCONTRES DE COMBAT...

Vos représentations magiques font pencher la balance en faveur de vos alliés. Vous alternez avec assurance attaques, soins et sorts utilitaires selon les besoins.

LORS DES RENCONTRES SOCIALES...

Vous persuadez, tergiversez et menacez avec aisance.

EN EXPLORATION...

Vous êtes une mine de savoir, de contes populaires, de légendes et de coutumes, ce qui permet d'approfondir le contexte et de préparer avec efficacité l'aventure de votre groupe. Vos sorts et représentations inspirent vos alliés pour augmenter leurs chances de réussite et de découverte.

PENDANT UN INTERMÈDE...

Vous pouvez gagner de l'argent et augmenter votre prestige avec vos représentations artistiques, en vous forgeant ainsi une réputation et en attirant des mécènes. Un jour, les rumeurs sur vos talents et vos triomphes inciteront d'autres bardes à venir étudier vos techniques dans un collège de bardes.

VOUS...

- Êtes si passionné par votre art que vous nouez une relation spirituelle avec lui.
- Prenez les choses en main quand le tact et les solutions non violentes sont de mise.
- Suivez votre muse, qu'elle soit une mystérieuse créature féérique, un concept philosophique, une force psychique ou une divinité de l'art ou de la musique et, avec son soutien, vous découvrez des savoirs secrets que peu d'autres connaissent.

LES AUTRES...

- Prennent plaisir à vous inviter aux soirées mondaines, que ce soit comme invité ou pour donner un spectacle, mais ont tendance à vous considérer comme une sorte de curiosité dans leurs cercles sociaux.
- Vous sous-estiment par rapport aux autres incantateurs, en vous prenant pour un ménestrel précieux avec, certes, quelques talents magiques, mais en se méprenant sur la subtile puissance de votre magie.
- Réagissent favorablement à votre charme et à vos capacités sociales mais restent méfiants quant à votre magie envoûtante.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

PERCEPTION

Expert en Perception

JETS DE SAUVEGARDE

Qualifié en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

COMPÉTENCES

Qualifié en Occultisme
Qualifié en Représentation
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 4 plus votre modificateur d'Intelligence.

ATTAQUES

Qualifié avec les armes simples
Qualifié avec l'épée longue, la rapière, la matraque, l'arc court, l'épée courte et le fouet
Qualifié en attaques à mains nues

DÉFENSES

Qualifié avec les armures légères
Qualifié pour la défense sans armure

SORTS

Qualifié pour les attaques de sort occulte
Qualifié pour le DD des sorts occultes

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TABLEAU 3-5 : PROGRESSION DU BARDE

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, incantation occulte, répertoire de sorts, sorts de composition, muse
2	Don de barde, don de compétence
3	Sorts de niveau 2, don général, amélioration de compétence, réflexes éclair, sorts emblématiques, amélioration de compétence
4	Don de barde, don de compétence
5	Sorts de niveau 3, primes de caractéristique, don ancestral, amélioration de compétence
6	Don de barde, don de compétence
7	Sorts de niveau 4, incantateur expert, don général, amélioration de compétence
8	Don de barde, don de compétence
9	Sorts de niveau 5, don ancestral, vigueur surhumaine, résolution, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de barde, don de compétence
11	Sorts de niveau 6, expertise avec les armes du barde, don général, amélioration de compétence, sens alertes
12	Don de barde, don de compétence
13	Sorts de niveau 7, don ancestral, expertise avec les armures légères amélioration de compétence, spécialisation martiale
14	Don de barde, don de compétence
15	Sorts de niveau 8, primes de caractéristique, don général, maître incantateur
16	Don de barde, don de compétence
17	Sorts de niveau 9, don ancestral, résolution accrue, amélioration de compétence
18	Don de barde, don de compétence
19	Don général, incantateur légendaire, magnum opus, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de barde, don de compétence

Capacités de classe

En tant que barde, vous gagnez les pouvoirs suivants. Pour les pouvoirs obtenus à des niveaux supérieurs, le niveau requis est indiqué à côté du nom du pouvoir.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

Incantation occulte

Vous exploitez vos connaissances ésotériques pour faire de la magie. Vous lancez des sorts occultes avec l'activité Lancer un sort et fournissez les composants matériels, somatiques et verbaux nécessaires à leur incantation (voir Lancer des sorts p. 302). Puisque vous êtes un barde, vous jouez le plus souvent d'un instrument pour remplacer les composants somatiques ou matériels des sorts, tant qu'il vous faut utiliser au moins une main pour en jouer. Si vous utilisez un instrument de cette façon, vous n'avez pas besoin d'une bourse de composants ou d'une autre main de libre. Vous pouvez aussi, le plus souvent, jouer d'un instrument pour remplacer les composants verbaux des sorts, au lieu de les prononcer à voix haute.

Vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts de niveau 1 par jour. Vous devez connaître ces sorts pour les lancer et vous les apprenez grâce à la capacité de classe répertoire de sorts. Le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour est représenté par vos emplacements de sort.

En gagnant des niveaux en tant que barde, le nombre de sorts, ainsi que le niveau de sorts le plus élevé, que vous pouvez lancer quotidiennement augmentent, comme indiqué dans le tableau 3–6 : Les sorts de barde par jour, p. 98.

Certains sorts exigent un jet d'attaque de sort pour déterminer leur efficacité ou obligent vos ennemis à faire un jet contre leur DD (en général un jet de sauvegarde). Comme le Charisme est votre caractéristique essentielle, vos jets d'attaque de sort et vos DD utilisent votre modificateur de Charisme. Les détails permettant de calculer ces statistiques figurent p. 447.

Les sorts intensifiés

Quand vous obtenez des emplacements de sort de niveau 2 et plus, vous pouvez les remplir avec des versions plus puissantes de sorts de niveau inférieur. Ceci augmente le niveau du sort pour qu'il corresponde à celui de l'emplacement. Vous devez avoir, dans votre répertoire de sorts, un sort au niveau où vous souhaitez le lancer pour pouvoir l'intensifier de cette façon. Nombre de sorts possèdent des améliorations spécifiques quand ils sont intensifiés à un niveau donné (page 298). La capacité de classe sorts emblématiques vous permet d'intensifier certains sorts sans prendre en compte ces restrictions.

Les tours de magie

Certains de vos sorts sont des tours de magie. Un tour de magie est un type de sort qui n'utilise pas d'emplacement de sort. Il se lance à volonté chaque jour, aussi souvent que vous le désirez. Un tour de magie est toujours automatiquement intensifié jusqu'à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur, donc généralement égal au sort de plus haut niveau que vous pouvez lancer en tant que barde. Par exemple, les tours de magie d'un barde de niveau 1 sont de niveau 1, tandis que ceux d'un barde de niveau 5 sont de niveau 3.

Répertoire de sorts

On appelle répertoire de sorts l'ensemble des sorts que vous savez lancer. Au niveau 1, vous apprenez deux sorts occultes de niveau 1 ainsi que cinq tours de magie occultes de votre choix. Vous les choisissez dans la liste des sorts occultes communs (page 311) ou parmi les autres sorts occultes auxquels vous avez accès. Vous pouvez lancer un sort de votre répertoire en utilisant un emplacement de sort du niveau correspondant.

Vous ajoutez des sorts à votre répertoire au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux. Chaque fois que vous obtenez un emplacement de sort (voir le tableau 3–6), vous ajoutez un sort du même niveau dans votre répertoire. Au niveau 2, vous choisissez un autre sort de niveau 1 ; au niveau 3, vous choisissez deux sorts de niveau 2, etc. Quand vous ajoutez des sorts, vous pouvez choisir la version de niveau supérieur

d'un sort que vous connaissez déjà afin de pouvoir lancer une version intensifiée de ce sort.

Même si vous les obtenez au même rythme, vos emplacements de sort et les sorts dans votre répertoire sont deux choses distinctes. Si un don ou une autre capacité vous permet d'ajouter un sort à votre répertoire, cela ne vous donne pas pour autant un nouvel emplacement de sort, et vice versa.

Remplacer des sorts de votre répertoire

Lorsque vous ajoutez de nouveaux sorts dans votre répertoire, vous avez la possibilité de remplacer certains des sorts que vous connaissez déjà. Chaque fois que vous gagnez un niveau et que vous apprenez des sorts nouveaux, vous pouvez remplacer l'un de vos anciens sorts par un sort différent du même niveau. Ce sort peut être un tour de magie. Vous pouvez également remplacer des sorts grâce au réapprentissage durant les intermèdes (page 481).

Les sorts de composition

Vous pouvez injecter de la magie dans vos représentations pour créer des effets uniques appelés compositions. Les compositions forment un type spécial de sorts dont l'incantation nécessite souvent l'utilisation de la compétence Représentation. Les sorts de composition forment un type particulier de sorts focalisés. Il faut dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé et vous commencez avec une réserve de focalisation de 1 point. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en utilisant l'activité Refocaliser et en consacrant dix minutes à pratiquer votre art, à créer une nouvelle œuvre ou autre.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau, comme un tour de magie. Un sort focalisé n'a pas besoin d'emplacement de sort et vous ne pouvez pas utiliser un tel emplacement pour le lancer. Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles complètes concernant les sorts focalisés figurent page 300.

Vous apprenez le sort de composition *contre-représentation* (page 386) qui vous protège contre les effets audibles et visuels.

Les tours de magie de composition

Les tours de magie de composition sont des sorts de compositions spéciaux qui ne coûtent aucun point de focalisation ; vous pouvez donc les utiliser autant de fois que voulu. Ces tours de magie s'ajoutent à ceux que vous sélectionnez dans la liste des tours de magie occultes. Généralement, seuls des dons peuvent vous permettre d'apprendre d'autres tours de magie de composition. Au contraire des autres tours de magie, vous ne pouvez pas remplacer les tours de magie de composition obtenus grâce à un don de barde lorsque vous montez de niveau, à moins que vous ne remplaciez ce don grâce au réapprentissage (page 481).

Vous apprenez le tour de magie de composition *inspiration vaillante* (page 387) qui améliore les attaques, les dégâts et la résistance à la terreur de vos alliés.

Les muses

En tant que barde, vous choisissez une muse au niveau 1. Elle peut être une créature physique, une divinité, une philosophie ou un mystère captivant qui vous pousse à accomplir de grandes choses.

Énigmatique

Votre muse est un mystère qui vous pousse à percer les secrets bien gardés du multivers. Si votre muse est une créature, ce peut être un dragon ou une entité d'outre-monde, ou peut-être Irori ou Néthys si c'est une divinité. Vous obtenez le don Connaissance bardique et ajoutez *coup au but* à votre répertoire de sorts.

Touche-à-tout

Votre muse est un touche-à-tout aussi actif que talentueux. Si c'est une créature, ce peut être un être éclectique tel qu'une fée, ou peut être Desna ou Calistria si c'est une divinité. En tant que barde avec une muse touche-à-tout, la plupart des sujets vous intéressent mais vous évitez de vous spécialiser et avez souvent du mal à vous décider car tout attise votre

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TABLEAU 3-6 : SORTS DE BARDE PAR JOUR

Votre	Tours	Niveau du sort									
Niveau	de magie	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
3	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

*La capacité de classe magnum opus vous donne un emplacement de sort de niveau 10 qui ne fonctionne pas tout à fait comme les autres.

curiosité. Vous obtenez le don Polyvalence artistique et ajoutez *serviteur invisible* à votre répertoire de sorts.

Virtuose

Votre muse est un virtuose qui vous pousse à vous surpasser. Si c'est une créature, ce peut être une entité qui aime les représentations artistiques, comme un ange choral ou une azata lillende, ou peut-être Shélyn si c'est une divinité. En tant que barde avec une muse virtuose, vous êtes convaincu de l'efficacité de vos capacités oratoires et musicales, ainsi qu'une véritable source d'inspiration pour vos alliés. Vous obtenez le don Représentation prolongée et ajoutez *apaiser* à votre répertoire de sorts.

DONS DE BARDE 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de classe de barde (page 99).

DONS DE COMPÉTENCES 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et disposent du trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE 3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX 3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

RÉFLEXES ÉCLAIR 3E

Vos réflexes sont fulgurants. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

SORTS EMBLÉMATIQUES 3E

L'expérience vous permet de lancer certains sorts avec plus de souplesse. Pour chaque niveau de sort auquel vous avez accès, choisissez un sort de ce niveau pour en faire un sort emblématique. Vous n'avez pas besoin d'apprendre une à une les versions intensifiées des sorts emblématiques ; en fait, vous pouvez intensifier sans contrainte ces sorts. Si vous connaissez un sort emblématique à un niveau supérieur à son niveau minimum, vous pouvez également lancer toutes ses versions de niveau inférieur sans avoir à les apprendre séparément. Si vous remplacez un sort emblématique, vous pouvez l'échanger contre un autre sort emblématique de même niveau que celui auquel vous avez appris celui que vous remplacez. Vous pouvez également suivre un réapprentissage juste pour changer un sort emblématique par un autre de même niveau sans passer par le remplacement ; ceci demande autant de temps que le réapprentissage normal d'un sort.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons se trouve dans la section de votre ascendance, au chapitre 2.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de

caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

INCANTATEUR EXPERT 7E

Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque de sort occulte et le DD des sorts passent à expert.

RÉSOLUTION 9E

Votre résolution cuirasse votre esprit. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Volonté, vous remportez à la place un succès critique.

VIGUEUR SURHUMAINE 9E

Vous bénéficiez d'une constitution et d'une robustesse extraordinaires. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

EXPERTISE AVEC LES ARMES DU BARDE 11E

Vous êtes à présent un véritable expert du maniement des armes de barde. Vous gagnez le rang de maîtrise expert avec les armes simples, les attaques à mains nues, ainsi que l'épée longue, la rapière, la matraque, l'arc court, l'épée courte et le fouet. Quand vous obtenez un succès critique à un jet d'attaque avec l'une de ces armes pendant que l'une de vos compositions est active, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

SENS ALERTES 11E

Au cours de vos aventures, vous avez développé une conscience aiguë de votre environnement et portez une grande attention aux détails. Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES LÉGÈRES 13E

Vous avez appris à esquiver tout en portant une armure légère. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE 13E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

MAÎTRE INCANTATEUR 15E

Vous êtes à présent un maître de la magie occulte. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque de sort occulte et le DD des sorts occultes passent à maître.

RÉSOLUTION ACCRUE 17E

Vos entraînements poussés vous ont permis de développer une incroyable résistance mentale. Votre rang de maîtrise des jets de sauvegarde de Volonté devient légendaire. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, vous remportez à la place un succès critique. Quand vous obtenez un échec critique à un jet de Volonté, celui-ci se transforme en échec. Lorsque vous obtenez un échec sur le jet de Volonté contre un effet qui vous inflige des dégâts, vous ne subissez que la moitié des dégâts.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les termes clefs suivants dans la description de nombreuses capacités de classe du barde.

Composition : pour lancer un tour de magie de composition ou un sort focalisé, vous utilisez un type de Représentation (page XX250). Si le sort comprend un composant verbal, vous devez accomplir une représentation audible, et s'il comprend un composant somatique, votre représentation doit être visuelle. Ce sort adopte tous les traits de la représentation que vous accomplissez. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de composition par tour et vous ne pouvez en avoir qu'un seul d'actif à la fois. Si vous lancez un autre sort de composition, tous les effets en cours de votre sort de composition précédent prennent fin immédiatement.

Métamagie : Les actions dotées du trait métamagie modifient les propriétés de vos sorts. Ces actions viennent généralement de dons de métamagie. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

INCANTATEUR LÉGENDAIRE 19E

Votre maîtrise de la magie occulte fait figure de légende. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque de sorts occultes et le DD des sorts occultes passent à légendaire.

MAGNUM OPUS 19E

Vos capacités d'incantation frisent à présent la perfection. Ajoutez deux sorts occultes communs de niveau 10 à votre répertoire. Vous gagnez un unique emplacement de sort de niveau 10 que vous pouvez utiliser pour lancer l'un de ces deux sorts avec la capacité d'incantation du barde. Au contraire des emplacements de sorts, vous ne gagnez aucun autre sort de niveau 10 lorsque vous montez de niveau, et vous ne pouvez pas utiliser les emplacements de niveau 10 avec des pouvoirs qui vous confèrent plus d'emplacements de sorts ou qui vous permettent de lancer des sorts sans dépenser d'emplacements.

Dons de barde

À chaque fois que vous gagnez un don de barde, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

COMPOSITION PROLONGÉE DON 1

BARDE

Prérequis muse virtuose, réserve de focalisation

Vos compositions durent plus longtemps grâce à l'ajout de fioritures. Vous apprenez le sort focalisé *composition prolongée* (page 386). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

CONNAISSANCE BARDIQUE DON 1

BARDE

Prérequis muse énigmatique

Vos recherches vous permettent de rester informé dans pratiquement tous les domaines. Vous êtes qualifié en Connaissance bardique, une compétence de Connaissance spéciale que vous pouvez utiliser pour

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES DONS DE BARDE

Si vous cherchez un don de barde par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
À trois temps	4
Allégro	14
Aria fatale	20
Ballade apaisante	14
Chant funeste	6
Composition insolite	3
Composition perpétuelle	18
Composition prolongée	1
Compétence éclectique	8
Concentration aisée	16
Connaissance bardique	1
Demeure aux murs imaginaires	3
Étude du maître savant	2
Expansion de tour de magie	2
Focalisation inspirante	12
Grande capacité d'étude	16
Harmoniser	6
Hypercognition ultime	14
Incantation accélérée	3
Incantation fiable	6
Inspiration défensive	4
Inspiration héroïque	8
Inspiration talentueuse	2
Je-sais-tout	8
Muse polyvalente	2
Polyvalence artistique	1
Polyvalence des sorts emblématiques	4
Rappel parfait	20
Savoir approfondi	18
Sort mélodieux	4
Sort éloigné	1
Symphonie de la muse	20
Touche-à-tout invraisemblable	18
Touche-à-tout éclectique	12
Touche-à-tout ésotérique	2

Vous souvenir d'une information, quel que soit le sujet concerné. Si votre rang de maîtrise est légendaire en Occultisme, vous devenez expert en Connaissance bardique mais vous n'avez aucun autre moyen d'améliorer votre rang de maîtrise dans cette compétence.

POLYVALENCE ARTISTIQUE — DON 1

BARDE

Prérequis muse touche-à-tout

Vous vous fiez à la grandeur de vos représentations et non plus aux compétences sociales ordinaires. Vous pouvez utiliser Représentation au lieu de Diplomatie pour Faire bonne impression et au lieu d'Intimidation pour Démoraliser. Vous pouvez également utiliser une Représentation d'interprétation théâtrale au lieu de Duperie pour Vous déguiser. Vous pouvez utiliser votre rang de maîtrise en Représentation pour remplir les conditions des dons de compétence nécessitant un rang minimum en Duperie, Diplomatie ou Intimidation.

SORT ÉLOIGNÉ ❖ — DON 1

BARDE CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Vous pouvez augmenter la portée de vos sorts. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée, si la portée de base du sort était « contact », elle passe à 9 m.

NIVEAU 2

ÉTUDE DU MAÎTRE SAVANT — DON 2

BARDE FORTUNE

Prérequis muse énigmatique, réserve de focalisation

Vous faites remonter par magie vos souvenirs à la surface pour vous en rappeler plus facilement. Vous apprenez le sort de composition *étude du maître savant* (p. 387). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

EXPANSION DE TOUR DE MAGIE — DON 2

BARDE

Vos recherches permettent de diversifier votre gamme de sorts simples. Ajoutez deux tours de magie à votre répertoire que vous sélectionnez dans votre liste de sorts.

INSPIRATION TALENTUEUSE — DON 2

BARDE

Prérequis muse virtuose

Vous apprenez le tour de magie de composition *inspiration talentueuse* (page 387) qui améliore les compétences de vos alliés.

MUSE POLYVALENTE — DON 2

BARDE

Il est impossible de catégoriser votre muse. Choisissez un type de muse autre que celui que vous avez déjà. Vous gagnez un don de niveau 1 nécessitant cette muse et celle-ci est à présent une muse du type choisi, ce qui vous permet de prendre des dons avec ce type de muse en prérequis. Vous ne bénéficiez pas des autres effets du type de muse choisi.

Spécial Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. Le cas échéant, vous devez choisir à chaque fois un type différent de ceux que votre muse a déjà.

TOUCHE-À-TOUT ÉSOTÉRIQUE — DON 2

BARDE

Prérequis muse touche-à-tout

Vous possédez un livre de sorts occultes semblable à un grimoire de magicien et vous pouvez utiliser les sorts qu'il contient en plus de ceux de votre répertoire. Inscrivez gratuitement tous les sorts de votre répertoire dans ce livre. Vous pouvez utiliser la compétence Occultisme pour Apprendre des sorts (page 234) et les ajoutez à votre grimoire en payant les coûts appropriés, de la même façon qu'un magicien.

Lors de vos préparatifs quotidiens, choisissez l'un des sorts de votre livre de sorts occultes. Si ce sort est déjà dans votre répertoire, vous pouvez le considérer comme un sort emblématique supplémentaire pour la journée. S'il n'est pas dans votre répertoire, considérez qu'il l'est jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

NIVEAU 4

À TROIS TEMPS — DON 4

BARDE

Vous apprenez le tour de magie de composition *à trois temps* (page 386) qui augmente votre rapidité et celle de vos alliés pendant un round.

INSPIRATION DÉFENSIVE — DON 4

BARDE

Prérequis muse virtuose

Vous apprenez le tour de magie de composition *inspiration défensive* (page 387) qui vous protège, ainsi que vos alliés.

POLYVALENCE DES SORTS EMBLÉMATIQUES — DON 4

BARDE

Prérequis muse touche-à-tout

La plupart des bardes se forgent une réputation grâce à leurs représentations et sorts emblématiques, mais en ce qui vous concerne, vous avez toujours tendance à ajuster votre répertoire de sorts disponibles. Quand vous faites vos préparatifs quotidiens, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts emblématiques par un sort différent mais de même niveau de votre répertoire.

SORT MÉLODIEUX ❖ — DON 4

BARDE CONCENTRATION MANIPULATION MÉTAMAGIE

Vous mêlez subtilement incantations et performances artistiques. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort, faites un test de Représentation contre le DD de Perception de tous les observateurs. Si votre test de Représentation est réussi contre le DD de Perception d'un observateur, celui-ci ne remarque pas que vous êtes en train de Lancer un sort, même si les sorts produisent normalement des effets sensoriels évidents indiquant à tout le monde à proximité qu'une incantation est en cours et que les composants verbaux, somatiques et matériels sont très facilement perceptibles. Vous dissimulez tout ceci pour les faire passer pour une représentation artistique ordinaire.

Ce pouvoir cache uniquement les actions d'incantation et la manifestation du sort, pas ses effets. Un observateur verra ainsi tout de même le rayon qui part de vous ou vous verra disparaître.

NIVEAU 6

CHANT FUNESTE — DON 6

BARDE

Vous apprenez le tour de magie de composition *chant funeste* (page 386) qui terrorise vos ennemis.

HARMONISER ❖ — DON 6

BARDE CONCENTRATION MANIPULATION MÉTAMAGIE

Prérequis muse virtuose

Vous pouvez jouer plusieurs compositions simultanément. Si votre prochaine action consiste à lancer une composition, celle-ci devient une composition harmonisée. Au contraire d'une composition normale, une composition harmonisée ne se termine pas si vous lancez une autre composition et vous pouvez lancer une autre composition lors du même tour qui devient harmonisée. Lancer une nouvelle composition harmonisée met fin à l'éventuelle composition harmonisée en cours.

INCANTATION FIABLE — DON 6

BARDE

Vos incantations sont plus difficiles à interrompre. Si une réaction devrait interrompre votre action d'incantation, faites un test nu DD 15. Sur un succès, votre action n'est pas interrompue.

EXEMPLE DE BARDE

DANSEUR

Grâce à vos chorégraphies aux styles multiples, vous inspirez vos alliés et produisez une magie mystique.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Augmentez au maximum le Charisme, puis la Dextérité. Augmentez la Constitution pour avoir plus de points de vie et l'Intelligence pour les compétences.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Athlétisme, Diplomatie, Médecine, Occultisme, Représentation

MUSE

Virtuose

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Inspiration talentueuse (2e), À trois temps (4e), Allégro (14e)

RÉPERTOIRE DE SORTS

1er *apaiser, couleurs dansantes, déguisement illusoire ;* **Tours de magie** *détection de la magie, lecture de l'aura, lumière, manipulation à distance, son imaginaire*

NIVEAU 8

COMPÉTENCE ÉCLECTIQUE — DON 8

BARDE

Prérequis muse touche-à-tout, maître en Occultisme

Votre vaste expérience se traduit par une grande diversité de compétences. Votre bonus de compétence dans les compétences pour lesquelles vous êtes inexpérimenté est égal à votre niveau. Vous pouvez faire des tests de compétences qui vous demandent normalement de posséder le rang de maîtrise qualifié, même si vous êtes inexpérimenté. Si vous êtes légendaire en Occultisme, vous pouvez faire n'importe quel test de compétence qui vous demande normalement le rang de maîtrise expert, même si vous êtes inexpérimenté ou qualifié.

INSPIRATION HÉROÏQUE — DON 8

BARDE

Prérequis muse virtuose, réserve de focalisation

Vos représentations inspirent vos alliés pour les pousser à accomplir des exploits toujours plus grands. Vous apprenez le sort focalisé de métamagie *inspiration héroïque* (page 387). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

JE-SAIS-TOUT — DON 8

BARDE

Prérequis muse énigmatique

Quand vous obtenez un succès à un test de Connaissance, vous bénéficiez d'une information ou d'un élément de contexte supplémentaire. Quand vous obtenez un succès critique à un test de Connaissance, le montant d'informations ou d'éléments de contexte dont vous bénéficiez est encore plus important qu'à l'accoutumée, à l'appréciation du MJ.

NIVEAU 10

COMPOSITION INSOLITE ◆ — DON 10

BARDE CONCENTRATION MANIPULATION MÉTAMAGIE

Prérequis muse touche-à-tout

Vous pouvez reproduire l'émotion et la puissance d'une composition par le biais d'autres pratiques artistiques. Si votre prochaine action consiste à lancer un sort de composition, vous pouvez utiliser un type différent de représentation que celle que vous utilisez habituellement pour cette composition afin de changer ses composants somatiques en composants verbaux ou vice versa. Comme pour tous les sorts de composition, ceci change le trait de la composition qui passe d'audible à visuel ou vice versa.

DEMEURE AUX MURS IMAGINAIRES — DON 10

BARDE

Vous dressez une barrière imaginaire que les autres croient réelle. Vous apprenez le tour de magie de composition *demeure aux murs imaginaires* (page 386).

INCANTATION ACCÉLÉRÉE ◆ — DON 10

BARDE CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Fréquence une fois par jour

Si votre prochaine action consiste à lancer un tour de magie de barde ou un sort de barde d'au minimum deux niveaux de moins que le sort de barde de plus haut niveau que vous pouvez lancer, réduisez le nombre d'actions nécessaire à son incantation de 1 (1 action au minimum).

NIVEAU 12

FOCALISATION INSPIRANTE — DON 12

BARDE

Le lien étroit avec votre muse vous permet une focalisation hors du commun. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

TOUCHE-À-TOUT ÉCLECTIQUE — DON 12

BARDE

Prérequis Touche-à-tout ésotérique

Vous pouvez rapidement changer de sorts grâce à votre souplesse intellectuelle. Si vous ajoutez un sort à votre répertoire pendant vos préparatifs quotidiens en utilisant Touche-à-tout ésotérique, quand vous le préparez à nouveau, vous pouvez choisir de garder ce nouveau sort provenant de Touche-à-tout ésotérique dans votre répertoire et de perdre à la place l'accès à un autre sort de même niveau de votre répertoire.

NIVEAU 14

ALLÉGRO — DON 14

BARDE

Vous pouvez augmenter la rapidité de vos alliés grâce à une représentation au rythme effréné. Vous apprenez le tour de magie de composition *allégro* (page 386).

BALLADE APAISANTE — DON 14

BARDE

Prérequis réserve de focalisation

Vous apaisez les blessures de vos alliés grâce à la magie de votre représentation. Vous apprenez le sort de composition *ballade apaisante* (page 386). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

HYPERCOGNITION ULTIME ❖ — DON 14

BARDE

Prérequis muse énigmatique

Votre esprit fonctionne à un rythme incroyable. Vous pouvez effectuer instantanément jusqu'à cinq actions Se souvenir. Si vous avez des pouvoirs spéciaux ou des actions gratuites qui se déclenchent normalement quand vous Vous souvenez, vous ne pouvez pas les utiliser avec ces actions.

NIVEAU 16

CONCENTRATION AISÉE ◆ — DON 16

BARDE

Conditions Vous n'avez pas encore agi à votre tour.

Vous maintenez un sort presque sans y penser. Vous bénéficiez immédiatement des effets de l'action Maintenir un sort, ce qui vous permet de rallonger la durée de l'un de vos sorts de barde actif.

GRANDE CAPACITÉ D'ÉTUDE — DON 16

BARDE

Prérequis muse touche-à-tout, légendaire en Occultisme

Vos études soutenues de la magie occulte ont augmenté vos capacités magiques qui vous permettent à présent de lancer des sorts, même quand cela semble impossible. Vous pouvez lancer un sort chaque jour, même lorsque vous n'avez plus aucun emplacement de sort du niveau approprié, mais vous ne pouvez pas utiliser ce don pour lancer un sort du niveau le plus élevé que vous savez lancer.

NIVEAU 18

COMPOSITION PERPÉTUELLE — DON 18

BARDE

Prérequis muse virtuose

Le monde est une scène sur laquelle vous n'arrêtez jamais de vous produire. Vous êtes accéléré de manière permanente ; vous pouvez utiliser votre action supplémentaire uniquement pour lancer un tour de magie de composition nécessitant 1 action pour le lancer. En mode exploration, vous pouvez déclarer que vous accomplissez un tour de magie de composition approprié tout en utilisant une tactique d'exploration. Même avant votre premier tour lors d'une rencontre de combat, ce tour de magie est actif comme si vous l'aviez lancé lors du tour précédent.

SAVOIR APPROFONDI — DON 18

BARDE

Prérequis muse touche-à-tout, légendaire en Occultisme

Votre répertoire est vaste et contient bien plus de sorts que la normale. Ajoutez un sort dans votre répertoire de chaque niveau que vous savez lancer.

TOUCHE-À-TOUT INVRAISEMBLABLE — DON 18

BARDE

Prérequis qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion, Touche-à-tout ésotérique

Vos formules ésotériques sont si inhabituelles qu'elles vous permettent de vous essayer à la magie d'autres traditions d'une façon que les autres bardes ne parviennent pas à comprendre. Tant que vous êtes qualifié en Arcanes, vous pouvez ajouter des sorts arcaniques dans votre livre obtenu par le biais de Touche-à-tout ésotérique ; tant que vous êtes qualifié en Nature, vous pouvez ajouter des sorts primordiaux dans votre livre ; et tant que vous êtes qualifié en Religion, vous pouvez ajouter des sorts divins dans votre livre.

Comme les autres sorts dans votre livre, vous pouvez ajouter, chaque jour et en utilisant Touche-à-tout ésotérique, l'un de ces sorts d'une autre tradition à votre répertoire en tant que sort occulte. Toutefois, vous ne pouvez pas conserver les sorts d'une autre tradition quand vous vous préparez à nouveau, même si vous avez Touche-à-tout éclectique.

NIVEAU 20

ARIA FATALE — DON 20

BARDE

Prérequis réserve de focalisation

Vos chants font naître chez la cible une émotion accablante et insoutenable, susceptible de provoquer sa mort brutale. Vous apprenez le sort de composition *aria fatale* (page 386). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

RAPPEL PARFAIT — DON 20

BARDE

Prérequis magnum opus

Vous produisez une autre création incroyable. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 10 de plus.

SYMPHONIE DE LA MUSE — DON 20

BARDE

Prérequis Harmoniser

Vous savez comment entremêler d'innombrables représentations pour former une seule et même symphonie. La limite d'une seule composition par tour ou d'une seule composition à la fois n'est plus en vigueur dans votre cas ; quand vous utilisez une nouvelle composition, tous les effets des compositions précédentes continuent jusqu'à la fin de leur durée.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Champion

Vous êtes l'émissaire d'une divinité, un serviteur dévoué aux responsabilités importantes, et vous adhérez à un code qui vous distingue de votre entourage. Il existe des champions de tous les alignements, mais vous êtes un champion du bien qui inspire infaillibilité et espoir aux innocents. Vous disposez de puissants moyens de défense que vous partagez volontiers avec vos alliés et les badauds innocents, ainsi que des pouvoirs divins que vous utilisez pour éliminer la menace du mal. Votre dévotion attire même l'attention d'esprits divins qui vous soutiennent lors de vos périples.

Caractéristique essentielle

Force ou Dextérité
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Force ou à la Dextérité (vous choisissez).

Points de vie

10 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous affrontez vos ennemis au corps à corps tout en vous positionnant de façon à protéger vos alliés.

Lors des rencontres sociales...

Vous êtes la voix de l'espoir œuvrant pour trouver une solution pacifique qui renforce les relations et satisfait le plus grand nombre.

En exploration...

Vous surmontez les obstacles tant physiques que spirituels, en inspirant vos alliés par vos actions et, quand vos compagnons d'aventures vous le demandent, en les conseillant d'un point de vue moral et éthique.

Pendant un intermède...

Vous consacrez la plupart de votre temps en contemplation et prières solennelles, en entraînement rigoureux, à faire du bénévolat pour des organisations caritatives et à appliquer les principes de votre code, mais il vous reste toujours un peu de temps pour pratiquer un métier ou un passe-temps.

Vous...

- Espérez toujours voir le bien triompher du mal, même dans les situations les plus désespérées.
- Savez que la fin ne justifie pas les moyens car les agissements malveillants participent au développement du mal.
- Avez un sens aigu de ce qui est juste ou non, et l'avarice et le manque de vision à long terme vous frustrent.

Les autres...

- Vous voient comme un symbole d'espoir, surtout lors des périodes de crise.
- Se demandent si vous ne les méprisez pas en silence parce qu'ils ne vivent pas selon vos principes insurmontables ou si vous arriveriez à faire des compromis lorsque la situation l'exige.
- Savent que vous avez prêté serment de loyauté au service d'une divinité et que vous ferez tout pour remplir vos obligations.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception

Qualifié en Perception

Jets de sauvegarde

Expert en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

Compétences

Qualifié en Religion
Qualifié dans une compétence déterminée par la divinité que vous avez choisie.
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 2 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques

Qualifié avec les armes simples
Qualifié avec les armes de guerre
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses

Qualifié avec toutes les armures
Qualifié pour la défense sans armure

DD de classe

Qualifié dans le DD de classe champion

Sorts

Qualifié pour les attaques de sort divin
Qualifié pour le DD des sorts divins

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-7 : PROGRESSION DU CHAMPION

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, arme déifique, blocage au bouclier, code du champion, divinité et cause, don de champion, maîtrises initiales, réaction de champion, sorts de dévotion
2	Don de champion, don de compétence
3	Allié divin, don général, amélioration de compétence
4	Don de champion, don de compétence
5	Primes de caractéristiques, don ancestral, amélioration de compétence, expertise avec les armes
6	Don de champion, don de compétence
7	Expertise avec les armures, don général, amélioration de compétence, spécialisation martiale
8	Don de champion, don de compétence
9	Don ancestral, expertise du champion, châtiment divin, juggernaut, réflexes éclairs, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de champion, don de compétence
11	Vigilance, résolution divine, exaltation, don général, amélioration de compétence
12	Don de champion, don de compétence
13	Don ancestral, maîtrise des armures, amélioration de compétence, maîtrise martiale
14	Don de champion, don de compétence
15	Primes de caractéristiques, don général, spécialisation martiale supérieure, amélioration de compétence
16	Don de champion, don de compétence
17	Don ancestral, maîtrise du champion, armure légendaire, amélioration de compétence
18	Don de champion, don de compétence
19	Don général, défi du héros, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de champion, don de compétence

Capacités de classe

En tant que champion, vous gagnez les pouvoirs suivants. Pour les pouvoirs obtenus à des niveaux supérieurs, le niveau requis est indiqué à côté du nom du pouvoir.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises, indiquées au début de cette classe, qui représentent votre entraînement de base.

Code du champion

Vous adhérez à un code de conduite dont les premiers principes sont appliqués par tous les champions d'un même alignement (ceux d'alignement bon, par exemple) et dont les suivants concernent votre cause. Les divinités imposent parfois des restrictions supplémentaires (par exemple, les champions de Torag ne doivent montrer aucune pitié envers les ennemis de leur peuple et la plupart ne peuvent donc pas embrasser la cause du rédempteur). Ce livre décrit uniquement les règles pour les champions d'alignement bon. Les principes apparaissent par ordre d'importance, en commençant par les plus importants. Votre situation n'est pas insoluble si elle met deux principes en conflit ; en effet, dans ce cas, suivez simplement le principe le plus important. Par exemple, en tant que paladin, si un roi malfaisant vous demande où vous cachez des réfugiés pour qu'il puisse les exécuter, vous pourriez lui mentir car le principe qui vous interdit de mentir est moins important que celui qui vous interdit de nuire à des innocents. Les tentatives de contournement des principes du code en créant une situation où l'application d'un principe supérieur permet d'ignorer un principe moins important (promettre, par exemple, de ne pas respecter les autorités et leur manquer ensuite de respect pour tenir votre promesse) est une violation du code du champion.

Si vous vous écartez des principes de votre alignement ou si vous violez votre code de conduite, vous perdez votre réserve de focalisation et votre allié divin jusqu'à ce que vous montriez sincèrement votre désir de repentance en accomplissant le rituel *pénitence* (page 414). Vous conservez cependant tous les autres pouvoirs de champion qui ne requièrent aucune de ces deux capacités de classe. Si votre alignement change mais que votre divinité l'autorise, votre MJ peut vous laisser suivre un réapprentissage pour changer votre cause tout en continuant à servir la même divinité.

Les principes du bien

Tous les champions d'alignement bon suivent ces principes :

- Vous ne devez jamais accomplir des actes que votre divinité condamne ou commettre sciemment un acte malveillant (commettre un meurtre, infliger des tortures ou lancer un sort du mal, entre autres).
- Vous ne devez jamais nuire sciemment à un innocent ou laisser un innocent se faire malmener sous vos yeux par votre inaction quand vous savez pertinemment que vous pourriez le sauver. Ce principe ne vous oblige pas à agir contre une menace potentielle envers des innocents susceptible de se manifester dans un avenir plus ou moins proche ou à sacrifier votre vie pour les protéger.

Divinité et cause

Les champions sont les serviteurs divins d'une divinité. Choisissez la divinité que vous souhaitez servir (pages 437 à 440) ; votre alignement doit correspondre à ceux autorisés parmi les fidèles de votre divinité. Les actions fondamentalement opposées aux idéaux de votre divinité ou de votre alignement sont condamnées par votre religion. Quelques exemples d'actions considérées comme condamnables sont donnés dans la section de chaque divinité. C'est vous et le MJ qui déterminez si d'autres actes sont condamnables ou non.

Vous choisissez l'une des causes suivantes. Votre cause doit correspondre exactement à votre alignement. Elle détermine votre réaction de champion, vous confère un sort de dévotion (page 107) et définit une partie de votre code.

Paladin [Loyal Bon]

Vous êtes un individu honorable et franc qui s'est engagé à repousser les forces de la cruauté. Vous obtenez la réaction de champion Frappe punitive et le sort de dévotion *imposition des mains*. Ajoutez ces principes après ceux du bien :

- Vous devez agir avec honneur, et ne jamais mentir, tromper ou profiter indûment d'autrui.

- Vous devez respecter l'autorité des dirigeants légitimes et loyaux ainsi que leurs lois, où que vous alliez.

Rédempteur [Neutre Bon]

Vous n'êtes que bonté et pardon. Vous obtenez la réaction de champion Lueur de rédemption et le sort de dévotion *imposition des mains*. Ajoutez ces principes après ceux du bien :

- Vous devez toujours d'abord proposer à ceux qui commettent des actes malveillants de se racheter au lieu de les tuer ou de les châtier. Mais s'ils persistent à se montrer malveillants, vous devrez certainement prendre des mesures plus radicales.
- Vous devez faire preuve de compassion envers autrui, quel que soit leur rôle ou leur autorité.

Libérateur [Chaotique Bon]

Vous vous engagez à défendre la liberté d'autrui. Vous obtenez la réaction de champion Pas libérateur et le sort de dévotion *imposition des mains*. Ajoutez ces principes après ceux du bien :

- Vous devez respecter la façon dont les autres décident de mener leur vie et vous ne pouvez pas obliger quelqu'un à agir d'une manière particulière ou le menacer dans le cas contraire.
- Vous devez exiger la libération d'autrui et combattre pour elle afin que tous puissent prendre sciemment leurs propres décisions. Vous ne participez pas ni ne consentez à l'esclavage ou à la tyrannie.

ARME DÉIFIQUE

Vous portez avec zèle l'arme favorite de votre divinité. Vous en possédez une, même si elle est peu courante. S'il s'agit d'une attaque à mains nues avec un d4 comme dé de dégâts ou d'une arme simple, augmentez le dé de dégâts d'une catégorie (de d4 à d6, de d6 à d8, de d8 à d10, de d10 à d12).

RÉACTION DE CHAMPION

Votre cause vous accorde une réaction spéciale : Frappe punitive pour le paladin, Lueur de rédemption pour le rédempteur ou Pas libérateur pour le libérateur.

FRAPPE PUNITIVE ↷

CHAMPION

Déclencheur. Un ennemi inflige des dégâts à votre allié et les deux sont à 4,50 m ou moins de vous.

Vous protégez votre allié et frappez l'ennemi. L'allié gagne une résistance à tous les dégâts contre les dégâts déclencheurs égale à 2 + votre niveau. Si l'adversaire est à portée d'allonge, faites une Frappe au corps à corps contre lui.

LUEUR DE RÉDEMPTION ↷

CHAMPION

Déclencheur. Un ennemi inflige des dégâts à votre allié et les deux sont à 4,50 m ou moins de vous.

L'ennemi vacille sous le poids de ses péchés alors que des visions de rédemption défilent dans sa tête. Il doit choisir l'une des options suivantes :

- Les dégâts déclencheurs ne blessent par votre allié.
- L'allié gagne une résistance à tous les dégâts contre les dégâts déclencheurs égale à 2 + votre niveau. Après application de l'effet infligeant des dégâts, l'ennemi devient affaibli 2 jusqu'à la fin de son prochain tour.

PAS LIBÉRATEUR ↷

CHAMPION

Déclencheur. Un ennemi inflige des dégâts, Empoigne ou Saisit votre allié et les deux sont à 4,50 m ou moins de vous.

Vous libérez un allié de ce qui l'entrave. Si le déclencheur est un allié qui subit des dégâts, il gagne une résistance à tous les dégâts contre les dégâts déclencheurs égale à 2 + votre niveau. L'allié peut tenter de se libérer des effets qui l'empoignent, l'entravent, l'immobilisent ou le paralysent. Soit il effectue un nouveau jet de sauvegarde contre un tel effet s'il autorise un jet de sauvegarde, soit il tente de S'échapper de l'un de ces effets par une action gratuite. S'il peut se déplacer, il peut

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
ER TIE
IAT ORS
EXES

Faire un pas par une action gratuite, même s'il n'a pas eu besoin de s'échapper.

SORTS DE DÉVOTION

La puissance de votre divinité vous confère des sorts divins spéciaux appelés sorts de dévotion qui forment un type de sorts focalisés. Il faut dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé et vous commencez avec une réserve de focalisation de 1 point. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en utilisant l'activité Refocaliser qui consiste à passer dix minutes en prières à l'intention de votre divinité ou en office religieux en l'honneur de leurs causes.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles complètes sont livrées page 300. Vous gagnez un sort de dévotion déterminé par votre cause et vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de vos sorts divins et les DD de vos sorts divins. Le Charisme est votre caractéristique d'incantation.

BLOCAGE AU BOUCLIER

Vous obtenez le don général Blocage au bouclier (page 260), une réaction qui vous permet de réduire les dégâts avec votre bouclier.

DONS DE CHAMPION

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de champion. Les dons de classe de champion sont décrits page 109.

DONS DE COMPÉTENCES 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et disposent du trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

ALLIÉ DIVIN 3E

Votre dévotion attire un esprit dont l'alignement est identique à celui de votre divinité. Une fois le choix de cet allié effectué, vous ne pouvez plus en changer.

Les alliés divins sont les suivants :

Allié bouclier : un esprit protecteur se loge dans votre bouclier. Entre vos mains, la Solidité du bouclier augmente de 2 et ses PV et son SR augmentent de moitié.

Allié destrier : Vous obtenez un jeune compagnon animal qui vous sert de monture (page 214). Normalement, votre compagnon animal doit avoir le pouvoir spécial monture, comme un cheval par exemple. Vous pouvez choisir un compagnon animal différent (à l'appréciation du MJ) mais cette capacité ne lui confère toutefois pas le pouvoir spécial monture.

Allié lame : un esprit guerrier réside dans votre arsenal. Lorsque vous faites vos préparatifs quotidiens, choisissez une arme ou des *bandelettes de coups puissants*. Entre vos mains, cet objet gagne les effets d'une rune de propriété. Pour un champion qui suit les principes du bien, choisissez entre *perturbatrice*, *spectrale*, *boomerang* ou *changeante*. Vous produisez également l'effet critique spécialisé de l'arme.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE 3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX 3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

EXPERTISE AVEC LES ARMES 5E

Vous vous consacrez à l'apprentissage approfondi du maniement de vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les attaques à mains nues et les armes de guerre passe à expert.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES 7E

Vous avez passé tellement de temps en armure que vous savez tirer le meilleur parti de la protection qu'elles offrent. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, intermédiaires et lourdes, ainsi qu'avec la défense sans armure, passe à expert. Vous gagnez les effets spécialisés des armures intermédiaires et lourdes.

SPÉCIALISATION MARTIALE 7E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

CHÂTIMENT DIVIN 9E

Votre réaction de champion s'améliore.

Paladin : vous entourez les cibles d'alignement mauvais d'un halo punitif. Si vous réussissez une Frappe punitive contre une cible, celle-ci subit un montant de dégâts bons persistants égal à votre modificateur de Charisme.

Rédempteur : la culpabilité ronge la conscience des ennemis qui ignorent votre Lueur de rédemption. Un adversaire qui réagit à votre Lueur de rédemption en infligeant des dégâts subit un montant de dégâts bons persistants égal à votre modificateur de Charisme.

Libérateur : vous châtiez ceux qui entravent vos alliés. Si l'ennemi déclencheur a utilisé un effet qui fait que votre allié est empoigné, entravé, immobilisé ou paralysé quand vous avez utilisé Pas libérateur, cet ennemi subit un montant de dégâts bons persistants égal à votre modificateur de Charisme.

EXPERTISE DU CHAMPION 9E

Les prières renforcent votre puissance divine. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe de champion, les jets d'attaque des sorts divins et les DD de vos sorts divins, passe à expert.

JUGGERNAUT 9E

Votre corps s'est habitué à l'effort physique et à résister aux maladies. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique.

RÉFLEXES ÉCLAIRS 9E

Vos réflexes sont fulgurants. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

EXALTATION 11E

Votre réaction de champion exalte les alliés à proximité, ce qui leur permet d'en bénéficier eux aussi.

Paladin : quand vous utilisez Frappe punitive, chaque allié à 4,50 m ou moins de vous avec la cible à portée de leur allonge peut effectuer une réaction pour Frapper la cible avec un malus de –5.

Rédempteur : vous protégez plusieurs alliés. Vous appliquez la résistance conférée par la Lueur de rédemption à vous-même et à tous les alliés à 4,50 m ou moins de vous, y compris l'allié déclencheur, mais la résistance est réduite de 2 pour tous les bénéficiaires.

Libérateur : vous pouvez aider un groupe entier à se mettre en position. Quand vous utilisez Pas libérateur, si votre allié ne tente pas de se libérer d'un effet, vous, tous les alliés à 4,50 m ou moins et l'allié déclencheur, pouvez Faire un pas.

RÉSOLUTION DIVINE 11E

Votre foi vous permet de parfaitement contrôler votre volonté. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, celui-ci est transformé en succès critique.

VIGILANCE 11E

Vous restez à l'affût des menaces alentour. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

MAÎTRISE DES ARMURES 13E

Vous améliorez votre maîtrise des armures, ce qui vous permet d'encaisser plus de coups. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, intermédiaires et lourdes, ainsi qu'avec la défense sans armure, passe à maître.

MAÎTRISE MARTIALE 13E

Vous connaissez parfaitement vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples et les armes de guerre passe à maître.

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE 15E

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

MOTS CLEFS

Ces termes apparaissent souvent dans la description des capacités du champion.

Métamagie : ces actions modifient légèrement vos sorts. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

Serment : un serment ajoute un principe à votre code. Vous ne pouvez avoir normalement qu'un seul don avec ce trait.

Sophistication : les actions sophistiquées sont des techniques qui demandent trop d'efforts pour qu'il soit possible de les enchaîner. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

ARMURE LÉGENDAIRE 17E

Votre foi vous protège tout aussi efficacement que l'acier. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, intermédiaires et lourdes, ainsi qu'avec la défense sans armure, passe à légendaire.

MAÎTRISE DU CHAMPION 17E

Vous utilisez à présent parfaitement l'arsenal des techniques et des sorts divins du champion. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe de champion, les jets d'attaque des sorts divins et les DD de vos sorts divins, passe à maître.

DÉFI DU HÉROS 19E

Vous pouvez braver le destin et continuer à combattre tant qu'il vous reste de l'énergie divine. Vous gagnez le sort de dévotion *défi du héros*.

Dons de champion

À chaque niveau où vous gagnez un don de champion, vous pouvez choisir l'un des suivants. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

DOMAINE DE LA DIVINITÉ DON 1

CHAMPION

Vous incarnez l'un des aspects de votre divinité. Choisissez l'un des domaines de votre divinité parmi ceux indiqués en page 441. Vous gagnez le sort de domaine initial du domaine choisi en guise de sort de dévotion.

PAS SANS ENTRAVES DON 1

CHAMPION

Prérequis cause du libérateur

Grâce à un apport soudain d'énergie divine libératrice, le déplacement de votre allié conféré par le Pas libérateur n'est pas affecté par les terrains difficiles ou très difficiles, les surfaces étroites et les terrains accidentés.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES DONS DE CHAMPION

Si vous cherchez un don de champion par son nom plutôt que par son niveau, utilisez ce tableau.

Don	Niveau
Attaque d'opportunité	6
Aura anti-draconique	14
Aura de courage	4
Aura de foi	12
Aura de vengeance	14
Aura de vertu	14
Aura de vie	14
Aura d'ancrage	14
Blocage éclair	8
Bouclier de grâce	16
Bouclier du jugement	10
Cheval de bataille fidèle	6
Châtiment du mal	6
Destrier imposant	10
Deuxième allié	8
Domaine avancé de la divinité	8
Domaine de la divinité	1
Doute tenace	12
Esprit lame radieux	10
Focalisation dévouée	3
Forme céleste	18
Foulée libératrice	12
Gardien au bouclier	6
Grâce divine	2
Guérison de destrier	8
Instrument de zèle	16
Lame de justice	12
Litanie contre la colère	6
Litanie contre la paresse	10
Litanie de vertu	14
Maître lame radieux	20
Monture céleste	20
Monture de bon augure	16
Mur divin	12
Paragon du bouclier	20
Pas sans entraves	1
Perception du mal	8
Poids de la culpabilité	1
Représailles à distance	1
Réflexes divins	14
Sacrifice du champion	12
Santé divine	4
Serment de lumière	2
Serment de vengeance	2
Serment du fléau des fiélons	2
Serment du pourfendeur de dragons	2
Soulagement	4
Soulagement d'affliction	12
Soulagement suprême	18
Soulagement supérieur	8

POIDS DE LA CULPABILITÉ — DON 1

CHAMPION

Prérequis cause du rédempteur

La culpabilité trouble l'esprit de ceux qui ignorent votre Lueur de rédemption. Au lieu que la créature ayant déclenché ce pouvoir soit affaiblie 2, vous pouvez faire en sorte qu'elle soit stupéfiée 2 pendant la même durée.

REPRÉSAILLES À DISTANCE — DON 1

CHAMPION

Prérequis cause du paladin

Vous pouvez utiliser Frappe punitive avec une arme à distance. De plus, si l'adversaire ayant déclenché votre réaction se trouve à 1,50 m ou moins de votre allonge sans être à portée, vous pouvez Faire un pas au cours de votre réaction pour placer l'adversaire à portée de votre allonge avant d'effectuer une Frappe punitive au corps à corps.

NIVEAU 2

GRÂCE DIVINE ↻ — DON 2

CHAMPION

Déclencheur. Vous êtes sur le point de faire un jet de sauvegarde contre un sort mais n'avez pas encore lancé le dé.

Vous implorez la grâce de votre divinité qui vous confère un bonus de circonstances de +2 au jet de sauvegarde.

SERMENT DE LUMIÈRE — DON 2

CHAMPION SERMENT

Prérequis principes du bien

Vous avez fait le serment de mettre un terme à l'existence des morts-vivants. Ajoutez le principe suivant à votre code, à la suite des autres : « Vous devez mettre un terme à l'existence des morts-vivants que vous rencontrez si vous avez des chances raisonnables d'y parvenir. Dans le cas très peu probable où vous rencontrez un mort-vivant d'alignement bon, vous pouvez tenter de trouver une solution plus pacifique pour l'aider à le soigner de son état de mort-vivant au lieu de le détruire en combat. Vous pouvez l'aider à résoudre le problème qui l'empêche de trouver le repos éternel, par exemple. »

Votre Frappe punitive bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux dégâts contre un mort-vivant, ou de +6 si vous êtes un maître avec l'arme que vous utilisez. La résistance contre les dégâts d'un mort-vivant que vous confère votre Lueur de rédemption s'élève à 7 + votre niveau. Si vous utilisez Pas libérateur lorsqu'il est déclenché par un mort-vivant, votre allié bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests conféré par votre Pas libérateur et il peut ensuite Faire un pas deux fois.

Vous ne considérez pas les morts-vivants comme des autorités légitimes, même au sein des nations sur lesquelles ils règnent.

SERMENT DE VENGEANCE — DON 2

CHAMPION SERMENT

Prérequis cause du paladin

Vous avez fait le serment de pourchasser les scélérats cruels et de les exécuter en guise de jugement. Ajoutez le principe suivant à votre code, à la suite des autres : « Vous devez pourchasser et exterminer les créatures d'alignement mauvais qui ont commis d'odieux et atroces méfaits si vous avez des chances raisonnables d'y parvenir et que vous vous n'êtes pas engagé dans une mission qui vous empêche de le faire. »

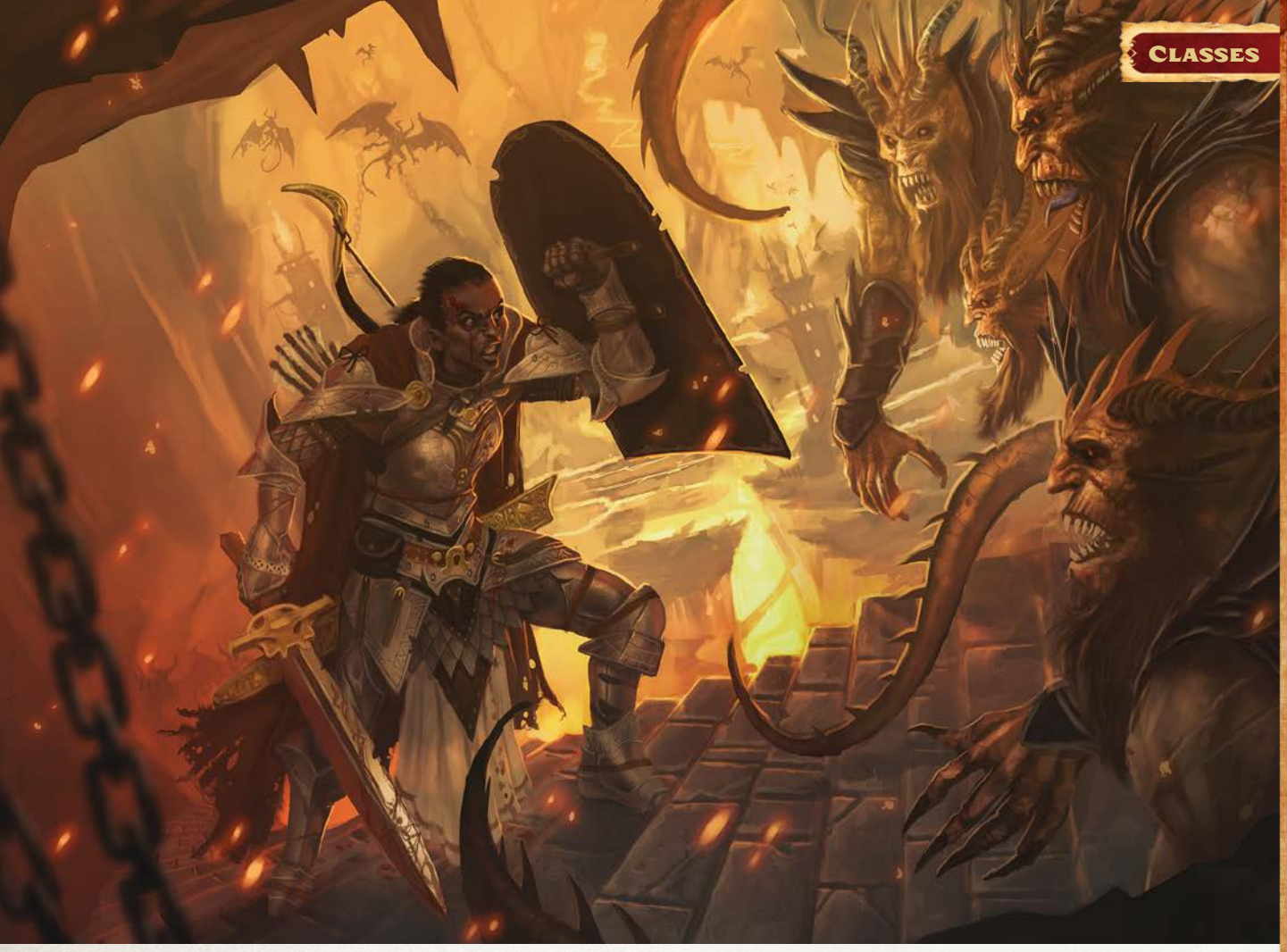
Vous pouvez utiliser *imposition des mains* pour infliger des dégâts à une créature que vous avez vue brutaliser un innocent ou un allié d'alignement bon, comme s'il était un mort-vivant ; le cas échéant, *imposition des mains* inflige des dégâts bons, et non pas positifs, et gagne le trait bon. Ces dégâts bons peuvent affecter les créatures qui ne sont pas d'alignement mauvais. Ceci ne vous empêche pas de soigner une telle créature avec *imposition des mains*, mais vous devez choisir entre les soins ou les dégâts.

SERMENT DU FLÉAU DES FIÉLONS — DON 2

CHAMPION SERMENT

Prérequis principes du bien

Vous avez fait le serment de bannir les fiélons corrupteurs vers les plans obscurs d'où ils proviennent. Ajoutez le principe suivant à votre code, à la suite des autres : « Vous devez bannir ou tuer les fiélons que vous rencontrez si vous avez des chances raisonnables d'y parvenir. Dans le cas très peu probable



INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

où vous rencontrez un fiélon d'alignement bon, vous n'avez pas à le bannir ou à le tuer. »

Votre Frappe punitive bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux dégâts contre un fiélon, ou de +6 si vous êtes un maître avec l'arme que vous utilisez. La résistance contre les dégâts d'un fiélon que vous confère votre Lueur de rédemption s'élève à 7 + votre niveau. Si vous utilisez Pas libérateur lorsqu'il est déclenché par un fiélon, votre allié bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests conféré par votre Pas libérateur et il peut ensuite Faire un pas deux fois.

Vous ne considérez pas les fiélons comme des autorités légitimes, même au sein des nations sur lesquelles ils règnent.

SERMENT DU POURFENDEUR DE DRAGONS — DON 2

CHAMPION SERMENT

Prérequis principes du bien

Vous avez fait le serment de pourfendre des dragons maléfiques. Ajoutez le principe suivant à votre code, à la suite des autres : « Vous devez tuer les dragons maléfiques que vous rencontrez si vous avez des chances raisonnables de l'emporter. »

Votre Frappe punitive bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux dégâts contre un dragon d'alignement mauvais, ou de +6 si vous êtes un maître avec l'arme que vous utilisez. La résistance contre les dégâts d'un dragon d'alignement mauvais que vous confère votre Lueur de rédemption s'élève à 7 + votre niveau. Si vous utilisez Pas libérateur lorsqu'il est déclenché par un dragon d'alignement mauvais, votre allié bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests conféré par votre Pas libérateur et il peut ensuite Faire un pas deux fois.

Vous ne considérez pas les dragons d'alignement mauvais comme des autorités légitimes, même au sein des nations sur lesquelles ils règnent.

NIVEAU 4

AURA DE COURAGE — DON 4

CHAMPION

Prérequis principes du bien

Vous tenez bon face au danger et inspirez vos alliés pour qu'ils fassent de même. À chaque fois que vous devenez effrayé, réduisez de 1 l'intensité de l'état (jusqu'à un minimum de 0). À la fin de votre tour quand vous avez éventuellement réduit de 1 l'intensité de l'état effrayé, vous réduisez également de 1 l'intensité de l'état dont sont victimes vos alliés à 4,50 m ou moins de vous.

SANTÉ DIVINE — DON 4

CHAMPION

Prérequis principes du bien

Votre foi vous permet de résister aux maladies et vous protège lorsque vous portez assistance aux malades. Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre les maladies. De plus, si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre une maladie, il est transformé en succès critique.

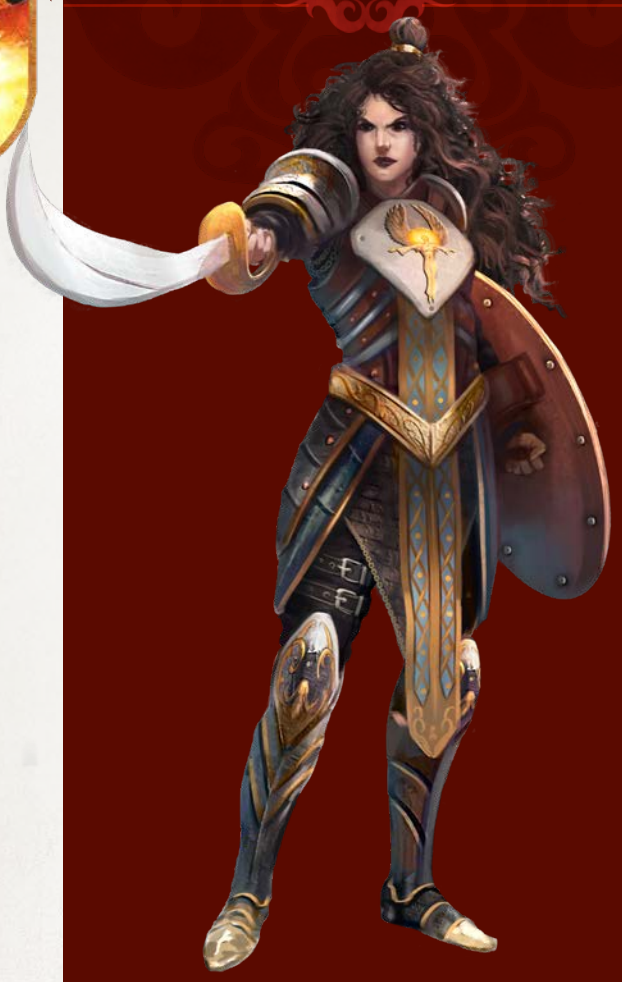
SOULAGEMENT ❖ — DON 4

CHAMPION CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Prérequis sort de dévotion (*imposition des mains*)

Votre contact apaise les peurs et restaure les capacités de déplacement. Si la prochaine action que vous effectuez consiste à lancer *imposition des mains*, vous pouvez tenter de contrer un effet de terreur ou un effet qui impose l'état paralysé à la cible, en plus des autres avantages de l'*imposition des mains*.

EXEMPLE DE CHAMPION



RÉDEMPTEUR

Votre sincérité et votre compassion brillent aussi puissamment que le soleil et exposent le mal à la lumière de votre déesse, la Fleur de l'aube.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Une Force élevée améliore vos capacités de combat et un bon Charisme vos sorts de dévotion.

COMPÉTENCES
Athlétisme, Diplomatie, Médecine, Religion

DIVINITÉ ET CAUSE
Sarenrae, rédempteur

DON DE DÉPART
Domaine de la divinité (vérité)

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Serment de lumière (2e), Soulagement (4e), Litanie contre la colère (6e), Perception du mal (8e), Focalisation dévouée (10e), Doute tenace (12e), Soulagement suprême (18e)

NIVEAU 6

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ ↷ — DON 6

CHAMPION

Déclencheur. Une créature qui se trouve à portée de votre allonge utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance, ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Vous frappez un adversaire qui vous laisse une ouverture. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature qui a déclenché ce pouvoir. Si vous obtenez un coup critique et que le déclencheur était une attaque de manipulation, vous interrompez cette action. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

CHÂTIMENT DU MAL ❖ — DON 6

CHAMPION

Prérequis allié divin (lame)

Votre allié lame devient un outil encore plus puissant contre les scélérats. Désignez un adversaire dans votre champ de vision. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vos Frappes contre cet adversaire, avec l'arme dans laquelle votre allié lame est logé, infligent 4 dégâts bons supplémentaires, 6 si vous êtes un maître avec cette arme.

Si l'adversaire attaque l'un de vos alliés, la durée se prolonge jusqu'à la fin du prochain tour de l'adversaire. Si l'adversaire continue d'attaquer vos alliés chaque tour, la durée se prolonge à chaque fois.

CHEVAL DE BATAILLE FIDÈLE — DON 6

CHAMPION

Prérequis allié divin (destrier)

Vous et votre monture vous êtes rapprochés et la fidélité que chacun voue à l'autre est indéfectible. La monture que vous obtenez grâce à la capacité de classe allié divin est à présent un compagnon animal adulte. De plus, votre monture ne vous attaque jamais, même si on l'oblige par magie à le faire.

GARDIEN AU BOUCLIER — DON 6

CHAMPION

Prérequis allié divin (bouclier), principes du bien

Vous utilisez votre bouclier de façon à protéger vos alliés en plus de vous-même. Quand votre bouclier est levé, vous pouvez effectuer la réaction Lever un bouclier lorsqu'un allié adjacent à vous est attaqué. Le cas échéant, le bouclier bloque les dégâts que devrait subir cet allié au lieu de bloquer ceux que vous devriez subir, en appliquant les règles normales du Blocage au bouclier.

LITANIE CONTRE LA COLÈRE — DON 6

CHAMPION

Prérequis principes du bien, sorts de dévotion

Vous condamnez un adversaire pour sa colère envers des créatures bienveillantes. Vous pouvez lancer le sort de dévotion *litanie contre la colère*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 8

BLOCAGE ÉCLAIR — DON 8

CHAMPION

Vous faites des blocages au bouclier instinctifs. Au début de chacun de vos tours, vous gagnez une réaction supplémentaire que vous pouvez utiliser uniquement pour faire un Blocage au bouclier.

DEUXIÈME ALLIÉ — DON 8

CHAMPION

Prérequis allié divin

La grâce que vous dégagez attire l'attention d'un deuxième esprit protecteur. Choisissez un deuxième type d'allié divin et profitez des avantages qu'il procure.

DOMAINE AVANCÉ DE LA DIVINITÉ — DON 8

CHAMPION

Prérequis Domaine de la divinité

Votre croyance vous permet d'entrevoir les secrets plus intimes du domaine de votre divinité. Vous gagnez un sort de domaine avancé du domaine choisi avec Domaine de la divinité. Vous pouvez lancer ce sort en guise de sort de dévotion. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

GUÉRISON DE DESTRIER — DON 8

CHAMPION

Prérequis allié divin (destrier)

Votre dévotion envers votre monture se manifeste par un déferlement d'énergie positive. Quand vous lancez *imposition des mains* sur votre monture, vous pouvez lui faire récupérer 10 points de vie, plus 10 par niveau intensifié.

PERCEPTION DU MAL — DON 8

CHAMPION

Prérequis principes du bien

Un pressentiment ou des nausées vous avertissent de la présence du mal. Quand vous êtes à proximité d'une aura de mal puissante ou écrasante (page 335), vous finissez par la détecter, même si ce n'est pas instantané et que vous ne pouvez pas la localiser avec précision. Cette détection se manifeste sous la forme d'une vague sensation similaire à une odeur perceptible par les humains. Une créature d'alignement mauvais déguisée, ou qui tente d'une façon ou d'une autre de dissimuler sa présence, fait un test de Duperie contre votre DD de Perception pour vous empêcher de sentir son aura. Si la créature réussit son test de Duperie, elle est ensuite temporairement immunisée contre votre Perception du mal pendant un jour.

SOULAGEMENT SUPÉRIEUR — DON 8

CHAMPION

Prérequis Soulagement

Votre foi améliore votre capacité à supprimer des états. Quand vous utilisez Soulagement, votre pouvez à la place tenter de contrer les effets des états aveugle, sourd, malade ou ralenti.

NIVEAU 10

BOUCLIER DU JUGEMENT ↷ — DON 10

CHAMPION SOPHISTICATION

Prérequis allié divin (bouclier), Gardien au bouclier, principes du bien, réaction de champion

Déclencheur. L'attaque d'un adversaire contre un allié déclenche à la fois votre réaction Blocage au bouclier et votre réaction de champion.

Quand vous protégez votre allié avec votre bouclier contre une attaque, vous invoquez votre puissance pour améliorer la protection. Vous effectuez la réaction Blocage au bouclier pour bloquer les dégâts que devrait subir un allié et vous effectuez également votre réaction de champion contre l'adversaire qui l'a attaqué.

DESTRIER IMPOSANT — DON 10

CHAMPION

Prérequis allié divin (destrier), Cheval de guerre fidèle

La monture dont vous prenez soin peut à présent exploiter son plein potentiel. La monture que vous obtenez grâce à la capacité de classe allié divin est à présent un compagnon animal sauvage ou agile (page 214). Lors d'une rencontre, même si vous n'effectuez pas l'action Diriger un animal, votre monture peut toujours effectuer une action à votre tour pour Marcher rapidement ou Frapper.

ESPRIT LAME RADIEUX — DON 10

CHAMPION

Prérequis allié divin (lame)

La puissance de votre allié lame irradie, ce qui améliore l'arme où il loge. Quand vous choisissez l'arme où va loger votre allié lame lors de vos préparatifs quotidiens, ajoutez les runes de propriété suivantes à la liste des effets que vous pouvez choisir : *enflammée* et les propriétés basées sur l'alignement (*anarchique*, *sainte ou impie*) correspondant au vôtre.

FOCALISATION DÉVOUÉE — DON 10

CHAMPION

Prérequis sorts de dévotion

Votre dévotion est si intense que votre focalisation connaît un accroissement époustouflant. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

LITANIE CONTRE LA PARESSE — DON 10

CHAMPION

Prérequis principes du bien, sorts de dévotion

Vous condamnez le péché de paresse, en retournant la fainéantise d'un adversaire contre lui. Vous pouvez lancer le sort de dévotion *litanie contre la paresse*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 12

AURA DE FOI — DON 12

CHAMPION

Prérequis principes du bien

Vous émettez une aura de pure croyance qui imprègne de puissance divine vos attaques et celles de vos alliés proches. Vos Frappes infligent 1 dégât bon supplémentaire contre les créatures d'alignement mauvais. De plus, chaque allié d'alignement bon dans un rayon de 4,50 m bénéficie de cet avantage lors de leur première Frappe réussie chaque round contre une créature d'alignement mauvais.

DOUTE TENACE — DON 12

CHAMPION

Prérequis cause du rédempteur

Quand vous semez le doute dans l'esprit de vos ennemis, l'effet dure plus longtemps que d'habitude. Après être affaibli 2 à cause de votre Lueur de rédemption, l'adversaire est affaibli 1 pendant une minute. Si vous avez Poids de la culpabilité, après être stupéfié 2 à cause de votre Lueur de rédemption, l'adversaire est stupéfié 1 pendant une minute ou jusqu'à ce que le test nu de l'état stupéfié lui fasse perdre un sort, selon ce qu'il advient en premier.

FOULÉE LIBÉRATRICE — DON 12

CHAMPION

Prérequis cause du libérateur

Au lieu de Faire un pas à la fin de votre Pas libérateur, l'allié ayant déclenché ce pouvoir peut Marcher rapidement à la moitié de sa Vitesse.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE CHAMPION

LIBÉRATEUR

Avec le nom de la Douce Piqûre sur les lèvres, vous libérez les créatures retenues contre leur gré et les vengez en vous en prenant à leurs ravisseurs.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Augmentez la Dextérité. Le Charisme améliore vos sorts de dévotion et Duperie. Une Sagesse et une Constitution élevées améliorent vos défenses.

COMPÉTENCES
Discrétion, Duperie, Religion, Société

DIVINITÉ ET CAUSE
Calistria, libérateur

DON DE DÉPART
Pas sans entraves

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Grâce divine (2e), Aura de courage (4e), Attaque d'opportunité (6e), Foulée libératrice (12e)

Même si vous avez exaltation, seul l'allié ayant déclenché ce pouvoir bénéficie de cet avantage.

LAME DE JUSTICE ❖❖ — DON 12

CHAMPION

Prérequis cause du paladin

Vous invoquez la puissance divine et faites une Frappe avec une arme ou à mains nues contre un adversaire que vous avez vu blesser un allié ou un innocent. La Frappe inflige deux dés de dégâts d'arme supplémentaires si la cible est d'alignement mauvais. Que la cible soit d'alignement mauvais ou non, la Frappe produit tous les effets qui s'appliquent normalement en cas de Frappe punitive (tel que ceux d'un châtiment divin) et vous pouvez convertir la totalité des dégâts physiques de l'attaque en dégâts bons.

MUR DIVIN — DON 12

CHAMPION

Conditions. Vous maniez un bouclier.

Vous utilisez votre bouclier pour harceler vos ennemis, en les empêchant de s'éloigner ou de vous contourner. Tous les espaces adjacents à vous sont du terrain difficile pour vos ennemis.

SACRIFICE DU CHAMPION — DON 12

CHAMPION

Prérequis principes du bien

Vous endurez les souffrances d'autrui pour qu'ils puissent vivre. Vous pouvez lancer le sort de dévotion *sacrifice du champion*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

SOULAGEMENT D'AFFLICTION — DON 12

CHAMPION

Prérequis Soulagement

La grâce divine qui vous traverse vous permet de soulager quelqu'un d'une affliction. Quand vous utilisez Soulagement, votre pouvez à la place tenter de contrer une malédiction, une maladie ou un poison.

NIVEAU 14

AURA ANTI-DRACONIQUE — DON 14

CHAMPION

Conditions. Serment du pourfendeur de dragons

Votre aura protège contre les énergies destructrices et le souffle des dragons. Vous et tous les alliés dans un rayon de 4,50 m gagnez une résistance égale à votre modificateur de Charisme contre l'acide, l'électricité, le feu, le froid et le poison. Si l'un de ces types de dégâts provient du souffle d'un dragon, augmentez la résistance de la moitié de votre niveau.

AURA D'ANCRAGE — DON 14

CHAMPION

Conditions. Serment du fléau des fiélons

Votre aura perturbe la téléportation des fiélons. Votre aura tente de contrer les sorts de téléportation lancés par des fiélons dans un rayon de 4,50 m, en utilisant le niveau de sort et le DD de vos sorts de dévotion.

AURA DE VENGEANCE — DON 14

CHAMPION

Conditions exaltation, Serment de vengeance

Quand vous demandez aux autres d'appliquer des représailles, vous améliorez également la précision de leurs coups. Quand vous utilisez

Frappe punitive, vos alliés qui Frappent subissent un malus de –2 seulement, au lieu de –5.

AURA DE VERTU DON 14

CHAMPION

Prérequis principes du bien

Votre aura vertueuse sape les forces du mal. Vous et tous les alliés dans un rayon de 4,50 m gagnez une résistance 5 contre le mal.

AURA DE VIE DON 14

CHAMPION

Conditions. Serment de lumière

Votre aura protège contre les effets nécromantiques. Vous et tous les alliés dans un rayon de 4,50 m gagnez une résistance 5 contre l'énergie négative et un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de nécromancie.

LITANIE DE VERTU DON 14

CHAMPION

Prérequis principes du bien

Votre vertu permet de révéler la faiblesse d'un adversaire malfaisant. Vous pouvez lancer le sort de dévotion *litanie de vertu*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

RÉFLEXES DIVINS DON 14

CHAMPION

Au début de chacun de vos tours, vous gagnez une réaction supplémentaire que vous pouvez utiliser uniquement pour effectuer votre réaction de champion.

NIVEAU 16

BOUCLIER DE GRÂCE DON 16

CHAMPION

Prérequis Gardien au bouclier

Vous protégez un allié en interposant votre bouclier mais aussi votre corps. À chaque fois que vous effectuez la réaction Blocage au bouclier pour empêcher qu'un allié subisse des dégâts, vous pouvez répartir équitablement les dégâts restants après le Blocage au bouclier entre l'allié et vous.

INSTRUMENT DE ZÈLE DON 16

CHAMPION

Prérequis allié divin (lame), principes du bien

Votre arme est investie d'énergie divine. À chaque fois que vous obtenez un coup critique contre un adversaire avec le Châtiment du mal ou une Frappe punitive, votre attaque inflige un dé de dégât supplémentaire et la cible est ralentie 1 lors de son prochain tour.

MONTURE DE BON AUGURE DON 16

CHAMPION

Prérequis allié divin (destrier), Destrier imposant

Grâce à vos soins permanents, votre destrier a développé des compétences et une intelligence incroyable. La monture que vous avez obtenue grâce à la capacité de classe allié divin est à présent un compagnon animal spécialisé (page 217). Vous pouvez choisir l'une des spécialisations courantes ou la spécialisation auspice.

Les montures d'auspice bénéficient des avantages suivants : votre compagnon porte une marque représentant le symbole religieux de votre divinité, ce qui fait d'elle une créature sacrée de votre divinité. Son rang de maîtrise en Religion passe à expert, elle sait parler la langue associée aux serviteurs de votre divinité (céleste pour les champions qui suivent les principes du bien), son modificateur d'Intelligence augmente de 2 et son modificateur de Sagesse de 1.

NIVEAU 18

FORME CÉLESTE DON 18

CHAMPION

Prérequis principes du bien

Vous prenez l'apparence et la contenance de l'un des types de célestes au service de votre divinité ; par exemple, si vous prenez l'apparence d'un ange, vous obtenez un halo et des ailes de plumes. Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse. Vous gagnez vision dans le noir si vous ne l'avez pas déjà, ainsi que le trait céleste et celui correspondant au type de serviteur dont vous avez pris la forme (archon, ange ou azata, par exemple).

SOULAGEMENT SUPRÊME DON 18

CHAMPION

Prérequis Soulagement

Votre pouvoir de soulagement outrepasse les limites de la vie et de la mort. Quand vous utilisez Soulagement, vous pouvez lancer *imposition des mains* sur une créature morte depuis votre dernier tour pour la ramener à la vie. La cible revient à la vie avec 1 point de vie et devient blessée 1. Vous ne pouvez pas utiliser Soulagement suprême si l'effet déclencheur était une *désintégration* ou un effet de mort.

NIVEAU 20

MAÎTRE LAME RADIEUX DON 20

CHAMPION

Prérequis allié divin (lame), Esprit lame radieux

Votre allié divin transforme votre arme désignée en un parangon de son type. Quand vous désignez l'arme de votre allié divin lame lors de vos préparatifs, ajoutez les runes de propriété suivantes à la liste des effets que vous pouvez choisir : *dansante*, *perturbatrice supérieure* et *acérée*.

MONTURE CÉLESTE DON 20

CHAMPION

Prérequis allié divin (destrier), principes du bien

Votre divinité octroie de formidables pouvoirs célestes à votre destrier. Il gagne vision dans le noir, son maximum de points de vie augmente de 40 et il obtient une faiblesse 10 aux dégâts mauvais.

De plus, des ailes similaires à celles d'un serviteur de votre divinité (des ailes métalliques pour un archon, par exemple) poussent sur son corps, ce qui lui confère une Vitesse de vol égale à sa Vitesse. Il obtient le trait céleste et celui correspondant au type de serviteur qu'il est devenu (archon, ange ou azata, par exemple).

PARAGON DU BOUCLIER DON 20

CHAMPION

Prérequis allié divin (bouclier)

Votre bouclier est un réceptacle de protection divine. Quand vous maniez votre bouclier désigné, on considère qu'il est toujours levé, même si vous n'utilisez pas l'action Lever un bouclier. Votre bouclier désigné double son nombre de PV et son SR au lieu de les augmenter de moitié. Lorsqu'il devrait être détruit, il disparaît à la place dans le royaume de votre divinité où votre allié divin le répare. Lors de vos prochains préparatifs quotidiens, le bouclier revient vers vous complètement réparé.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Druide

Il est impossible de résister au pouvoir de la nature. Elle peut détruire la plus solide des forteresses en quelques minutes, en réduisant à l'état de gravats ou en cendres les édifices les plus robustes, en les ensevelissant sous une avalanche de neige ou en les noyant sous les vagues. Elle peut se montrer infiniment généreuse et incroyablement faste avec ceux qui la respectent – et définitivement mortelle envers ceux qui la négligent. Vous êtes l'un de ces individus qui perçoivent l'appel de la nature. Vous êtes en admiration devant la majesté de sa puissance et consacrez votre vie à son service.

Caractéristique essentielle

Sagesse
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Sagesse.

Points de vie

8 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous invoquez les forces de la nature pour vaincre vos ennemis et protéger vos alliés. Vous lancez des sorts qui manipulent la magie primordiale pour vous protéger et protéger vos amis, soigner leurs blessures ou convoquer de redoutables animaux afin qu'ils combattent à vos côtés. En fonction de votre lien avec la nature, vous pouvez incanter de puissants sorts élémentaires ou prendre la forme d'une terrifiante bête.

Lors des rencontres sociales...

Vous représentez l'équilibre et abordez les problèmes de manière raisonnée, en cherchant des solutions optimales pour le monde naturel, mais aussi en permettant aux créatures qui l'occupent de vivre en harmonie et en paix. Vous proposez souvent des compromis qui permettent à tous d'obtenir ce dont ils ont réellement besoin, même s'ils ne peuvent avoir tout ce qu'ils désirent.

En exploration...

Vos compétences sur la nature sont inestimables. Vous pourchassez les ennemis, parcourez les étendues sauvages sans vous perdre et utilisez des sorts pour détecter les auras magiques à proximité. Vous pouvez même demander aux animaux sauvages qu'ils utilisent leurs moyens de perceptions extraordinaires et leurs capacités de recherche pour aider votre groupe.

Pendant un intermède...

Vous pouvez fabriquer des objets magiques ou des potions. Par ailleurs, votre rapport intime avec la nature peut vous inciter à prendre soin d'une région sauvage, vous liant d'amitié avec les animaux et réparant les dégâts engendrés par la civilisation. Vous pouvez même enseigner des techniques d'agriculture et d'élevage durables qui permettent aux populations d'exploiter les terres pour subvenir à leurs besoins sans mettre en péril l'équilibre naturel.

Vous...

- Avez un profond respect pour la puissance de la nature.
- Êtes constamment fasciné par le monde naturel et toujours prêt à partager ses bienfaits avec les autres tout en vous méfiant de leur impact sur lui.
- Traitez les plantes et les animaux comme des alliés en œuvrant à leurs côtés pour atteindre vos objectifs.

Les autres...

- Vous voient comme un représentant de la nature et sont sûrs que vous savez la contrôler.
- Supposent que vous êtes un ermite qui évite la société et les villes et qui préfère vivre en pleine nature.
- Vous considèrent comme un mystique, similaire à un prêtre, qui répond de ses actes uniquement auprès des forces de la nature.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception
Qualifié en Perception

Jets de sauvegarde
Qualifié en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

Compétences
Qualifié en Nature
Qualifié dans une compétence déterminée par votre ordre druidique.
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaire égal à 2 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques
Qualifié avec les armes simples
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses
Qualifié avec les armures légères
Qualifié avec les armures intermédiaires
Qualifié pour la défense sans armure

DD de classe
Qualifié dans le DD de classe de druide

Sorts
Qualifié pour les attaques de sort primordial
Qualifié pour le DD des sorts primordiaux

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-10 : PROGRESSION DU DRUIDE

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales,incantation primordiale, anathème, druidique, ordre druidique, Blocage au bouclier, empathie sauvage
2	Don de druide, don de compétence
3	Sorts de niveau 2, vigilance, don général, vigueur surhumaine, amélioration de compétence
4	Don de druide, don de compétence
5	Sorts de niveau 3, primes de caractéristique, don ancestral, réflexes éclair, amélioration de compétence
6	Don de druide, don de compétence
7	Sorts de niveau 4, incantateur expert, don général, amélioration de compétence
8	Don de druide, don de compétence
9	Sorts de niveau 5, don ancestral, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristiques, don de druide, don de compétence
11	Sorts de niveau 6, expertise avec les armes du druide, don général, résolution, amélioration de compétence
12	Don de druide, don de compétence
13	Sorts de niveau 7, don ancestral, expertise avec les armures intermédiaires amélioration de compétence, spécialisation martiale
14	Don de druide, don de compétence
15	Sorts de niveau 8, primes de caractéristique, don général, maître incantateur, amélioration de compétence
16	Don de druide, don de compétence
17	Sorts de niveau 9, don ancestral, amélioration de compétence
18	Don de druide, don de compétence
19	Don général, incantateur légendaire, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristiques, don de druide, don de compétence

Capacités de classe

En tant que druide, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les noms des pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

Incantation primordiale

La puissance primordiale de la nature sauvage s'écoule à travers vous. Vous lancez des sorts primordiaux avec l'activité Lancer un sort et pouvez fournir des composants matériels, somatiques et verbaux lors de l'incantation (voir Lancer des sorts p. 302). Étant donné que vous êtes un druide, vous pouvez normalement brandir un focaliseur primordial (tel que du gui et du houx) pour lancer les sorts nécessitant des composants matériels au lieu d'utiliser une bourse de composants.

Au niveau 1, vous pouvez chaque matin préparer deux sorts de niveau 1 et cinq tours de magie que vous choisissez parmi les sorts communs de la liste des sorts primordiaux de ce livre (page 313) ou parmi les autres sorts primordiaux auxquels vous avez accès. Vos sorts restent à votre disposition jusqu'à ce que vous les lanciez ou que vous les prépariez de nouveau. Le nombre de sorts que vous pouvez préparer est représenté par vos emplacements de sort.

Au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux de druide, le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour augmente, tout comme le niveau le plus élevé de sort que vous pouvez lancer, comme indiqué dans le tableau 3–11 : Les sorts de druide quotidiens, p. 120.

Certains sorts exigent un jet d'attaque de sort pour déterminer leur efficacité ou obligent vos ennemis à faire un jet contre leur DD (en général un jet de sauvegarde). Comme la Sagesse est votre caractéristique essentielle, vos jets d'attaque de sort et le DD de vos sorts utilisent votre modificateur de Sagesse. Les détails permettant de calculer ces statistiques figurent p. 447.

Les sorts intensifiés

Quand vous obtenez des emplacements de sort de niveau 2 et plus, vous pouvez les remplir avec des versions plus puissantes de sorts de niveau inférieur. Ceci augmente le niveau du sort en l'intensifiant pour qu'il corresponde à celui de l'emplacement utilisé. De nombreux sorts voient ainsi certains de leurs paramètres améliorés quand ils sont intensifiés à des niveaux supérieurs.

Les tours de magie

Un tour de magie est un type de sort qui n'utilise pas d'emplacement de sort. Il se lance à volonté chaque jour, aussi souvent que vous le désirez. Un tour de magie est toujours automatiquement intensifié jusqu'à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur, donc généralement égal au sort de plus haut niveau que vous pouvez lancer en tant que druide. Par exemple, les tours de magie d'un druide de niveau 1 sont de niveau 1, tandis que ceux d'un druide de niveau 5 sont de niveau 3.

Anathème

En tant que gardiens de l'ordre naturel, les druides trouvent que les affronts faits à la nature sont des anathèmes. Toutefois, si vous accomplissez trop d'actes anathèmes à la nature, vous perdez les capacités magiques que vous confère la classe de druide, notamment votre capacité d'incantation primordiale et les avantages que vous procure votre ordre. Vous ne pouvez récupérer ces capacités que si vous montrez un réel désir de repentance en accomplissant un rituel de *pénitence* (décrit page 414).

Les agissements suivants sont considérés comme anathèmes par tous les druides :

- L'utilisation d'armures ou de boucliers métalliques.
- La détérioration de sites naturels.
- L'enseignement de la langue druidique à des non-druides.

Les ordres druidiques comprennent également d'autres actes anathèmes décrits dans la section de chacun.

Le druidique

Vous connaissez le druidique, une langue secrète uniquement connue des druides, en plus des éventuelles langues que vous connaissez grâce à votre ascendance. Le druidique possède son propre alphabet. L'enseignement de la langue druidique à des non-druides est anathème.

L'ordre druidique

En devenant un druide, vous rejoignez un ordre druidique qui vous confère un don de classe, un sort d'ordre (voir ci-après) et le rang qualifié dans une compétence supplémentaire associée à votre ordre. Même si vous resterez toujours un membre du premier ordre que vous avez rejoint, on a déjà vu certains druides partir étudier au sein d'autres ordres en quête d'une compréhension approfondie du monde naturel, et les PJ druides sont certainement les individus les plus à même de combiner les pouvoirs de plusieurs ordres.

Les sorts d'ordre forment un type particulier de sorts focalisés. Il faut dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé et vous commencez avec une réserve de focalisation de 1 point. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en utilisant l'activité Refocaliser pendant dix minutes pour communier avec les esprits locaux de la nature ou pour prendre soin de la nature d'une façon qui convient à votre ordre.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau, comme un tour de magie. Un sort focalisé n'a pas besoin d'emplacement de sort et vous ne pouvez pas utiliser un tel emplacement pour le lancer. Certains dons de druide accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles complètes concernant les sorts focalisés figurent au chapitre 7, page 300.

Animal

Vous entretenez une étroite relation avec les bêtes et vous vous êtes allié avec un compagnon animal. Vous êtes qualifié en Athlétisme. Vous avez également le don de druide Compagnon animal. Vous obtenez le sort d'ordre *guérison des animaux*. Tout acte de cruauté gratuit envers des animaux ou l'abattage abusif d'animaux sont considérés comme anathèmes (il ne vous est toutefois pas interdit de vous défendre contre des animaux ou de les tuer avec respect pour vous nourrir).

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Tableau 3-11 : Les sorts de druide quotidiens

Votre Niveau	Tours de magie	Niveau du sort 1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* La capacité de classe hiérophante primordial vous donne un emplacement de sort de niveau 10 qui ne fonctionne pas tout à fait comme les autres.

Féroce

Vous percevez l'appel sauvage et incontrôlable du monde naturel, ce qui vous permet de prendre la forme d'une créature féroce et sauvage. Vous êtes qualifié en Intimidation. Vous obtenez également le don de druide Morphologie sauvage. Vous obtenez le sort d'ordre *métamorphose sauvage*. Les druides qui succombent complètement aux tentations de la civilisation sont anathèmes (ceci ne vous empêche pas d'acheter ou d'utiliser des biens manufacturés ou de rester dans une ville le temps d'une aventure, mais il vous est interdit de vous reposer sur ces commodités ou de vous établir définitivement dans un tel endroit).

Feuille

Vous vénérez les plantes et la générosité de la nature, en vous comportant à la fois comme un jardinier et comme un gardien de la nature sauvage qui enseigne des techniques durables aux communautés et aide certaines régions à se rétablir suite à des désastres ou au développement abusif d'humanoïdes. Vous êtes qualifié en Diplomatie. Vous obtenez également le don de druide Familier léchi. Vous obtenez le sort d'ordre *baie nourricière* et vous augmentez de 1 le nombre de points que contient votre réserve de focalisation. Tout acte de cruauté gratuit envers des végétaux ou l'abattage abusif de plantes sont considérés comme anathèmes (il ne vous est toutefois pas interdit de vous défendre contre des plantes ou de les cueillir avec respect pour vous nourrir).

Tempête

Vous portez en vous toute la fureur de la tempête, la canalisant pour produire des effets terrifiants et chevauchant les vents à travers ciel. Vous êtes qualifié en Acrobaties. Vous obtenez également le don de druide Enfant de la tempête. Vous obtenez le sort d'ordre *onde de tempête* et vous augmentez de 1 le nombre de points que contient votre réserve de focalisation. Polluer l'air ou ne pas punir les pollueurs ou les créatures à l'origine de changements climatiques majeurs est anathème (vous n'êtes toutefois pas obligé d'agir contre des nuisances potentielles mineures envers l'environnement ou de vous sacrifier en affrontant un adversaire visiblement supérieur).

Blocage au bouclier

Vous obtenez le don général Blocage au bouclier (page 260), une réaction qui vous permet de réduire les dégâts avec votre bouclier.

Empathie sauvage

Vous entretenez une relation spéciale avec les créatures du monde naturel qui vous permet de communiquer avec elles de manière rudimentaire. Vous pouvez utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur des animaux et pour les Solliciter en leur demandant des choses très simples. Dans la plupart des cas, les animaux sauvages vous laisseront le temps d'exposer votre cas.

Dons de compétence 2e

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons sont décrits au chapitre 5 et ont le trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

Dons de druide 2e

Au niveau 2, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de druide.

Améliorations de compétence 3e

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette

amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX 3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

VIGILANCE 3E

L'expérience vous a appris à repérer de mieux en mieux les menaces qui vous entourent et vous réagissez plus rapidement face au danger. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

VIGUEUR SURHUMAINE 3E

Vous bénéficiez d'une constitution et d'une robustesse extraordinaires. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

RÉFLEXES ÉCLAIR 5E

Vos réflexes sont fulgurants. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

INCANTATEUR EXPERT 7E

Votre contrôle des forces primordiales s'est amélioré, ce qui augmente la puissance de vos sorts. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque de sorts primordiaux et le DD de ces sorts passent à expert.

EXPERTISE AVEC LES ARMES DE DRUIDE 11E

Vous avez développé une grande familiarité avec les armes de votre profession. Votre rang de maîtrise avec les armes simples et les attaques à mains nues passe à expert.

RÉSOLUTION 11E

Votre résolution cuirasse votre esprit. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Volonté, vous remportez à la place un succès critique.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les mots clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs de druide.

Métamagie : Les actions dotées du trait métamagie modifient les propriétés de vos sorts. Ces actions viennent généralement de dons de métamagie. Vous devez utiliser l'action de métamagie juste avant le Lancement du sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES INTERMÉDIAIRES 13E

Vous avez appris à mieux vous défendre. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, les armures intermédiaires et avec la défense sans armure passe à expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE 13E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

MAÎTRE INCANTATEUR 15E

La magie primordiale obéit à vos ordres. Votre rang de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts primordiaux et le DD de ces sorts passe à maître.

HIÉROPHANTE PRIMORDIAL 19E

Vous manipulez la plus redoutable des magies primordiales et pouvez lancer un sort incroyablement puissant. Vous gagnez un unique emplacement de sort de niveau 10 et pouvez l'utiliser pour préparer un sort avec incantation primordiale. Contrairement aux autres emplacements de sort, vous ne gagnez pas plus d'emplacements de niveau 10 en augmentant de niveau, mais vous pouvez prendre le don Puissance de l'hiérophante pour en obtenir un second.

INCANTATEUR LÉGENDAIRE 19E

Vous entretenez une relation hors pair avec la magie de la nature. Votre rang de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts primordiaux et le DD de ces sorts passe à légendaire.

Dons de druide

À chaque fois que vous gagnez un don de druide, vous pouvez en choisir un parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

COMPAGNON ANIMAL DON 1

DRUIDE

Prérequis ordre de l'animal

Vous obtenez les services d'un jeune compagnon animal qui vous accompagne lors de vos aventures et obéit de son mieux aux ordres simples que vous lui donnez. Voir Les compagnons animaux en page 214 pour plus d'informations.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE DRUIDE

DRUIDE SAUVAGE

Vous prenez la forme de créatures dangereuses pour combattre avec une incroyable férocité. Vous vous fiez à votre instinct, mais vous vous méfiez souvent de la société et de ses méthodes.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilégiez la Sagesse et la Force pour pouvoir lancer des sorts et engager le combat au corps à corps. Vous pouvez également augmenter votre Dextérité et votre Constitution pour améliorer vos défenses et vos chances de survie.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Athlétisme, Intimidation, Nature

ORDRE

Féroce

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Contrôle de la forme (4e), Morphologie d'insecte (6e), Morphologie volante (8e), Morphologie végétale (10e), Morphologie monstrueuse (16e)

LES SORTS PRÉPARÉS

1er *guérison, morsure magique* ; **Tours de magie** *détection de la magie, entrave, flammes, lumières dansantes, repérage*

ENFANT DE LA TEMPÊTE — DON 1

DRUIDE

Prérequis ordre de la tempête

Vous êtes chez vous en extérieur, au milieu des éléments, à savourer la puissance débridée de la nature. Vous ne subissez aucun malus de circonstances dû au climat sur les attaques de sort à distance ou les tests de Perception, et vos sorts ciblés ne nécessitent la réussite d'aucun test nu pour toucher une cible masquée par les conditions climatiques (par du brouillard, par exemple).

FAMILIER LÉCHI — DON 1

DRUIDE

Prérequis ordre de la feuille

Vous avez un familier léchi, une Très Petite plante qui incarne l'un des nombreux esprits de la nature. En dehors du fait que c'est une plante et non un animal, ce familier utilise les mêmes règles que les autres familiers ; vous les trouverez à la page 217.

MORPHOLOGIE SAUVAGE — DON 1

DRUIDE

Prérequis ordre féroce

Vous ne faites qu'un avec la nature sauvage. Vous changez et vous vous adaptez sans arrêt pour relever tous les défis. Vous obtenez le sort d'ordre *morphologie sauvage* qui vous permet de prendre diverses formes dont vous pouvez diversifier les possibilités avec des dons de druide.

SORT ÉLARGI ❖ — DON 1

DRUIDE MANIPULATION MÉTAMAGIE

Vous manipulez l'énergie de votre sort afin qu'il affecte une zone plus étendue. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une explosion, d'un cône ou d'une ligne comme zone et qu'il n'a pas de durée, augmentez sa zone. Ajoutez 1,5 m au rayon d'une explosion d'un rayon normal d'au moins 3 m (une explosion avec un rayon inférieur n'est pas affectée). Ajoutez 1,5 m à la longueur d'un cône ou d'une ligne qui fait normalement 4,5 m de long ou moins et ajoutez 3 m à celle d'une ligne ou d'un cône plus longs.

SORT ÉLOIGNÉ ❖ — DON 1

CONCENTRATION DRUIDE MÉTAMAGIE

Vous pouvez étendre la portée de vos sorts. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée, si la portée de base du sort était « contact », elle passe à 9 m.

NIVEAU 2

APPEL DE LA NATURE — DON 2

DRUIDE

Vous convoquez des créatures sauvages pour qu'elles vous viennent en aide. Vous pouvez passer dix minutes en lien avec la nature pour remplacer l'un des sorts que vous avez préparés dans l'un de vos emplacements de sort de druide par une *convocation d'animal* ou une *convocation de plantes et de champignons* du même niveau.

EXPLORATEUR DES ORDRES — DON 2

DRUIDE

Vous avez appris les secrets d'un autre ordre druidique après avoir passé avec succès ses rites initiatiques. Choisissez un ordre différent du vôtre. Vous gagnez un don de niveau 1 dont les prérequis

nécessitent l'appartenance à cet ordre et vous êtes à présent un de ses membres en ce qui concerne la satisfaction des prérequis des dons. Si vous commettez des actes anathèmes à votre nouvel ordre, vous perdez tous les dons et pouvoirs nécessitant l'appartenance à cet ordre, mais vous gardez vos autres capacités et dons de druide. Vous ne bénéficiez pas des autres avantages de l'ordre choisi.

Spécial Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. Le cas échéant, vous devez choisir à chaque fois un ordre différent de ceux que vous avez déjà choisis.

FAMILIER AMÉLIORÉ — DON 2

DRUIDE

Prérequis un familier

Vous insufflez plus d'énergie primordiale dans votre familier pour augmenter ses pouvoirs. Chaque jour, vous pouvez choisir quatre pouvoirs de familier ou de maître au lieu de deux.

RÉSISTANCE AU POISON — DON 2

DRUIDE

Votre affinité avec le monde naturel vous octroie une protection contre certains de ses dangers. Vous gagnez une résistance au poison égale à la moitié de votre niveau, ainsi qu'un bonus de statut de +1 à vos jets de sauvegarde contre les poisons.

NIVEAU 4

COMPAGNON ANIMAL ADULTE — DON 4

DRUIDE

Prérequis Compagnon animal

Votre compagnon animal grandit et il est à présent adulte, ce qui lui confère des capacités supplémentaires. Voir Les compagnons animaux en page 214 pour plus d'informations. Votre compagnon animal est mieux dressé que la plupart. Lors d'une rencontre, même si vous n'effectuez pas l'action Diriger un animal, votre compagnon animal peut toujours effectuer une action à votre tour pour Marcher rapidement ou Frapper.

CONTRÔLE DE LA FORME ❖ — DON 4

DRUIDE MANIPULATION MÉTAMAGIE

Prérequis Force 14, Morphologie sauvage

Avec des efforts et des précautions supplémentaires, vous pouvez prolonger la durée de vos transformations. Si votre prochaine action consiste à lancer *morphologie sauvage*, le niveau de ce sort est réduit de 2 par rapport à son niveau normal (niveau 1 au minimum), mais vous pouvez rester transformé pendant un maximum d'une heure ou pendant toute la durée indiquée (selon la durée la plus longue). Vous pouvez toujours Révoquer la forme dès que vous le souhaitez, comme l'autorise le sort.

DÉPLACEMENT FACILITÉ EN FORÊT — DON 4

DRUIDE

Prérequis ordre de la feuille

Vous trouvez toujours un chemin, comme si le feuillage s'écartait devant vous. Vous ignorez tout terrain difficile dû aux végétaux, tels les fourrés, les lianes et la broussaille. Même les plantes manipulées par la magie ne peuvent ralentir votre progression.

MAGIE DES ORDRES — DON 4

DRUIDE

Prérequis Explorateur des ordres

Vous vous êtes plongé dans l'étude approfondie des enseignements d'un nouvel ordre et avez découvert un sort d'ordre convoité. Choisissez un ordre que vous avez sélectionné avec Explorateur des ordres. Vous gagnez le sort initial de cet ordre.

Spécial Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. À chaque fois, vous devez choisir un ordre différent parmi ceux que vous avez choisis avec Explorateur des ordres.

MILLE VISAGES — DON 4

DRUIDE

Prérequis Morphologie sauvage

Votre forme est aussi changeante que le climat et s'adapte à vos besoins. Ajoutez les formes du sort *forme humanoïde* à celles de votre *morphologie sauvage*.

LES DONS DE DRUIDE

Si vous cherchez un don de druide par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
Appel de la nature	2
Celui qui appelle le vent	8
Celui qui appelle les fées	8
Châtiment de la tempête	6
Compagnon animal	1
Compagnon animal adulte	4
Compagnon spécialisé	14
Concentration aisée	16
Conduit tellurique	20
Contrôle de la forme	4
Contrôle parfait de la forme	18
Convocations primordiales	12
Côte à côte	10
Déplacement facilité en forêt	4
Empathie végétale	6
Énergie écrasante	10
Enfant de la tempête	1
Explorateur des ordres	2
Familier amélioré	2
Familier léchi	1
Focalisation primordiale	12
Formidable compagnon	8
Incantation fiable	6
Invocation de désastre	18
Langue végétale	12
Magie des ordres	4
Métamorphe ultime	20
Métamorphose verdoyante	14
Mille visages	4
Morphologie d'insecte	6
Morphologie draconique	12
Morphologie élémentaire	10
Morphologie féroce	8
Morphologie monstrueuse	16
Morphologie sauvage	1
Morphologie végétale	10
Morphologie volante	8
Nature intemporelle	14
Puissance de l'hiérophante	20
Résistance au poison	2
Ronces empaleuses	16
Sort élargi	1
Sort éloigné	1
Source primordiale	18
Transformation curative	10

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE DRUIDE

Druide des tempêtes

Vous invoquez la puissance de la nature pour projeter des éclairs, provoquer des orages et lancer des sorts élémentaires.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilgégiez la Sagesse. Augmentez votre Dextérité, car vous voulez rester le plus souvent à distance. Vous pouvez décider d'avantager votre santé avec la Constitution ou d'améliorer vos connaissances et vos compétences avec l'Intelligence.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Médecine, Nature, Survie

ORDRE

Tempête

DONS

Sort élargi (1er), Châtiment de la tempête (6e), Celui qui appelle le vent (8e), Focalisation primordiale (12e), Invocation de désastre (18e)

LES SORTS PRÉPARÉS

1er *bourrasque*, *mains brûlantes* ; **Tours de magie** *arc électrique*, *détection de la magie*, *lumière*, *rayon de givre*, *repérage*

NIVEAU 6

CHÂTIMENT DE LA TEMPÊTE ↷ — DON 6

DRUIDE

Prérequis ordre de la tempête, sort d'ordre *onde de tempête*

Déclencheur. Un adversaire adjacent vous inflige un coup critique avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues au corps à corps.

Conditions. Votre réserve contient au moins 1 point de focalisation.

Vous vous défendez en déclenchant une explosion de fureur orageuse sur une créature qui vous a blessé. Vous lancez *onde de tempête* sur l'adversaire déclencheur et le repoussez de 1,50 m s'il rate son jet de Réflexes ou de 3 m s'il obtient un échec critique. Ceci est un déplacement forcé.

EMPATHIE VÉGÉTALE — DON 6

DRUIDE

Prérequis ordre de la feuille

Vous savez communiquer de manière rudimentaire avec des plantes et vous pouvez utiliser la Diplomatie pour leur Faire bonne impression et les Solliciter en leur demandant des choses très simples. Les plantes qui ne sont pas des créatures ne peuvent généralement pas répondre à vos sollicitations, à moins que vous ayez accès à une autre magie comme *communication avec les plantes*. Grâce à votre affiliation avec l'ordre de la feuille, les plantes sentent que vous les soutenez, ce qui vous confère un bonus de circonstances de +2 à votre test pour Solliciter une plante en utilisant l'Empathie végétale.

INCANTATION FIABLE — DON 6

DRUIDE

Vous êtes sûr de votre technique et il est plus difficile de vous interrompre lorsque vous lancez des sorts. Si une réaction devait interrompre votre action d'incantation, faites un test nu DD 15. Sur un succès, votre action n'est pas interrompue.

MORPHOLOGIE D'INSECTE — DON 6

DRUIDE

Prérequis Morphologie sauvage

Vous développez votre compréhension de la vie, ce qui vous permet de diversifier encore davantage les formes de créatures que vous pouvez adopter. Ajoutez les formes du sort *forme d'insecte* à celles de votre *morphologie sauvage*. Chaque fois que vous utilisez *morphologie sauvage* pour prendre la forme d'un insecte non volant indiqué dans *forme de nuisible*, la durée s'élève à 24 h au lieu de 10 min.

NIVEAU 8

CELUI QUI APPELLE LE VENT — DON 8

DRUIDE

Prérequis ordre de la tempête

Vous ordonnez aux vents de vous soulever et de vous porter dans les airs. Vous obtenez le sort d'ordre *vol de l'ouragan*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

CELUI QUI APPELLE LES FÉES — DON 8

DRUIDE

Vous avez appris certains des subterfuges utilisés par les fées et vous exploitez ce savoir pour créer des illusions et des supercheries avec la magie primordiale. Ajoutez *déguisement illusoire*, *objet illusoire*, *scène illusoire* et *voile* à votre liste de sorts primordiaux.

FORMIDABLE COMPAGNON — DON 8

DRUIDE

Prérequis Compagnon animal adulte

Votre compagnon animal continue de grandir et de se développer. Il devient un compagnon animal sauvage ou agile (vous choisissez), ce qui lui confère des capacités supplémentaires déterminées par le type de compagnon (page 214).

MORPHOLOGIE FÉROCE — DON 8

DRUIDE

Prérequis Morphologie sauvage

Vous savez à présent prendre la forme de féroces dinosaures. Ajoutez les formes du sort *forme de dinosaure* à celles de votre *morphologie sauvage*. Chaque fois que vous utilisez *morphologie sauvage* pour prendre une forme qui vous confère un modificateur d'Athlétisme particulier, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 à vos tests d'Athlétisme.

MORPHOLOGIE VOLANTE — DON 8

DRUIDE

Prérequis Morphologie sauvage

Les ailes vous débarrassent des entraves qui vous clouent au sol. Ajoutez les formes oiseau et chauve-souris du sort *forme aérienne* à celles de votre *morphologie sauvage*. Si vous avez Morphologie d'insecte, vous ajoutez aussi la forme de guêpe à celles de votre *morphologie sauvage*. Si vous avez Morphologie féroce, vous ajoutez également la forme de ptérosaure à celles de votre *morphologie sauvage*. Chaque fois que vous utilisez *morphologie sauvage* pour prendre une forme qui vous confère un modificateur d'Acrobaties particulier, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 à vos tests d'Acrobaties.

NIVEAU 10

CÔTE À CÔTE — DON 10

DRUIDE

Prérequis Compagnon animal

Vous et votre compagnon animal combattez en tandem, en détournant l'attention de vos adversaires et en les maintenant dans une position désavantageuse. À chaque fois que vous et votre compagnon animal êtes adjacents au même adversaire, on considère que vous le prenez tous deux en tenaille, quelles que soient vos positions.

ÉNERGIE ÉCRASANTE ❖ — DON 10

DRUIDE MANIPULATION MÉTAMAGIE

D'un geste complexe, vous manipulez la puissance primordiale de votre sort pour surmonter les résistances des ennemis. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort, ce dernier ignore chez la cible un nombre de points de résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu ou au son égal à votre niveau. Cela s'applique à tous les dégâts qu'inflige le sort, y compris les dégâts persistants et ceux causés par un effet continu du sort, comme le mur de *mur de feu*. Cela n'affecte pas les immunités d'une créature.

MORPHOLOGIE ÉLÉMENTAIRE — DON 10

DRUIDE

Prérequis Morphologie sauvage

Vous comprenez les éléments fondamentaux de la nature au point que vous pouvez en imprégner votre corps afin de devenir une incarnation vivante de ces éléments. Ajoutez les formes du sort *forme élémentaire* à celles de votre *morphologie sauvage*. Chaque fois que

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE DRUIDE

Druide de la feuille

Vous êtes un protecteur attentionné, en harmonie avec le monde naturel et la magie de la vie. Une petite créature végétale appelée un léchi vous accompagne.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilgégiez la Sagesse. Augmentez la Dextérité et la Constitution pour vos défenses ; augmentez le Charisme pour améliorer votre diplomatie ou la Force si vous voulez infliger plus de dégâts au corps à corps.

COMPÉTENCES

Diplomatie, Médecine, Nature, Survie

ORDRE

Feuille

DONS

Appel de la nature (2e), Déplacement facilité en forêt (4e), Empathie végétale (6e), Morphologie végétale (10e), Langue végétale (12e)

LES SORTS PRÉPARÉS

1er *convocation de plantes et de champignons*, *guérison* ; **Tours de magie** *détection de la magie*, *entrave*, *lumière*, *repérage*, *stabilisation*

vous adoptez une forme en utilisant *morphologie sauvage*, vous bénéficiez d'une résistance 5 au feu.

MORPHOLOGIE VÉGÉTALE — DON 10

DRUIDE

Prérequis ordre de la feuille ou Morphologie sauvage

Vous pouvez adopter la forme d'une créature végétale. Ajoutez les formes du sort *forme de plante* à celles de votre *morphologie sauvage* ; si vous n'avez pas *morphologie sauvage*, vous pouvez à la place lancer *forme de plante* une fois par jour, intensifié jusqu'au plus haut niveau de sort que vous pouvez lancer. Chaque fois que vous adoptez une forme en utilisant *morphologie sauvage*, vous bénéficiez d'une résistance 5 au poison.

TRANSFORMATION CURATIVE ❖ — DON 10

DRUIDE MÉTAMAGIE

Vous profitez de votre magie de métamorphose pour refermer vos blessures et soigner vos plaies. Si votre prochaine action consiste à lancer un sort de métamorphose autre qu'un tour de magie et qui cible une seule créature, ce sort permet également à la créature ciblée de récupérer 1d6 points de vie par niveau du sort. Il s'agit d'un effet de guérison.

NIVEAU 12

CONVOCATIONS PRIMORDIALES — DON 12

DRUIDE

Prérequis Appel de la nature

Chaque fois que vous convoquez un allié, vous pouvez le renforcer avec la puissance élémentaire de l'air, de la terre, du feu ou de l'eau. Vous obtenez le sort d'ordre *convocations primordiales*.

FOCALISATION PRIMORDIALE — DON 12

DRUIDE

Votre rapport avec la nature est particulièrement étroit et les esprits de la nature s'attroupent autour de vous en vous aidant à récupérer votre focalisation. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

LANGUE VÉGÉTALE — DON 12

DRUIDE

Prérequis Empathie végétale

Vous avez une affinité spéciale avec toutes les choses végétales et vivantes. Vous (et votre familier léchi, si vous en avez un) êtes sous les effets constants de *communication avec les plantes*. La plupart des plantes qui ne sont pas des créatures reconnaissent votre statut de druide de l'ordre de la feuille et vous sont amicales.

MORPHOLOGIE DRACONIQUE — DON 12

DRUIDE

Prérequis Morphologie volante

Vous pouvez prendre la forme de certaines des créatures les plus redoutables au monde. Ajoutez les formes du sort *forme de dragon* à celles de votre *morphologie sauvage*. Chaque fois que vous adoptez une forme en utilisant *morphologie sauvage*, vous bénéficiez d'une résistance 5 à l'acide, à l'électricité, au feu, au froid ou au poison, au choix.

NIVEAU 14

COMPAGNON SPÉCIALISÉ — DON 14

DRUIDE

Prérequis Formidable compagnon

Votre compagnon animal continue de développer sa puissance et ses pouvoirs : il est à présent suffisamment malin pour se spécialiser. Votre compagnon animal obtient une spécialisation de votre choix (voir la section Compagnons animaux à la page 214).

Spécial Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à trois fois. Choisissez une spécialisation différente pour votre compagnon à chaque fois.

MÉTAMORPHOSE VERDOYANTE — DON 14

DRUIDE

Prérequis ordre de la feuille

Vous vous transformez en une version végétale de vous-même. Vous obtenez le trait plante et perdez tous les traits qui ne correspondent pas à votre nouvelle forme (le plus souvent humanoïde pour un PJ, mais aussi probablement animal ou champignon). Par une action unique ayant le trait concentration, vous pouvez adopter une forme d'arbre ou de plante autre qu'une créature ; l'apparence de cette forme est proche de la vôtre. Ce pouvoir produit le même effet que *forme d'arbre*, sauf que vous pouvez adopter la forme de n'importe quelle plante autre qu'une créature et que votre CA s'élève à 30.

Si vous vous reposez pendant dix minutes en restant transformé en une plante autre qu'une créature, et exposé à la lumière directe du soleil pendant les heures diurnes, vous récupérez la moitié de votre maximum de points de vie. Si vous prenez votre repos quotidien de cette façon, il vous permet de récupérer tous vos points de vie et d'éliminer tous les états drainé, affaibli, maladroit et stupéfié non permanents, ainsi que tous les poisons et maladies de niveau 19 ou moins.

NATURE INTEMPORELLE — DON 14

DRUIDE

Vous ne vieillissez plus, grâce à la magie primordiale qui vous soutient. Le flot continu d'énergie primordiale vous confère un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et la magie primordiale.

NIVEAU 16

CONCENTRATION AISÉE ◆ — DON 16

DRUIDE

Déclencheur. Votre tour commence.

Vous maintenez un sort presque sans y penser. Vous bénéficiez immédiatement des effets de l'action Maintenir un sort, ce qui vous permet de rallonger la durée de l'un de vos sorts de druide actif.

MORPHOLOGIE MONSTRUEUSE — DON 16

DRUIDE

Prérequis Morphologie sauvage

Vous pouvez vous transformer en une redoutable créature magique. Ajoutez les formes de ver pourpre et de serpent de mer du sort *forme monstrueuse* à celles de votre *morphologie sauvage*. Si vous avez Morphologie volante, ajoutez la forme de phénix du sort *forme aérienne* à celles de votre *morphologie sauvage*.

RONCES EMPALEUSES — DON 16

DRUIDE

Prérequis ordre de la feuille

Vous pouvez remplir une zone de ronces dévastatrices qui empalent et ralentissent vos adversaires. Vous obtenez le sort d'ordre *ronces empaleuses*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 18

CONTRÔLE PARFAIT DE LA FORME — DON 18

DRUIDE

Prérequis Contrôle de la forme, Force 18

Grâce à la magie et à la mémoire musculaire, vous pouvez rester indéfiniment transformé et il est même possible que vous ayez oublié votre forme d'origine. Quand vous utilisez Contrôle de la forme, au lieu de durer une heure, votre *morphologie sauvage* est permanente, à moins que vous ne la Révoquiez.

INVOCATION DE DÉSASTRE — DON 18

DRUIDE

Prérequis Celui qui appelle le vent

Vous pouvez invoquer la fureur de la nature pour qu'elle s'abatte sur vos ennemis. Vous obtenez le sort d'ordre *seigneur des tempêtes*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

SOURCE PRIMORDIALE — DON 18

DRUIDE

Prérequis Focalisation primordiale

Votre réserve de points de focalisation est une source abondante. Si vous avez dépensé au moins 3 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 3 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

NIVEAU 20

CONDUIT TELLURIQUE ◆ — DON 20

CONCENTRATION DRUIDE MANIPULATION MÉTAMAGIE

Fréquence une fois par minute

Vous pouvez lancer vos sorts sans effort en puisant leur énergie dans les lignes telluriques du monde. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort sans durée de niveau 5 ou moins, vous ne dépensez pas le sort préparé lorsque vous le lancez.

MÉTAMORPHE ULTIME ◆◆ — DON 20

CONCENTRATION DRUIDE

Prérequis Morphologie draconique, Morphologie sauvage

Vous transcendez les limites morphologiques. Lorsque vous êtes sous les effets de *morphologie sauvage*, vous pouvez adopter n'importe quelle autre forme parmi celles de votre *morphologie sauvage* ; si la durée des formes est différente, utilisez la plus courte des deux.

Une fois par jour, vous pouvez vous transformer en kaiju, avec les effets d'une *incarnation de la nature* ; si vous avez Morphologie végétale, vous pouvez vous transformer à la place en homme végétal.

PUISSANCE DE L'HIÉROPHANTE — DON 20

DRUIDE

Prérequis légendaire en Nature

Vous êtes étroitement lié au monde naturel et sa pleine puissance s'écoule à travers vous. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 10 de plus.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Ensorceleur

Vous n'avez pas choisi de devenir un lanceur de sorts — vous êtes né ainsi. La magie coule dans vos veines, peut-être parce qu'une divinité a béni l'un de vos ancêtres, parce qu'un ancien membre de votre famille a communié avec une créature primordiale ou parce qu'un puissant rituel occulte a influencé votre lignée. L'introspection et l'étude vous permettent d'affiner vos compétences magiques inhérentes et de développer de nouveaux pouvoirs plus puissants. Le pouvoir qui imprègne votre sang comporte pourtant un risque et vous devez constamment faire des choix dont les conséquences vous élèveront au rang de lanceur de sorts émérite ou causeront votre destruction.

Caractéristique essentielle

Charisme
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique au Charisme.

Points de vie

6 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous utilisez vos sorts pour blesser vos ennemis, influencer leur esprit et gêner leurs mouvements. Vous pouvez vous sentir vulnérable dans un combat rapproché, mais votre lignage peut aussi vous conférer des pouvoirs qui permettent de vous défendre dans une telle situation. Votre magie est puissante, mais pour conserver vos sorts les plus efficaces ou si vous les avez tous utilisés, vous pouvez également compter sur vos tours de magie.

Lors des rencontres sociales...

Grâce à votre charisme naturel, vos interactions avec les gens sont appréciables.

En exploration...

Vous détectez la magie autour de vous, en dénichant les trésors et en avertissant les autres aventuriers de votre groupe de la présence de pièges magiques. Quand votre groupe tombe sur des mystères ou des problèmes en rapport avec votre lignage, vous tentez de les résoudre.

Pendant un intermède...

Vous fabriquez des objets magiques ou écrivez des parchemins. Votre lignage peut vous pousser à faire des recherches sur votre ascendance ou à vous associer à des gens ou des créatures affiliés.

Vous...

- Êtes souvent très indépendant et, que vous repoussiez ou acceptiez votre héritage magique, vous faites ce qu'il faut pour vous distinguer en tant que lanceur de sorts mais aussi en tant qu'individu.
- Êtes fasciné, terrorisé ou les deux à la fois, par votre lignage. Vous pouvez ainsi l'accepter sans réserve ou le rejeter avec véhémence.
- Comptez sur l'utilisation d'objets magiques, tels que les parchemins et les baguettes, pour compléter votre sélection limitée de sorts.

Les autres...

- S'émerveillent de votre capacité à faire de la magie à partir de rien et se méfient autant qu'ils admirent vos pouvoirs.
- Vous considèrent comme moins investi que les magiciens studieux, les prêtres dévoués ou d'autres utilisateurs de magie, car vos pouvoirs vous viennent naturellement.
- Partent du principe que vous êtes aussi imprévisible que la magie que vous pratiquez, même si votre personnalité prouve le contraire.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception
Qualifié en Perception

Jets de sauvegarde
Qualifié en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

Compétences
Qualifié dans une ou plusieurs compétences déterminées par votre lignage.
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 2 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques
Qualifié avec les armes simples
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses
Inexpérimenté avec toutes les armures
Qualifié pour la défense sans armure

Sorts
Qualifié pour les jets d'attaque de sort de la tradition magique associée à votre lignage
Qualifié pour les DD des sorts de la tradition magique associée à votre lignage

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une Partie
Diriger une Partie
Artisanat et Trésors
Annexes

TABLEAU 3-16 : PROGRESSION DE L'ENSORCELEUR

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, lignage, incantation d'ensorceleur, répertoire de sorts
2	Don de compétence, don d'ensorceleur
3	Sorts de niveau 2, don général, sorts emblématiques, amélioration de compétence
4	Don de compétence, don d'ensorceleur
5	Sorts de niveau 3, primes de caractéristique, don ancestral, vigueur magique, amélioration de compétence
6	Don de compétence, don d'ensorceleur
7	Sorts de niveau 4, incantateur expert, don général, amélioration de compétence
8	Don de compétence, don d'ensorceleur
9	Sorts de niveau 5, don ancestral, réflexes éclair, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de compétence, don d'ensorceleur
11	Sorts de niveau 6, vigilance, don général, expertise avec les armes simples
12	Don de compétence, don d'ensorceleur
13	Sorts de niveau 7, don ancestral, robes défensives, amélioration de compétence, spécialisation martiale
14	Don de compétence, don d'ensorceleur
15	Sorts de niveau 8, primes de caractéristique, don général, maître incantateur, amélioration de compétence
16	Don de compétence, don d'ensorceleur
17	Sorts de niveau 9, don ancestral, amélioration de compétence
18	Don de compétence, don d'ensorceleur
19	Parangon du lignage, don général, incantateur légendaire, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de compétence, don d'ensorceleur

Capacités de classe

En tant qu'ensorceleur, vous gagnez les pouvoirs suivants. Pour les pouvoirs obtenus à des niveaux supérieurs, le niveau requis est indiqué à côté du nom du pouvoir.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

Incantation de l'ensorceleur

Votre lignage vous confère d'incroyables capacités magiques. Vous lancez des sorts avec l'activité Lancer un sort et pouvez fournir des composants matériels, somatiques et verbaux lors de l'incantation (voir Lancer des sorts p. 302). Étant donné que vous êtes un ensorceleur, vous pouvez le plus souvent remplacer les composants matériels par des composants somatiques, et vous n'avez donc pas besoin d'une bourse de composants.

Vous pouvez lancer jusqu'à trois sorts de niveau 1 par jour. Vous devez connaître ces sorts pour les lancer et vous les apprenez grâce à la capacité de classe répertoire de sorts. Le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour est représenté par vos emplacements de sort.

En gagnant des niveaux en tant qu'ensorceleur, le nombre de sorts, ainsi que le niveau de sorts le plus élevé, que vous pouvez lancer quotidiennement augmentent, comme indiqué dans le tableau 3–17 : Sorts d'ensorceleur quotidiens, p. 131.

Certains sorts exigent un jet d'attaque de sort pour déterminer leur efficacité ou obligent vos ennemis à faire un jet contre leur DD (en général un jet de sauvegarde). Comme le Charisme est votre caractéristique essentielle, vos jets d'attaque de sort et vos DD utilisent votre modificateur de Charisme. Les détails permettant de calculer ces statistiques figurent p. 447.

Les sorts intensifiés

Quand vous obtenez des emplacements de sort de niveau 2 et plus, vous pouvez les remplir avec des versions plus puissantes de sorts de niveau inférieur. Ceci augmente le niveau du sort pour qu'il corresponde à celui de l'emplacement. Vous devez avoir, dans votre répertoire de sorts, un sort au niveau où vous souhaitez le lancer pour pouvoir l'intensifier de cette façon. Nombre de sorts possèdent des améliorations spécifiques quand ils sont intensifiés à un niveau donné (page 298). La capacité de classe sorts emblématiques vous permet d'intensifier certains sorts sans prendre en compte ces restrictions.

Les tours de magie

Un tour de magie est un type de sort qui n'utilise pas d'emplacement de sort. Il se lance à volonté chaque jour, aussi souvent que vous le désirez. Un tour de magie est toujours automatiquement intensifié jusqu'à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur, donc généralement égal au sort de plus haut niveau que vous pouvez lancer en tant qu'ensorceleur. Par exemple, les tours de magie d'un ensorceleur de niveau 1 sont de niveau 1, tandis que ceux d'un ensorceleur de niveau 5 sont de niveau 3.

Lignage

Choisissez un lignage qui vous confère votre talent d'incantation. Ce choix détermine le type de sorts que vous lancez et la liste de sorts que vous utilisez pour les sélectionner, les sorts supplémentaires que vous apprenez et les compétences supplémentaires dans lesquelles vous êtes qualifié. Vous obtenez également des points de focalisation et des sorts focalisés spéciaux déterminés par votre lignage. Les lignages présentés dans cet ouvrage sont les suivants.

- **Aberrant :** une étrange et incompréhensible influence vous transmet des sorts occultes.
- **Angélique :** la grâce divine vous accorde des sorts divins.
- **Démoniaque :** une corruption impure vous confère des sorts divins.
- **Diabolique :** un lien avec les diables vous octroie des sorts divins.
- **Draconique :** le sang des dragons vous attribue des sorts arcaniques.
- **Élémentaire :** la puissance des éléments se manifeste en vous sous la forme de sorts primordiaux.
- **Féerique :** l'influence des fées vous confère des sorts primordiaux.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LE TABLEAU 3–17 : SORTS D'ENSORCELEUR QUOTIDIENS

Votre Niveau	Tours de magie	Niveau du sort 1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e
1	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	4	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	4	3	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	4	4	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
6	5	4	4	4	–	–	–	–	–	–	–
7	5	4	4	4	3	–	–	–	–	–	–
8	5	4	4	4	4	–	–	–	–	–	–
9	5	4	4	4	4	3	–	–	–	–	–
10	5	4	4	4	4	4	–	–	–	–	–
11	5	4	4	4	4	4	3	–	–	–	–
12	5	4	4	4	4	4	4	–	–	–	–
13	5	4	4	4	4	4	4	3	–	–	–
14	5	4	4	4	4	4	4	4	–	–	–
15	5	4	4	4	4	4	4	4	3	–	–
16	5	4	4	4	4	4	4	4	4	–	–
17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	–
18	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	–
19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*
20	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*

* La capacité de classe parangon du lignage vous donne un emplacement de sort de niveau 10 qui ne fonctionne pas tout à fait comme les autres.

- **Guenaude :** la corruption d'une guenaude vous procure des sorts occultes.
- **Impérial :** une puissance ancienne vous octroie des sorts arcaniques
- **Mort-vivant :** le contact de la mort vous confère des sorts divins.

Voir Les lignages en page 132 pour plus d'informations.

RÉPERTOIRE DE SORTS

On appelle répertoire de sorts l'ensemble des sorts que vous savez lancer. Au niveau 1, vous apprenez deux sorts de niveau 1 et quatre tours de magie que vous choisissez, ainsi qu'un sort et un tour de magie supplémentaires conférés par votre lignage (page 132). Vous les choisissez dans la liste des sorts communs de la tradition correspondant à votre lignage ou parmi les autres sorts de cette tradition auxquels vous avez accès. Vous pouvez lancer un sort de votre répertoire en utilisant un emplacement de sort du niveau correspondant.

Vous ajoutez des sorts à votre répertoire au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux. Chaque fois que vous obtenez un emplacement de sort (voir le tableau 3–17), vous ajoutez un sort du même niveau dans votre répertoire. Quand vous avez accès à un nouveau niveau de sorts, votre premier sort de ce niveau est toujours celui conféré par votre lignage, mais vous pouvez choisir les autres sorts que vous obtenez. Au niveau 2, vous choisissez un autre sort de niveau 1 ; au niveau 3, vous obtenez un nouveau sort de lignage et deux autres sorts de niveau 2, etc. Quand vous ajoutez des sorts, vous pouvez choisir la version de niveau supérieur d'un sort que vous connaissez déjà afin de pouvoir lancer une version intensifiée de ce sort.

Même si vous les obtenez au même rythme, vos emplacements de sort et les sorts dans votre répertoire sont deux choses distinctes. Si un don ou une autre capacité vous permet d'ajouter un sort à votre répertoire, cela ne vous donne pas pour autant un nouvel emplacement de sort, et vice versa.

Remplacer des sorts de votre répertoire

Lorsque vous ajoutez de nouveaux sorts dans votre répertoire, vous avez la possibilité de remplacer certains de ceux que vous connaissez déjà. Chaque fois que vous gagnez un niveau et que vous apprenez des sorts nouveaux, vous pouvez remplacer l'un de vos anciens sorts par un sort différent du même niveau. Ce sort peut être un tour de magie mais vous ne pouvez pas remplacer vos sorts de lignage. Vous pouvez également remplacer des sorts grâce au réapprentissage durant les intermèdes (page 481).

DONS DE COMPÉTENCES 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et ont le trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

DONS D'ENSORCELEUR 2E

Au niveau 2, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe d'ensorceleur. Leur description commence à la page 136.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE 3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

LES BIENHEUREUX ET LES DAMNÉS

Nombre de lignages sont liés à certains types de créatures et la réputation de ces créatures peut fausser la façon dont les gens vous perçoivent. Si du sang de démon coule dans vos veines, les gens pourraient avoir peur de vous ; inversement, les gens de bonnes confessions supposent qu'un individu au sang angélique comme vous est forcément de leur côté. Ces idées préconçues ne sont pas nécessairement vraies et vous pouvez bien évidemment utiliser des pouvoirs infernaux ou démoniaques pour faire le bien. Un lignage associé à des créatures d'un certain alignement n'a pas d'effet sur votre propre alignement, à moins que vous ne le désiriez ; votre magie est déconnectée de sa source. Cela dit, nombre d'ensorceleurs cherchent des créatures ou des organisations associées à leur lignage, et celles-ci peuvent les exposer à l'influence de ces forces.

DONS GÉNÉRAUX 3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

SORTS EMBLÉMATIQUES 3E

Vous avez appris à lancer certains de vos sorts avec plus de flexibilité. Pour chaque niveau de sort auquel vous avez accès, choisissez un sort de ce niveau pour en faire un sort emblématique. Vous n'avez pas besoin d'apprendre une à une les versions intensifiées des sorts emblématiques ; en fait, vous pouvez intensifier sans contrainte ces sorts. Si vous connaissez un sort emblématique à un niveau supérieur à son niveau minimum, vous pouvez également lancer toutes ses versions de niveau inférieur sans avoir à les apprendre séparément. Si vous remplacez un sort emblématique, vous pouvez l'échanger contre un autre sort emblématique de même niveau que celui auquel vous avez appris celui que vous remplacez. Vous pouvez également suivre un réapprentissage juste pour changer un sort emblématique par un autre de même niveau sans passer par le remplacement ; ceci demande autant de temps que le réapprentissage normal d'un sort.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

VIGUEUR MAGIQUE 5E

La puissance magique a amélioré la résilience de votre corps. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

INCANTATEUR EXPERT 7E

Votre magie intrinsèque répond facilement et puissamment à vos sollicitations. Votre rang de maîtrise pour les jets d'attaque de sort et le DD des sorts de la tradition de votre lignage passe à expert.

RÉFLEXES ÉCLAIR 9E

Vos réflexes sont fulgurants. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

EXPERTISE AVEC LES ARMES SIMPLES 11E

L'entraînement et la magie améliorent votre technique de maniement des armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples passe à expert.

VIGILANCE 11E

Vous restez à l'affût des menaces alentour. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

ROBES DÉFENSIVES 13E

Vous savez mieux esquiver les coups grâce au flux magique et à votre entraînement en matière de défense. Votre rang de maîtrise pour la défense sans armure passe à expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE 13E

Vous avez appris à infliger des blessures graves avec les armes que vous savez manier. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

MAÎTRE INCANTATEUR 15E

Vous maîtrisez la magie qui imprègne votre sang. Votre rang de maîtrise pour les jets d'attaque de sort et le DD des sorts de la tradition de votre lignage passe à maître.

RÉSOLUTION 17E

Vous résolution raffermit votre esprit. Vous accédez au rang de maître pour les jets de Volonté. Lorsque vous obtenez un succès sur un jet de Volonté, vous le remplacez par un succès critique.

INCANTATEUR LÉGENDAIRE 19E

Votre talent en matière d'incantation est prodigieux. Votre rang de maîtrise pour les jets d'attaque de sort et le DD des sorts de la tradition de votre lignage passe à légendaire.

PARANGON DU LIGNAGE 19E

Vous maîtrisez à présent parfaitement la magie de votre lignage. Ajoutez deux sorts communs de niveau 10 de votre tradition à votre répertoire. Vous gagnez un unique emplacement de sort de niveau 10 que vous pouvez utiliser pour lancer l'un de ces deux sorts avec la capacité d'incantation de l'ensorceleur. Au contraire des autres emplacements de sort, vous ne gagnez pas plus de sorts de niveau 10 lorsque vous montez de niveaux et vous ne pouvez pas les utiliser avec des capacités qui vous permettent de lancer des sorts sans dépenser d'emplacements ou avec des pouvoirs qui vous procurent davantage d'emplacements de sort. Vous pouvez prendre le don d'ensorceleur Perfection du lignage pour gagner un deuxième emplacement.

Les lignages

Choisissez votre lignage, qui est la source de vos pouvoirs. Son influence sur vos pouvoirs est essentielle car elle détermine votre liste de sorts, la tradition des sorts que vous lancez et deux compétences au rang qualifié.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES SORTS DE LIGNAGE

Votre lignage vous confère des sorts de lignage, des sorts spéciaux et propres à votre lignage. Les sorts de lignage forment un type particulier de sorts focalisés. Il faut dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé et vous commencez avec une réserve de focalisation de 1 point. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en utilisant l'activité Refocaliser pendant dix minutes. À la différence des autres personnages, vous n'avez pas besoin de vous consacrez à une activité particulière quand vous vous Refocalisez car le pouvoir qui coule dans vos veines renfloue naturellement votre réserve de focalisation.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Un sort focalisé n'a pas besoin d'emplacement de sort et vous ne pouvez pas utiliser un tel emplacement pour le lancer. Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles complètes sont livrées page 300.

DESCRIPTION D'UN LIGNAGE

Chaque section décrivant un lignage contient les informations suivantes :

Liste de sorts. Vous utilisez cette tradition magique et la liste de sorts correspondante.

Compétences de lignage. Vous devenez qualifié avec les compétences indiquées.

Sorts accordés. Vous ajoutez obligatoirement les sorts indiqués ici à votre répertoire de sorts, avant de le compléter avec ceux que vous gagnez grâce à votre capacité d'incantation d'ensorceleur. Au niveau 1, vous obtenez un tour de magie et un sort de niveau 1. Vous apprenez les autres sorts de la liste dès qu'il vous est possible de lancer des sorts d'ensorceleur du niveau indiqué.

Sorts de lignage. Vous gagnez automatiquement le sort de lignage initial au niveau 1 et vous pouvez en obtenir davantage en prenant les dons Lignage avancé et Lignage supérieur.

Magie du sang. Dès que vous lancez un sort de lignage en utilisant des points de focalisation ou un sort accordé par votre lignage en utilisant un emplacement de sort, vous produisez un effet de magie du sang. Si la magie du sang vous propose de faire un choix, faites-le avant de résoudre le sort. L'effet de magie du sang se produit après les tests nécessaires pour résoudre les effets initiaux du sort. Contre un adversaire, il s'applique uniquement si le sort est une attaque réussie ou si l'adversaire rate son jet de sauvegarde. Si le sort produit une zone, vous devez vous désigner vous-même ou une cible dans la zone quand vous lancez le sort ; la créature désignée est la cible de l'effet de magie du sang. Toute référence au niveau du sort concerne le niveau du sort que vous lancez.

ABERRANT

Quelque chose au-delà des étoiles ou dans les tréfonds de la terre s'adresse à vous. Cette influence étrangère, ancienne et inconnue, s'immisce dans vos pensées.

Liste de sorts occultes (page 311)

Compétences de lignage Intimidation, Occultisme

Sorts accordés tour de magie : *hébétement* ; 1er : *morsure d'araignée* ; 2e : *idiotie* ; 3e : *contact vampirique* ; 4e : *confusion* ; 5e : *tentacules noirs* ; 6e : *débilité* ; 7e : *déformer l'esprit* ; 8e : *danse incontrôlable* ; 9e : *chant énigmatique*

Sorts de lignage initial : *membres tentaculaires* ; avancé : *murmures aberrants* ; supérieur : *étrange anatomie*

Magie du sang. Les murmures aberrants protègent l'esprit d'une cible ou le vôtre en conférant un bonus de statut de +2 aux jets de Volonté pendant 1 round.

ANGÉLIQUE

L'un de vos ancêtres est originaire d'un royaume céleste ou votre lignée a été bénie grâce à la dévotion de vos ancêtres.

Liste de sorts divins (page 309)

Compétences de lignage Diplomatie, Religion

Sorts accordés tour de magie : *lumière* ; 1er : *guérison* ; 2e : *arme spirituelle* ; 3e : *lumière brûlante* ; 4e : *colère divine* ; 5e : *colonne de feu* ; 6e : *barrière de lames* ; 7e : *décret divin* ; 8e : *aura divine* ; 9e : *prémonition*

Sorts de lignage initial : *halo angélique* ; avancé : *ailes d'ange* ; supérieur : *marque céleste*

Exemple d'ensorceleur

Béni des fées

Votre sang vous lie à la magie du Premier Monde et aux fées qui y vivent. Comme elles, vous êtes capricieux, charmeur et vous ne tenez pas en place.

Valeurs de caractéristique

Privilégiez votre Charisme. Une Dextérité, une Constitution et une Sagesse élevées vous offrent de solides défenses.

Compétences

Diplomatie, Duperie, Nature, Discrétion

Lignage

Féerique

Dons de plus haut niveau

Sort éloigné (1er), Évolution primordiale (4e), Lignage avancé (6e), Lignage supérieur (10e), Focalisation du lignage (12e)

Répertoire de sorts

1er *charme, convocation de fée, pas rapide* ; **Tours de magie** *détection de la magie, entrave, lumières dansantes, hébétement, son imaginaire*

Magie du sang. Une aura angélique vous protège ou protège une cible en conférant un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde pendant 1 round.

Démoniaque

Les démons corrompent tout ce qu'ils touchent. L'un de vos ancêtres a succombé à leur corruption et vous portez à présent le poids de ce péché.

Liste de sorts divins (page 309)

Compétences de lignage Intimidation, Religion

Sorts accordés tour de magie : *aspersion acide* ; 1er : *terreur* ; 2e : *agrandissement* ; 3e : *lenteur* ; 4e : *colère divine* ; 5e : *peste abyssale* ; 6e : *désintégration* ; 7e : *décret divin* ; 8e : *aura divine* ; 9e : *implosion*

Sorts de lignage initial : *mâchoires gloutonnes* ; avancé : *marais de paresse* ; supérieur : *colère abyssale*

Magie du sang. La corruption pécheresse affaiblit les défenses d'une cible ou vous rend plus intimidant. Soit une cible subit un malus de statut de –1 à la CA pendant 1 round ou vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux tests d'Intimidation pendant 1 round.

Diabolique

Les diables sont de beaux parleurs malfaisants et l'un de vos ancêtres a trop flirté avec les ténèbres ou a conclu un pacte infernal.

Liste de sorts divins (page 309)

Compétences de lignage Duperie, Religion

Sorts accordés tour de magie : *flammes* ; 1er : *charme* ; 2e : *sphère de feu* ; 3e : *discours captivant* ; 4e : *suggestion* ; 5e : *désespoir foudroyant* ; 6e : *vision lucide* ; 7e : *décret divin* ; 8e : *aura divine* ; 9e : *nuée de météores*

Sorts de lignage initial : *édit diabolique* ; avancé : *étreinte de la fosse* ; supérieur : *volute de feu infernal*

Magie du sang. Le feu des Enfers brûle une cible ou vous n'avez que des mensonges à la bouche. Soit une cible subit 1 dégât de feu par niveau de sort (si le sort inflige déjà des dégâts de feu initiaux, ajoutez ces dégâts à ceux du sort avant d'appliquer les faiblesses et les résistances), soit vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux tests de Duperie pendant 1 round.

Draconique

Le sang des dragons coule dans vos veines. Ces bêtes sont à la fois redoutables en combat et compétentes en matière de magie.

Liste de sorts arcaniques (page 306)

Compétences de lignage Arcanes, Intimidation

Sorts accordés tour de magie : *bouclier* ; 1er *coup au but* ; 2e : *résistance à l'énergie* ; 3e : *rapidité* ; 4e : *immunité contre les sorts* ; 5e : *mur chromatique* ; 6e : *forme de dragon* ; 7e : *masque terrifiant* ; 8e : *mur prismatique* ; 9e : *présence écrasante*

Sorts de lignage initial : *griffes de dragon* ; avancé : *souffle de dragon* ; supérieur : *ailes de dragon*

Magie du sang. Des écailles de dragon poussent sur votre corps ou celui d'une cible en conférant un bonus de statut de +1 à la CA pendant 1 round.

Type de dragon

Au niveau 1, choisissez le type de dragon qui a influencé votre lignée. Vous ne pouvez plus en changer une fois ce choix fait. Il affecte la façon dont fonctionnent vos sorts de lignage. Les dragons métalliques bienveillants et le type de dégâts qu'ils infligent sont airain (feu), bronze (électricité), cuivre (acide), or (feu) et argent (froid). Les dragons chromatiques malfaisants

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

et le type de dégâts qu'ils infligent sont noir (acide), bleu (électricité), vert (poison), rouge (feu) et blanc (froid).

Élémentaire

Un ancêtre génie ou une autre influence élémentaire a imprégné votre sang de la fureur primordiale, en affectant le fonctionnement des sorts de lignage et des sorts accordés indiqués par un astérisque (*), ainsi que de votre magie du sang.

Liste de sorts primordiaux (page 313)

Compétences de lignage Intimidation, Nature

Sorts accordés tour de magie : *flammes** ; 1er : *mains brûlantes** ; 2e : *résistance à l'énergie* ; 3e : *boule de feu** ; 4e : *liberté de mouvement* ; 5e : *forme élémentaire* ; 6e : *répulsion* ; 7e : *égide énergétique* ; 8e : *mur prismatique* ; 9e : *tempête vengeresse*

Sorts de lignage initial : *projectile élémentaire** ; avancé : *mobilité élémentaire* ; supérieur : *explosion élémentaire**

Magie du sang. L'énergie élémentaire vous enveloppe ou enveloppe une cible. Soit vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux tests d'Intimidation pendant 1 round, soit une cible subit 1 dégât par niveau de sort. Ce sont des dégâts contondants ou de feu, en fonction de votre type d'élément (voir plus loin). Si le sort inflige déjà ce type de dégâts, ajoutez ces dégâts à ceux du sort avant d'appliquer les faiblesses et les résistances.

Type d'élément

Au niveau 1, choisissez le type d'élément qui a influencé votre lignage : air, eau, feu ou terre. Si l'air est votre élément, vous frappez vos adversaires avec de violentes bourrasques ; si c'est la terre, vous projetez des gros morceaux de roche ; si c'est le feu, vous incinérez vos adversaires ; et si c'est l'eau, vous plongez vos adversaires sous des trombes d'eau. En ce qui concerne le feu, tous les sorts avec un astérisque infligent des dégâts de feu. Pour les autres éléments, ils infligent des dégâts contondants. Remplacez tout trait élémentaire existant par celui de l'élément que vous avez choisi.

Féerique

Une fée capricieuse ou un rendez-vous galant dans un petit bois au clair de lune a provoqué l'apparition de la magie enchanteresse du Premier Monde dans la lignée de votre famille.

Liste de sorts primordiaux (page 313)

Compétences de lignage Duperie, Nature

Sorts accordés tour de magie : *son imaginaire* ; 1er : *charme* ; 2e : *fou rire* ; 3e : *discours captivant* ; 4e : *suggestion* ; 5e : *cape colorée* ; 6e : *double illusoire* ; 7e : *dangereuses visions* ; 8e : *danse incontrôlable* ; 9e : *manoir resplendissant*

Sorts de lignage initial : *poussière féerique* ; avancé : *disparition féerique* ; supérieur : *enchantement féerique*

Magie du sang. Des étincelles féeriques colorées virevoltent autour de vous ou autour d'une cible ; vous ou la cible êtes ainsi masqués pendant 1 round. Un camouflage aussi évident ne permet pas de Se cacher.

Guenaude

Une guenaude a maudit votre famille il y a longtemps ou vous êtes le descendant d'une guenaude ou d'une changelin, et leur malédiction corruptrice contamine votre sang et votre âme.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les termes clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs d'ensorceleur.

Métamagie : Les actions dotées du trait métamagie modifient les propriétés de vos sorts. Ces actions viennent généralement de dons de métamagie. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

Liste de sorts occultes (page 311)
Compétences de lignage Duperie, Occultisme
Sorts accordés tour de magie : *hébétement* ; 1er : *déguisement illusoire* ; 2e : *idiotie* ; 3e : *cécité* ; 4e : *malédiction du paria* ; 5e : *malédiction du marin* ; 6e : *métamorphose funeste* ; 7e : *déformer l'esprit* ; 8e : *épidémie spirituelle* ; 9e : *hostilité naturelle*
Sorts de lignage initial : *maléfice de jalousie* ; avancé : *visage terrifiant* ; supérieur : *tu es à moi*
Magie du sang. Vous maudissez vos ennemis avec véhémence. La première créature qui vous inflige des dégâts avant la fin de votre prochain tour subit 2 dégâts mentaux par niveau de sort et doit effectuer un jet de Volonté basique.

IMPÉRIAL

L'un de vos ancêtres était un mortel qui maîtrisait la magie. Un sang aussi imprégné de magie peut rester latent pendant plusieurs générations, puis développer toute sa puissance dans vos veines.

Liste de sorts arcaniques (page 306)
Compétences de lignage Arcanes, Société
Sorts accordés tour de magie : *détection de la magie* ; 1er : *projectile magique* ; 2e : *dissipation de la magie* ; 3e : *rapidité* ; 4er : *porte dimensionnelle* ; 5e : *œil indiscret* ; 6e : *désintégration* ; 7e : *rayon prismatique* ; 8e : *dédale* ; 9e : *sphère prismatique*
Sorts de lignage initial : *souvenirs ancestraux* ; avancé : *extension de durée* ; supérieur : *contre-mesure arcanique*
Magie du sang. Des souvenirs ancestraux refont brusquement surface en conférant à vous ou à une cible un bonus de statut de +1 aux tests de compétences pendant 1 round.

MORT-VIVANT

Le pouvoir de la non-mort coule dans vos veines. Un redoutable mort-vivant, comme un vampire, peut se trouver dans l'arbre généalogique de votre famille, ou peut-être que vous êtes mort et revenu à la vie en ayant quelque peu changé.

Liste de sorts divins (page 309)
Compétences de lignage Intimidation, Religion
Sorts accordés tour de magie : *contact glacial* ; 1er : *mise à mal* ; 2e : *simulacre de vie* ; 3e : *lier un mort-vivant* ; 4e : *cadavre loquace* ; 5e : *nuage mortel* ; 6e : *saignée du vampire* ; 7e : *doigt de mort* ; 8e : *flétrissure* ; 9e : *plainte d'outre-tombe*
Sorts de lignage initial : *contact de la non-mort* ; avancé : *drain de vie* ; supérieur : *étreinte de la tombe*
Magie du sang. De l'énergie nécromantique vous traverse ou traverse une cible. Soit vous gagnez un montant de points de vie temporaires égal au niveau du sort pendant 1 round, soit une cible subit 1 dégât négatif par niveau de sort (si le sort inflige déjà des dégâts négatifs initiaux, ajoutez ces dégâts à ceux du sort avant d'appliquer les faiblesses et les résistances).

DONS D'ENSORCELEUR

À chaque fois que vous gagnez un don d'ensorceleur, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

CONTRESORT ↷ — DON 1

ABJURATION ENSORCELEUR

Déclencheur. Une créature Lance un sort que vous avez dans votre répertoire.
Conditions. Il vous reste un emplacement de sort utilisable pour lancer le sort déclencheur.

Quand un ennemi Lance un sort et que vous voyez sa manifestation, vous pouvez recourir à votre propre magie pour l'interrompre. Quand une créature lance un sort qui se trouve également dans votre répertoire, vous pouvez dépenser l'un de vos emplacements de sorts pour le contrer. Vous perdez votre emplacement de sort comme si vous aviez lancé le sort déclencheur. Vous tentez ensuite de contrer ce sort (p. 459).

Spécial. Ce don a le trait correspondant à votre tradition magique (arcanique, divine, primordiale ou occulte)

SORCELLERIE DANGEREUSE — DON 1

ENSORCELEUR

Votre héritage vous confère une grande puissance de destruction. Quand vous Lancez un sort avec vos emplacements de sort, si le sort inflige des dégâts et n'a aucune durée, vous bénéficiez d'un bonus de statut aux dégâts égal au niveau du sort.

FAMILIER — DON 1

ENSORCELEUR

Un animal se met à votre service et vous assiste lors de vos incantations. Vous obtenez un familier (vous trouverez les règles sur les familiers à la page 217).

SORT ÉLOIGNÉ ❖ — DON 1

CONCENTRATION ENSORCELEUR MÉTAMAGIE

Vous pouvez étendre la portée de vos sorts. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée, si la portée de base du sort était « contact », elle passe à 9 m.

SORT ÉLARGI ❖ — DON 1

ENSORCELEUR MANIPULATION MÉTAMAGIE

Vous manipulez l'énergie de votre sort afin qu'il affecte une zone plus étendue. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une explosion, d'un cône ou d'une ligne comme zone et qu'il n'a pas de durée, augmentez sa zone. Ajoutez 1,5 m au rayon d'une explosion d'un rayon normal d'au moins 3 m (une explosion avec un rayon inférieur n'est pas affectée). Ajoutez 1,5 m à la longueur d'un cône ou d'une ligne qui fait normalement 4,5 m de long ou moins et ajoutez 3 m à celle d'une ligne ou d'un cône plus longs.

NIVEAU 2

EXPANSION DE TOUR DE MAGIE — DON 2

ENSORCELEUR

Vous comprenez mieux la puissance fondamentale de votre lignage. Ajoutez deux tours de magie à votre répertoire que vous sélectionnez dans votre liste de sorts.

FAMILIER AMÉLIORÉ — DON 2

ENSORCELEUR

Prérequis un familier

Vous insufflez plus d'énergie magique à votre familier. Chaque jour, vous pouvez choisir quatre pouvoirs de familier ou de maître au lieu de deux.

NIVEAU 4

ÉVOLUTION ARCANIQUE — DON 4

ARCANIQUE ENSORCELEUR

Prérequis lignage qui accorde des sorts arcaniques

Votre héritage arcanique vous a permis de développer une aptitude exceptionnelle en matière de recherches intellectuelles et académiques. Vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix. De plus, vous possédez un livre de sorts arcaniques similaire au grimoire des magiciens. Vous inscrivez gratuitement tous les sorts de votre répertoire dans ce livre et vous pouvez ajouter d'autres sorts arcaniques dans ce livre en réglant le coût approprié et en utilisant votre compétence Arcanes, comme le fait un magicien lorsqu'il Apprend des sorts en les inscrivant dans son grimoire.

Lors de vos préparatifs quotidiens, choisissez l'un des sorts de votre livre de sorts arcaniques. S'il n'est pas dans votre répertoire, ajoutez-le à votre répertoire jusqu'à vos prochains préparatifs. Si ce sort est déjà dans votre répertoire, vous pouvez le considérer comme un sort emblématique supplémentaire pour la journée.

ARME ENCHANTÉE ◈ — DON 4

ENSORCELEUR

Fréquence une fois par tour

Conditions. Votre action la plus récente a consisté à lancer un sort autre qu'un tour de magie.

Vous siphonnez l'énergie résiduelle du dernier sort que vous avez lancé pour l'injecter dans une arme que vous maniez. Jusqu'à la fin de votre tour, cette arme inflige 1d6 dégâts supplémentaires d'un type dépendant de l'école du sort lancé.

- **Abjuration** dégâts de force
- **Invocation ou transmutation** du même type que l'arme
- **Divination, Enchantement ou Illusion** dégâts mentaux
- **Évocation** un type de dégâts du sort ou des dégâts de force si le sort ne fait pas de dégâts
- **Nécromancie** dégâts d'énergie négative

ÉVOLUTION DIVINE — DON 4

DIVINE ENSORCELEUR

Prérequis lignage qui accorde des sorts divins

La puissance divine accordée par votre lignage s'écoule à travers vous. Vous gagnez un emplacement de sort supplémentaire du plus haut niveau que vous pouvez lancer. Vous pouvez l'utiliser uniquement pour lancer *mise à mal* ou *guérison*. Vous pouvez lancer l'un ou l'autre de ces sorts en utilisant cet emplacement de sort, même si ces sorts ne font pas partie de votre répertoire.

ÉVOLUTION OCCULTE — DON 4

ENSORCELEUR OCCULTE

Prérequis lignage qui accorde des sorts occultes

Vos pouvoirs sont dus à la révélation de fragments de secrets obscurs sur l'univers. Vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix. De plus, une fois par jour, vous pouvez passer une minute à choisir un sort mental occulte que vous ne connaissez pas et que vous ajoutez à votre répertoire. Vous perdez ce sort temporaire lors de vos prochains préparatifs quotidiens (mais vous pouvez utiliser ce pouvoir ultérieurement pour l'ajouter de nouveau à votre répertoire).

ÉVOLUTION PRIMORDIALE — DON 4

ENSORCELEUR PRIMORDIALE

Prérequis lignage qui accorde des sorts primordiaux

Vous pouvez invoquer des créatures de la nature sauvage pour bénéficier de leur aide. Vous gagnez un emplacement de sort supplémentaire du plus haut niveau que vous pouvez lancer. Vous pouvez l'utiliser uniquement pour lancer *convocation d'animal* ou *convocation de plantes et de champignons*. Vous pouvez lancer l'un ou l'autre de ces sorts en utilisant cet emplacement de sort, même si ces sorts ne font pas partie de votre répertoire.

DONS D'ENSORCELEUR

Si vous cherchez un don d'ensorceleur par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
Arme enchantée	4
Concentration aisée	16
Conduit du lignage	20
Contresort	1
Dissipation entremêlée	14
Énergie écrasante	10
Évolution arcanique	4
Évolution divine	4
Évolution mentale supérieure	16
Évolution métissée	8
Évolution métissée supérieure	18
Évolution occulte	4
Évolution primordiale	4
Évolution vitale supérieure	16
Expansion de tour de magie	2
Familier	1
Familier amélioré	2
Focalisation du lignage	12
Incantation accélérée	10
Incantation fiable	6
Lignage avancé	6
Lignage supérieur	10
Maîtrise de la métamagie	20
Perception de la magie	12
Perfection du lignage	20
Résistance du lignage	8
Sorcellerie dangereuse	1
Sort renvoyé	14
Sort élargi	1
Sort éloigné	1
Source du lignage	18

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE D'ENSORCELEUR

Sang démoniaque

Les grotesques et chaotiques créatures des Abysses ont laissé leur marque sur la lignée de votre famille. Vous êtes parfois dangereux et trouvez excitante la destruction gratuite.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Votre Charisme est le plus important et l'amélioration de votre Force, de votre Dextérité et de votre Constitution fait de vous un meilleur combattant.

COMPÉTENCES

Athlétisme, Duperie, Intimidation, Religion

LIGNAGE

Démoniaque

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Sorcellerie dangereuse (1e), Évolution divine (4e), Lignage avancé (6e), Résistance du lignage (8e), Lignage supérieur (10e), Focalisation du lignage (12e)

RÉPERTOIRE DE SORTS

1er *imprécation, mise à mal, terreur ;* **Tours de magie** *aspersion acide, bouclier, contact glacial, détection de la magie, lumière*

NIVEAU 6

LIGNAGE AVANCÉ — DON 6

ENSORCELEUR

Prérequis sort de lignage

Vous avez fait des recherches sur votre lignage pour apprendre les secrets de sa magie. Vous gagnez le sort de lignage avancé associé à votre lignage. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

INCANTATION FIABLE — DON 6

ENSORCELEUR

Vous êtes convaincu de l'efficacité de votre technique d'incantation et vous restez plus facilement concentré quand vous Lancez un sort. Si une réaction devrait interrompre votre action d'incantation, faites un test nu DD 15. Sur un succès, votre action n'est pas interrompue.

NIVEAU 8

RÉSISTANCE DU LIGNAGE — DON 8

ENSORCELEUR

Votre sang magique vous permet de mieux résister à la magie. Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 à vos jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

ÉVOLUTION MÉTISSÉE — DON 8

ENSORCELEUR

D'étranges interactions avec votre lignage vous octroient des sorts inattendus. Vous pouvez avoir dans votre répertoire un sort issu d'une tradition différente de celle associée à votre lignage. Vous lancez ce sort comme s'il était issu de la tradition de votre lignage. Vous pouvez remplacer ce sort par un autre d'une tradition différente comme vous le feriez avec les sorts d'ensorceleur, mais vous ne pouvez pas avoir plus d'un sort d'une autre tradition dans votre répertoire à la fois en utilisant ce don.

NIVEAU 10

LIGNAGE SUPÉRIEUR — DON 10

ENSORCELEUR

Prérequis sort de lignage

Une communion plus poussée avec l'héritage de votre lignage vous a permis de percer des secrets plus importants. Vous gagnez le sort de lignage supérieur associé à votre lignage. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

ÉNERGIE ÉCRASANTE ◆ — DON 10

ENSORCELEUR MANIPULATION MÉTAMAGIE

Vous modifiez vos sorts pour vaincre les résistances. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort, ce dernier ignore chez la cible un nombre de points de résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu ou au son égal à votre niveau. Cela s'applique à tous les dégâts qu'inflige le sort, y compris les dégâts persistants et ceux causés par un effet continu du sort, comme le mur de *mur de feu*. Cela n'affecte pas les immunités d'une créature.

INCANTATION ACCÉLÉRÉE ◆ — DON 10

CONCENTRATION ENSORCELEUR MÉTAMAGIE

Fréquence une fois par jour

Grâce à un processus mental éprouvant, vous modifiez l'incantation d'un sort afin qu'elle prenne moins de temps. Si votre prochaine action consiste à lancer un tour de magie d'ensorceleur ou un sort d'ensorceleur d'au minimum deux niveaux de moins que le sort d'ensorceleur de plus haut niveau que vous pouvez lancer, réduisez le nombre d'actions nécessaire à son incantation de 1 (1 action au minimum).

NIVEAU 12

FOCALISATION DU LIGNAGE — DON 12

ENSORCELEUR

Prérequis sort de lignage

Votre focalisation se régénère plus rapidement. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

PERCEPTION DE LA MAGIE — DON 12

DÉTECTION ENSORCELEUR DIVINATION

Vous avez un véritable sixième sens en ce qui concerne la magie. Vous percevez la présence d'auras magiques comme si vous utilisiez en permanence *détection de la magie* au niveau 1. Vous détectez la magie dans votre champ de vision seulement. Lorsque vous Cherchez, vous bénéficiez du sort *détection de la magie* au niveau 3 sur ce que vous voyez (en plus des avantages habituels de Chercher). Vous pouvez désactiver ce sens ou l'activer par une action gratuite au début ou à la fin de votre tour.

NIVEAU 14

DISSIPATION ENTREMÊLÉE ❖ — DON 14

ENSORCELEUR MÉTAMAGIE

Prérequis *dissipation de la magie* dans votre répertoire de sorts

Vous tissez de l'énergie dissipatrice dans un sort pour projeter les deux effets en même temps sur un adversaire. Si votre prochaine action consiste à lancer un sort à cible unique contre une créature et que vous la touchez avec un jet d'attaque de sort ou qu'elle rate son jet de sauvegarde, vous pouvez lancer *dissipation de la magie* sur elle par une action gratuite, en dépensant un emplacement de sort comme à l'accoutumée et en ciblant un effet de sort qui l'affecte.

SORT RENVOYÉ — DON 14

ENSORCELEUR

Prérequis Contresort

Lorsque vous utilisez Contresort avec succès pour contrer un sort qui affecte les créatures visées ou une zone, vous pouvez renvoyer l'effet de ce sort sur son incantateur. Un sort ainsi renvoyé affecte seulement son lanceur original, même s'il a une zone d'effet ou affecte normalement plusieurs créatures. L'incantateur original a droit à un jet de sauvegarde et peut utiliser d'autres défenses contre le sort renvoyé, comme d'ordinaire.

NIVEAU 16

CONCENTRATION AISÉE ◈ — DON 16

ENSORCELEUR

Déclencheur Votre tour commence.

Vous maintenez un sort presque sans y penser. Vous bénéficiez immédiatement des effets de l'action Maintenir un sort, ce qui vous permet de rallonger la durée de l'un de vos sorts d'ensorceleur actif.

ÉVOLUTION MENTALE SUPÉRIEURE — DON 16

ENSORCELEUR

Prérequis Évolution arcanique ou Évolution occulte

La relation étroite de votre lignage avec l'essence mentale diversifie grandement votre répertoire de sorts. Ajoutez un sort dans votre répertoire de chaque niveau que vous savez lancer.

ÉVOLUTION VITALE SUPÉRIEURE — DON 16

ENSORCELEUR

Prérequis Évolution divine ou Évolution primordiale

La puissance de la vie déferle en vous comme une source d'énergie. Deux fois par jour, vous pouvez lancer un sort lorsque vous n'avez plus d'emplacements de sort du niveau correspondant ; les deux sorts que vous lancez grâce à ce don doivent être d'un niveau différent.

NIVEAU 18

SOURCE DU LIGNAGE — DON 18

ENSORCELEUR

Prérequis Focalisation du lignage

Le pouvoir qui imprègne votre sang régénère votre focalisation. Si vous avez dépensé au moins 3 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 3 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

ÉVOLUTION MÉTISSÉE SUPÉRIEURE — DON 18

ENSORCELEUR

Prérequis Évolution métissée

Votre lignage est extrêmement complexe. Vous pouvez avoir jusqu'à trois sorts, au lieu de un seulement, issus d'autres traditions dans votre répertoire. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau différent mais ils ne doivent pas nécessairement être de la même tradition.

NIVEAU 20

CONDUIT DU LIGNAGE ❖ — DON 20

ENSORCELEUR MÉTAMAGIE

Fréquence une fois par minute

Votre nature magique innée vous permet de rediriger les énergies ambiantes pour alimenter vos sorts. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort sans durée de niveau 5 ou moins, vous ne dépensez pas d'emplacement lorsque vous le lancez.

PERFECTION DU LIGNAGE — DON 20

ENSORCELEUR

Prérequis parangon du lignage

Vous maîtrisez les ultimes pouvoirs de votre lignage et de votre tradition. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 10 de plus.

MAÎTRISE DE LA MÉTAMAGIE — DON 20

ENSORCELEUR

Vous ne mettez pas plus longtemps à modifier vos sorts qu'à les lancer normalement. Vous utilisez les actions uniques de métamagie par des actions gratuites.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Guerrier

Vous êtes un maître incontesté des armes et des techniques martiales qui se bat pour l'honneur, l'argent, la loyauté ou simplement pour le frisson du combat. Vous combinez judicieusement mouvements d'ouverture, frappes de finition et contre-attaques dès que vos adversaires ont la mauvaise idée de baisser leur garde. Que vous soyez chevalier, mercenaire, tireur d'élite ou épéiste, vous avez parfait vos compétences martiales en élevant le combat au rang d'art et portez des attaques critiques dévastatrices sur vos ennemis.

Caractéristique essentielle

Force ou Dextérité
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Force ou à la Dextérité (vous choisissez).

Points de vie

10 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous frappez avec une précision inégalée et appliquez des techniques de combat spécialisées. Un guerrier spécialiste du corps à corps se place entre ses alliés et les ennemis, en attaquant ces derniers s'ils tentent de le contourner. Un guerrier spécialiste du combat à distance tire avec précision en gardant ses distances.

Lors des rencontres sociales...

Vous pouvez être une présence intimidante qui peut s'avérer utile lors des négociations avec des ennemis mais aussi gênante lors d'interactions plus courtoises.

En exploration...

Vous maintenez vos défenses actives en prévision des combats et gardez l'œil ouvert pour débusquer des menaces cachées. Vous surmontez à votre façon les épreuves physiques, en enfonçant les portes, en soulevant les obstacles, en escaladant avec facilité et en sautant par-dessus les fosses.

Pendant un intermède...

Vous pouvez effectuer des travaux manuels, et fabriquer ou réparer armes et armures. Si vous connaissez des techniques qui ne vous servent plus, vous pouvez vous entraîner pour en apprendre de nouvelles. Si vous vous êtes déjà forgé une réputation, vous pouvez fonder votre organisation ou vous construire une forteresse.

Vous...

- Connaissez la fonction et les spécificités de toutes vos armes et armures.
- Savez que les dangers d'une vie d'aventurier doivent être compensés en festoyant abondamment ou en menant des projets ambitieux.
- Êtes peu patient avec les énigmes ou problèmes nécessitant analyse et logique minutieuse.

Les autres...

- Vous trouvent intimidant tant qu'ils ne vous connaissent pas vraiment — et peut-être même après avoir fait votre connaissance.
- Vous voient comme une brute épaisse et écervelée.
- Respectent votre expertise dans l'art de la guerre et apprécient vos opinions sur la qualité des armes et armures.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception
Expert en Perception

Jets de sauvegarde
Expert en Vigueur
Expert en Réflexes
Qualifié en Volonté

Compétences
Qualifié en Acrobaties ou en Athlétisme (au choix).
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 3 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques
Expert avec les armes simples
Expert avec les armes de guerre
Qualifié avec les armes évoluées
Expert en attaques à mains nues

Défenses
Qualifié avec toutes les armures
Qualifié pour la défense sans armure

DD de classe
Qualifié dans le DD de classe guerrier.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-12 : PROGRESSION DU GUERRIER

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, attaque d'opportunité, don de guerrier, blocage au bouclier
2	Don de guerrier, don de compétence
3	Bravoure, don général, amélioration de compétence
4	Don de guerrier, don de compétence
5	Primes de caractéristiques, don ancestral, maîtrise martiale du guerrier, amélioration de compétence
6	Don de guerrier, don de compétence
7	Sentinelle au front, don général, amélioration de compétence, spécialisation martiale
8	Don de guerrier, don de compétence
9	Don ancestral, flexibilité martiale, juggernaut, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de guerrier, don de compétence
11	Expertise avec les armures, exerptise du guerrier, don général, amélioration de compétence
12	Don de guerrier, don de compétence
13	Don ancestral, amélioration de compétence, légende armée
14	Don de guerrier, don de compétence
15	Primes de caractéristiques, évasion, don général, spécialisation martiale supérieure, fléxibilité améliorée, amélioration de compétence
16	Don de guerrier, don de compétence
17	Don ancestral, maîtrise des armures, amélioration de compétence
18	Don de guerrier, don de compétence
19	Don général, amélioration de compétence, légende polyvalente
20	Primes de caractéristique, don de guerrier, don de compétence

Capacités de classe

En tant que guerrier, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les noms des pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

ASCENDANCE ET HISTORIQUE

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous obtenez un certain nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Toujours à l'affût de la moindre faiblesse, vous attaquez aussitôt qu'une faille s'ouvre dans la défense de vos ennemis. Vous obtenez la réaction Attaque d'opportunité.

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ ↻

Déclencheur. Une créature qui se trouve à portée de votre allonge utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance, ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Vous frappez un adversaire qui vous laisse une ouverture. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature qui a déclenché ce pouvoir. Si vous obtenez un coup critique et que le déclencheur était une attaque de manipulation, vous interrompez cette action. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

DONS DE GUERRIER

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de guerrier. Les dons de classe de guerrier sont décrits à partir de la page 144.

BLOCAGE AU BOUCLIER

Vous obtenez le don général Blocage au bouclier (page 260), une réaction qui vous permet de réduire les dégâts avec votre bouclier.

DONS DE COMPÉTENCES 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et disposent du trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE 3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

BRAVOURE 3E

Après avoir affronté d'innombrables adversaires et enduré le chaos de la bataille, vous savez comment ne pas céder à la peur pour poursuivre le combat. Votre rang de maîtrise des jets de sauvegarde de Volonté devient expert. Si vous obtenez un succès à un jet de Volonté contre un effet de terreur, vous obtenez à la place un succès critique. De plus, chaque fois que vous obtenez l'état effrayé, réduisez de 1 son intensité.

DONS GÉNÉRAUX 3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

MAÎTRISE MARTIALE DU GUERRIER 5E

Les heures passées à vous entraîner au maniement de vos armes de prédilection, à apprendre et à développer de nouvelles techniques de combat, ont grandement augmenté votre

efficacité avec vos armes favorites. Choisissez un groupe d'armes. Votre rang de maîtrise passe à maître avec les armes simples et de guerre de ce groupe, et à expert avec les armes évoluées de ce groupe. Vous infligez les effets critiques spécialisés (page 283) de toutes les armes avec lesquelles vous êtes maître.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

SENTINELLE AU FRONT 7E

Que ce soit pour faire le point sur l'armée ennemie ou pour simplement monter la garde, vous savez parfaitement observer vos ennemis. Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître. De plus, vous réagissez plus vite en combat, ce qui vous permet de bénéficier d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception pour l'initiative.

SPÉCIALISATION MARTIALE 7E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

FLEXIBILITÉ MARTIALE 9E

Grâce à votre expérience du combat, vous préparez vos tactiques pour qu'elles conviennent à diverses situations. Quand vous faites vos préparatifs quotidiens, vous gagnez un don de guerrier de niveau 8 ou moins que vous n'avez pas déjà. Vous pouvez l'utiliser jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Vous devez remplir tous les prérequis de ce don.

JUGGERNAUT 9E

Votre corps s'est habitué à l'effort physique et à résister aux maladies. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES 11E

Vous avez passé tellement de temps en armure que vous savez tirer le meilleur parti de la protection qu'elles offrent. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, intermédiaires et lourdes, ainsi qu'avec la défense sans armure, passe à expert. Vous gagnez les effets spécialisés des armures intermédiaires et lourdes.

EXPERTISE DU GUERRIER 11E

Vous avez affûté vos techniques pour qu'il soit plus compliqué d'y résister. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe de guerrier passe à expert.

LÉGENDE ARMÉE 13E

Vous avez appris des techniques de combat qui s'appliquent avec toutes les armes et votre habileté avec vos armes de prédilection est à présent sans pareil. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les attaques à mains nues et les armes de guerre passe à maître. Votre rang de maîtrise avec les armes évoluées passe à expert.

Vous choisissez un groupe d'armes : votre rang de maîtrise avec toutes les armes simples et de guerre de ce groupe passe à légendaire, et à maître avec toutes les armes évoluées de ce groupe.

ÉVASION 15E

Vous avez appris à vous déplacer rapidement afin d'échapper aux explosions, au souffle d'un dragon, et à bien pire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Réflexes, celui-ci est transformé en succès critique.

FLEXIBILITÉ AMÉLIORÉE 15E

Votre grande expérience améliore toujours plus votre capacité à vous adapter chaque jour aux défis qui vous attendent. Quand vous utilisez flexibilité martiale, vous gagnez deux dons de guerrier au lieu d'un seul. Le premier don doit toujours être de niveau 8 ou moins, mais le deuxième peut être de niveau 14 ou moins. De plus, le premier don peut vous permettre de remplir les prérequis du deuxième. Vous devez remplir tous les prérequis de ces dons.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les termes clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs de guerrier.

Ouverture. Ces manœuvres fonctionnent uniquement lors de la première salve d'attaques que vous portez à votre tour. Vous ne pouvez utiliser d'action d'ouverture que si vous n'avez pas encore utilisé d'action avec le trait attaque ou ouverture lors de votre tour.

Persévérer : les actions avec ce trait vous permettent d'enchaîner vos précédentes attaques par d'autres manœuvres. Une action avec le trait persévérer peut être utilisée uniquement si vous êtes actuellement affecté par un malus d'attaques multiples.

Certaines actions avec le trait persévérer confèrent également un effet en cas d'échec. Les effets ajoutés en cas d'échec ne s'appliquent pas en cas d'échec critique. Si votre action avec le trait persévérer est un succès, vous pouvez décider d'appliquer l'effet d'échec à la place (par exemple, vous pouvez faire ce choix quand une attaque n'inflige aucun dégât à cause d'une résistance). Étant donné que vous devez être affecté par un malus d'attaques multiples pour pouvoir utiliser une action avec le trait persévérer, vous ne pouvez pas utiliser une telle action en dehors de votre tour, même si vous utilisez l'activité Préparer.

Posture : Une posture est une stratégie de combat générale que vous appliquez en effectuant une action avec le trait posture et que vous continuez d'appliquer pendant un certain temps. Une posture dure tant que vous n'êtes pas assommé, que les conditions (s'il y en a) sont respectées, jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous preniez une nouvelle posture, selon ce qui se produit en premier. Après avoir effectué une action avec le trait posture, vous ne pouvez pas en effectuer une autre pendant 1 round. Vous ne pouvez prendre ou garder une posture que lors du mode rencontre.

Sophistication : les actions qui possèdent ce trait sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

DONS DE GUERRIER

Si vous cherchez un don de guerrier par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
Agilité gracieuse	10
Aisance gracieuse	16
Assaut avantageux	6
Assaut de positionnement	8
Assaut à deux mains	4
Attaque en puissance	1
Attaque réflexe	10
Attaque éclair	12
Blocage agressif	2
Blocage au bouclier éclair	8
Bond soudain	8
Bouclier instinctif	6
Bouclier instinctif amélioré	16
Bouclier miroir	10
Bouclier réactif	1
Briser les défenses	6
Brute effrayante	10
Charge soudaine	1
Combat en aveugle	8
Coup de grâce désespéré	14
Critique violent	18
Danse en duel	12
Double taille	1
Double tir	4
Défense jumelée	16
Déluge à deux armes	14
Détermination	14
Déviation du gardien	6
Empoignade en combat	2
Fente	2
Final brutal	12
Final directif	14
Focalisation furieuse	6
Formation au maniement d'armes évoluées	6
Frappe certaine	10
Frappe contrôlée	1
Frappe déconcertante	1
Frappe intimidante	2
Frappe renversante	8
Frappe tourbillonnante	14
Frappe transversale	4
Gardien au bouclier	6
Marche au bouclier	4
Maître des postures	14
Parade en duel	2
Parade jumelée	4
Perforation révélatrice	6
Posture de fente	12
Posture de tir mobile	8
Posture de tirs multiples	16
Posture désarmante	6
Posture perturbatrice	3
Poussée brutale	2
Poussée catapultueuse	12
Poussée en puissance	4
Protection du parangon	12
Renversement	4
Renversement amélioré	10
Représailles illimitées	20
Revirement rapide	4
Ricochet extraordinaire	12
Riposte directive	14
Riposte en duel	8

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE 15E

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

MAÎTRISE DES ARMURES 17E

Vous améliorez votre maîtrise des armures légères et êtes ainsi capable de mieux encaisser les coups. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, intermédiaires et lourdes, ainsi qu'avec la défense sans armure, passe à maître.

LÉGENDE POLYVALENTE 19E

Votre habileté avec toutes les armes est quasiment sans pareil. Votre rang de maîtrise avec les armes simples et les armes de guerre passe à expert, et votre rang de maîtrise avec les armes évoluées à qualifié. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe de guerrier passe à maître.

Dons de guerrier

À chaque niveau auquel vous gagnez un don de guerrier, vous pouvez choisir l'un des suivants. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

ATTAQUE EN PUISSANCE ◆◆ DON 1

GUERRIER SOPHISTICATION

Vous portez une attaque particulièrement puissante qui assène un coup violent mais vous déséquilibre légèrement. Effectuez une Frappe au corps à corps. Elle compte comme deux attaques pour le calcul de votre malus d'attaques multiples. Si elle touche, vous infligez un dé de dégâts d'arme supplémentaire. Si vous êtes de niveau 10 au moins, vous infligez deux dés supplémentaires, et trois dés supplémentaires si vous êtes de niveau 18 au moins.

BOUCLIER RÉACTIF ↻ DON 1

GUERRIER

Déclencheur. Un ennemi vous touche avec une Frappe au corps à corps.

Conditions. Vous maniez un bouclier.

Vous levez brusquement votre bouclier pour intercepter un coup qui devait vous toucher, ce qui vous permet de le bloquer à la dernière seconde. Vous utilisez immédiatement l'action Lever un bouclier et bénéficiez du bonus de votre bouclier à la CA. Le bonus de circonstances du bouclier s'applique à votre CA quand vous déterminez le résultat de l'attaque à l'origine du déclenchement.

CHARGE SOUDAINE ◆◆ DON 1

GUERRIER OUVERTURE SOPHISTICATION

Vous accélérez brusquement pour vous précipiter sur un adversaire et le frapper. Vous Marchez rapidement deux fois. Si vous terminez votre déplacement à portée de corps à corps d'au moins un ennemi, vous pouvez le Frapper au corps à corps. Vous pouvez utiliser Charge soudaine pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

DOUBLE TAILLE ◆◆ DON 1

GUERRIER

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous frappez votre ennemi avec vos deux armes. Effectuez deux Frappes, la première avec l'une de vos deux armes de corps à corps, la deuxième avec l'autre, chacune appliquant votre malus d'attaques multiples actuel. Les deux Frappes doivent être faites sur la même cible. Si la deuxième Frappe est effectuée avec une arme qui n'a pas le trait agile, elle est faite avec un malus de –2.

Si les deux attaques touchent, faites la somme des dégâts, puis ajoutez tous les éventuels autres effets produits par les deux armes. Vous ajoutez une seule fois seulement les éventuels dégâts de précision à l'attaque de votre choix. Faites la somme des dégâts des deux Frappes et appliquez les résistances et les faiblesses une seule fois. Elle compte comme deux attaques pour le calcul de votre malus d'attaques multiples.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
SANAT
ÉSORS

FRAPPE CONTRÔLÉE ◆ — DON 1

GUERRIER PERSÉVÉRER

Vous faites une attaque contrôlée pour parfaitement maîtriser l'élan de votre coup. Effectuez une Frappe. Cette Frappe obtient l'effet d'échec suivant.

Échec. Cette attaque n'est pas comptée dans le calcul de votre malus d'attaques multiples.

FRAPPE DÉCONCERTANTE ◆ — DON 1

GUERRIER

Conditions. Vous avez une main libre et votre cible est à portée de cette main.

Vous combinez une attaque avec de rapides prises avec la main pour déséquilibrer un ennemi tant qu'il reste à portée. Effectuez une Frappe en gardant une main libre. Si cette Frappe touche, la cible est prise au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle sorte de l'allonge de votre main, selon ce qui se produit en premier.

TIR À BOUT PORTANT ◆ — DON 1

GUERRIER OUVERTURE POSTURE

Conditions. Vous maniez une arme à distance.

Vous visez pour éliminer rapidement les ennemis proches. Quand vous utilisez une arme à distance de volée dans cette posture, vous ne subissez pas le malus du trait volée sur vos jets d'attaque. Quand vous utilisez une arme à distance qui n'a pas le trait volée, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de dégâts sur les attaques contre des cibles situées à une distance inférieure ou égale au premier facteur de portée de l'arme.

Don	Niveau
Riposte en duel améliorée	12
Riposte jumelée	10
Riposte jumelée améliorée	14
Suprématie martiale	20
Tir de soutien	2
Tir incapacitant	10
Tir à bout portant	1
Torsion désarmante	3
Triple tir	6
Visée extraordinaire	8
Volée invraisemblable	18

NIVEAU 2

BLOCAGE AGRESSIF ◆ — DON 2

GUERRIER

Déclencheur. Vous effectuez la réaction Blocage au bouclier et l'adversaire qui l'a déclenché est adjacent à vous et sa taille est égale ou inférieure à la vôtre.

Vous bloquez l'attaque en repoussant votre adversaire ou en le déséquilibrant. Vous utilisez votre bouclier pour repousser la créature à l'origine du déclenchement, soit en la Poussant automatiquement de 1,50 m ou en la prenant au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour. La créature à l'origine du déclenchement choisit si elle est déplacée ou prise au dépourvu. Si elle choisit d'être déplacée, c'est vous qui déterminez la direction de son déplacement. Si la créature Poussée cogne un objet solide, entre dans une case de terrain difficile ou dans l'espace d'une autre créature à cause de ce déplacement, elle est forcément prise au dépourvu et ne peut pas être déplacée.

EMPOIGNADE EN COMBAT ◆ — DON 2

GUERRIER PERSÉVÉRER

Conditions. Vous avez une main libre et votre cible est à portée de cette main.

Vous frappez votre adversaire et l'empoignez avec l'autre main. Effectuez une Frappe au corps à corps en gardant une main libre. Si la Frappe touche, vous empoignez la cible avec la main libre. La créature reste empoignée jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe, selon ce qui se produit en premier.

FRAPPE INTIMIDANTE ◆◆ — DON 2

ÉMOTION GUERRIER MENTAL TERREUR

Votre coup blesse les créatures mais ébranle également leur assurance. Effectuez une Frappe au corps à corps. Si vous touchez et infligez des dégâts, la cible est effrayée 1 ou effrayée 2 en cas de coup critique.

FENTE ◆ DON 2

GUERRIER

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps.

En étendant au maximum votre corps, vous pouvez attaquer un ennemi qui se trouve hors de votre allonge. Effectuez une Frappe avec une arme de corps à corps, en augmentant votre allonge de 1,50 m pour cette Frappe. Si l'arme a le trait désarmer, pousser ou croc-en-jambe, vous pouvez utiliser l'action correspondante au lieu de Frapper.

PARADE EN DUEL ◆ DON 2

GUERRIER

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

Vous parez les attaques avec votre arme à une main. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 jusqu'au début de votre prochain tour tant que vous remplissez les conditions.

POUSSÉE BRUTALE ◆ DON 2

GUERRIER PERSÉVÉRER

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps à deux mains.

En lançant tout votre poids lors de l'attaque, vous frappez votre adversaire suffisamment fort pour qu'il recule en titubant. Effectuez une Frappe avec une arme de corps à corps à deux mains. Si vous touchez une cible d'une taille égale ou inférieure à la vôtre, celle-ci est prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre tour actuel et vous pouvez automatiquement la Pousser en produisant les mêmes effets que l'action Pousser (y compris celui du succès critique si votre Frappe aboutit à un coup critique). Si vous vous déplacez pour suivre la cible, votre déplacement ne déclenche aucune réaction.

Cette Frappe a l'effet d'échec suivant.

Échec. La cible est prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre tour actuel.

TIR DE SOUTIEN ◆ DON 2

GUERRIER

D'un tir rapide, vous gênez un adversaire en combat. Vous pouvez effectuer l'action Aider avec une arme à distance que vous maniez. Au lieu de se trouver à portée de votre allonge, la cible doit se trouver à une distance égale ou inférieure à la portée maximale de l'arme que vous maniez. Un Tir de soutien utilise des munitions et impose des malus comme toutes les autres attaques.

NIVEAU 4

ASSAUT À DEUX MAINS ◆ DON 4

GUERRIER SOPHISTICATION

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps à une main et avez une main libre.

Vous utilisez brièvement votre main libre pour améliorer la prise de votre arme et lui ajouter juste assez de force pour délivrer un coup plus puissant sur votre adversaire. Effectuez une Frappe avec l'arme requise. Vous changez brièvement votre prise lors de la Frappe afin d'effectuer une attaque à deux mains. Si l'arme n'a normalement pas le trait deux mains, augmentez d'un échelon la taille de son dé de dégâts d'arme pour cette attaque (vous trouverez les règles sur l'augmentation de la taille d'un dé en page 279). Si l'arme a le trait deux mains, vous bénéficiez de l'avantage de ce trait et d'un bonus de circonstances aux dégâts égal au nombre de dés de dégâts de l'arme. Une fois la Frappe accomplie, votre deuxième main redevient libre et vous continuez de manier votre arme avec une main seulement. Cette action ne met pas fin à votre éventuelle posture ou aux effets des dons de guerrier dont les conditions nécessitent une main libre.

DOUBLE TIR ◆◆ DON 4

GUERRIER SOPHISTICATION

Conditions. Vous maniez une arme à distance avec 0 en rechargement.

Vous tirez deux fois à une vitesse aveuglante. Effectuez deux Frappes, chacune contre une cible distincte et avec un malus de –2. Les deux attaques comptent dans le calcul de votre malus d'attaques multiples mais le malus n'augmente qu'après avoir effectué ces deux attaques.

FRAPPE TRANSVERSALE ◆◆ DON 4

GUERRIER SOPHISTICATION

Vous portez un coup transversal ample. Effectuez une Frappe au corps à corps et comparez le résultat de votre jet d'attaque à la CA de deux adversaires (au maximum), qui doivent se trouver tous les deux à portée de votre attaque de corps à corps et dans des cases adjacentes. Vous lancez une seule fois les dégâts et les appliquez à toutes les créatures que vous avez touchées. Une Frappe transversale compte comme deux attaques dans le calcul de votre malus d'attaques multiples.

Si vous utilisez une arme qui possède le trait balayage, son modificateur s'applique à toutes vos attaques de Frappe transversale.

MARCHE AU BOUCLIER DON 4

GUERRIER

Quand votre bouclier est levé, les coups de vos ennemis ne peuvent pas vous toucher. Quand votre bouclier est levé, vous pouvez Marcher rapidement d'une distance maximale égale à la moitié de votre Vitesse sans déclencher les réactions que votre déplacement devrait normalement déclencher (comme des Attaques d'opportunité). Vous pouvez utiliser Marche au bouclier quand vous Volez ou Nagez au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant.

PARADE JUMELÉE ◆ DON 4

GUERRIER

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous utilisez vos deux armes pour parer les attaques. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour, ou de +2 si l'une ou l'autre de vos armes a le trait parade. Vous ne bénéficiez plus de ce bonus dès que les conditions de ce don ne sont plus respectées.

POUSSÉE EN PUISSANCE DON 4

GUERRIER

Prérequis Blocage agressif ou Poussée brutale

Vos attaques peuvent pousser des adversaires plus grands. Vous pouvez utiliser Blocage agressif ou Poussée brutale contre une créature de deux catégories de taille de plus que vous au maximum .

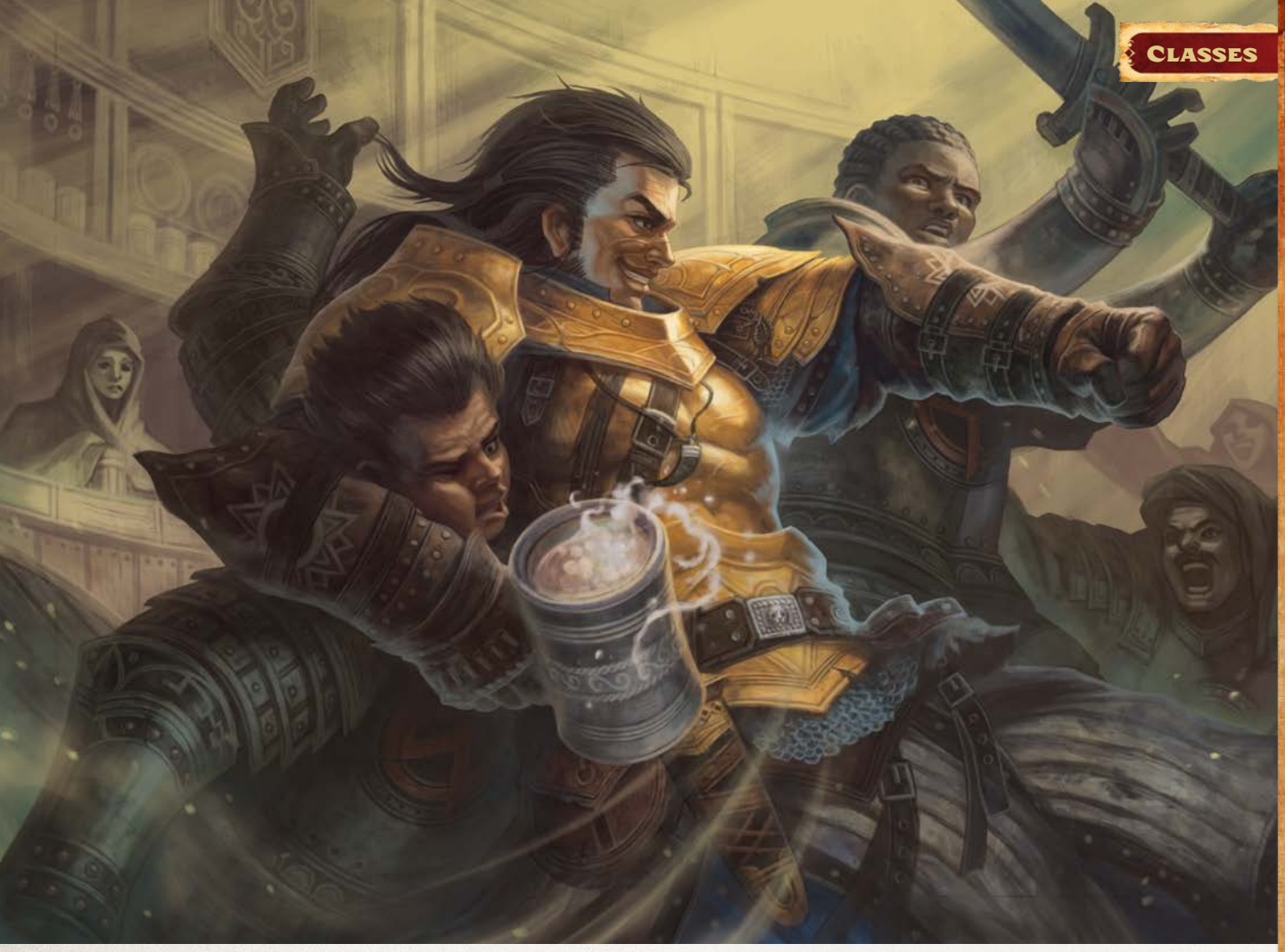
Quand une créature que vous Poussez doit arrêter son déplacement parce qu'elle cogne contre un objet, elle subit un montant de dégâts égal à votre modificateur de Force (1 au minimum), et ce, quelle que soit la façon dont vous l'avez Poussée.

RENVERSEMENT ◆◆ DON 4

GUERRIER SOPHISTICATION

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous portez une attaque pour déséquilibrer un adversaire et enchaînez avec un balayage pour le faire tomber. Effectuez une Frappe au corps à corps. Si elle touche et inflige des dégâts, vous pouvez faire un test d'Athlétisme pour faire un Croc-en-jambe sur la créature touchée. Si vous maniez une arme de corps à corps à deux mains, vous ignorez la condition du Croc-en-jambe nécessitant une main libre. Les deux attaques comptent dans le calcul de votre malus d'attaques multiples mais le malus n'augmente qu'après avoir effectué ces deux attaques.



INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

REVIREMENT RAPIDE ❖ — DON 4

GUERRIER PERSÉVÉRER SOPHISTICATION

Conditions. Deux ennemis au moins vous prennent en tenaille.

Vous retournez l'avantage de la prise en tenaille de vos ennemis contre eux d'un rapide revirement de position. Faites une Frappe au corps à corps contre l'un des ennemis qui vous prend en tenaille et faites une deuxième Frappe avec la même arme ou avec une attaque à mains nues contre un ennemi différent qui vous prend lui aussi en tenaille. Cette deuxième Frappe a le même malus d'attaques multiples que la première attaque et ne compte pas dans le calcul de votre malus d'attaques multiples.

NIVEAU 6

ASSAUT AVANTAGEUX ❖ — DON 6

GUERRIER PERSÉVÉRER

Quand le déplacement d'un ennemi est compromis, vous lui assénez un coup encore plus violent. Faites une Frappe contre une créature empoignée, à terre ou entravée. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances aux dégâts sur cette Frappe égal au nombre de dés de dégâts d'arme, ou à ce nombre + 2 si vous maniez l'arme à deux mains. Cette Frappe obtient l'effet d'échec suivant.

Échec. Vous infligez à la créature un montant de dégâts égal au nombre de dés de dégâts d'arme, ou à ce nombre + 2 si vous maniez l'arme à deux mains. Le type de ces dégâts est identique à celui de l'arme.

BOUCLIER INSTINCTIF — DON 6

GUERRIER

Vous utilisez votre bouclier pour encaisser le gros des effets de zone et de leurs dégâts. Quand vous Levez votre bouclier, vous bénéficiez de son bonus de circonstances sur vos jets de Réflexes. Si vous avez la réaction Blocage au bouclier, les dégâts que vous subissez suite à un jet de Réflexes peuvent déclencher cette réaction, même si ces dégâts ne sont pas physiques.

BRISER LES DÉFENSES ❖ — DON 6

GUERRIER PERSÉVÉRER

Conditions. Une créature effrayée est à portée de votre allonge au corps à corps.

Votre agressivité entretient la terreur de votre ennemi. Faites une Frappe au corps à corps contre une créature effrayée. Si vous touchez et infligez des dégâts, la cible est prise au dépourvu tant qu'elle conserve son état effrayé. Si la cible est déjà prise au dépourvu à cause de vous quand vous lui infligez des dégâts avec cette Frappe, elle ne peut pas réduire l'intensité de son état effrayé en dessous de 1 jusqu'au début de votre prochain tour.

DÉVIATION DU GARDIEN ↷ — DON 6

GUERRIER

Déclencheur. Une attaque touche un allié à portée de votre allonge au corps à corps, l'attaquant est dans votre champ de vision et l'allié qui bénéficie alors d'un bonus de circonstances de +2 à la CA pourra transformer le succès critique en succès ou le succès en échec.

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

Vous utilisez votre arme vous dévier l'attaque contre votre allié, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque à l'origine du déclenchement. Ceci transforme le coup critique déclencheur en un coup normal ou le coup déclencheur normal en un échec.

EXEMPLE DE GUERRIER

Harceleur

Avec votre arme à deux mains, vous bousculez vos adversaires et leur infligez des blessures graves. Vous vous surpassez lorsqu'il s'agit d'agresser l'ennemi le plus imposant qui se présente devant vous.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

En privilégiant la Force, la Constitution et la Sagesse, vous augmentez vos chances de survie et vos dégâts. Une bonne Dextérité améliore votre mobilité.

COMPÉTENCES

Athlétisme, Artisanat, Intimidation, Médecine

DON DE DÉPART

Attaque en puissance

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Renversement (4e), Focalisation furieuse (6e), Assaut de positionnement (8e), Final brutal (12e), Critique violent (18e)

FOCALISATION FURIEUSE — DON 6

GUERRIER

Prérequis Attaque en puissance

Vous avez appris à garder votre équilibre, même quand vous frappez avec acharnement. Quand vous faites une Attaque en puissance avec une arme de corps à corps que vous maniez à deux mains, elle compte comme une attaque au lieu de deux dans le calcul de votre malus d'attaques multiples.

FORMATION AU MANIEMENT D'ARMES ÉVOLUÉES — DON 6

GUERRIER

Vous avez étudié la science du maniement d'un groupe d'armes évoluées. Choisissez un groupe d'armes. Vous obtenez la maîtrise de toutes les armes évoluées de ce groupe comme s'il était composé d'armes de guerre.

GARDIEN AU BOUCLIER — DON 6

GUERRIER

Prérequis blocage au bouclier

Vous utilisez votre bouclier pour protéger vos alliés. Quand votre bouclier est levé, vous pouvez effectuer la réaction Lever un bouclier lorsqu'un allié adjacent à vous est attaqué. Le cas échéant, le bouclier bloque les dégâts que devrait subir cet allié au lieu de bloquer ceux que vous devriez subir, en appliquant les règles normales du Blocage au bouclier.

PERFORATION RÉVÉLATRICE ❖❖ — DON 6

GUERRIER

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps qui inflige des dégâts perforants.

Vous enfoncez votre arme perforante dans un adversaire imperceptible, ce qui révèle sa position à vos alliés. Effectuez une Frappe avec l'arme de corps à corps requise. Vous n'avez pas à faire un test nu pour toucher la créature masquée et vous devez simplement réussir un test nu DD 5 pour cibler une créature cachée. Si vous touchez et infligez des dégâts, vous pouvez enfoncer l'arme requise dans une cible tangible, ce qui révèle sa position actuelle. Vous Relâchez l'arme et elle reste plantée dans la cible. Si la cible est masquée, les autres créatures n'ont pas besoin de réussir un test nu pour la toucher. Si la cible est cachée, les autres créatures doivent simplement réussir un test nu DD 5 pour pouvoir la cibler. Les créatures doivent pouvoir voir votre arme pour bénéficier de ces avantages et la cible ne peut pas devenir non détectée vis-à-vis de ceux qui voient votre arme. Si la cible est invisible, l'arme reste visible tant qu'elle reste plantée.

Cet avantage dure jusqu'à ce que l'arme soit déplantée de la créature. Une créature adjacente ou la cible peut la déplanter avec 2 actions Interagir.

POSTURE DÉSARMANTE ❖ — DON 6

GUERRIER POSTURE

Prérequis qualifié en Athlétisme

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

Vous prenez une posture d'escrime vous permettant d'améliorer le contrôle de votre arme. Quand vous gardez cette posture, vous bénéficiez d'un bonus de circonstance de +1 aux tests d'Athlétisme pour Désarmer et d'un bonus de circonstances de +1 à vos jets de Réflexes quand vous vous défendez contre les tests pour vous Désarmer. De

plus, vous pouvez tenter de Désarmer les créatures jusqu'à deux catégories de taille maximum de plus que vous.

TRIPLE TIR — DON 6

GUERRIER

Prérequis Double tir

Vous avez amélioré la maîtrise de votre arme, ce qui vous permet d'effectuer plusieurs tirs très rapidement. Quand vous utilisez Double tir, vous pouvez effectuer les attaques contre la même cible. Vous pouvez ajouter une action au Double tir afin de faire trois Frappes à distance au lieu de deux. Le cas échéant, le malus s'élève à –4. Toutes les attaques comptent dans le calcul de votre malus d'attaques multiples mais le malus n'augmente qu'après les avoir toutes effectuées.

NIVEAU 8

ASSAUT DE POSITIONNEMENT ◆◆ — DON 8

GUERRIER SOPHISTICATION

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps à deux mains et votre cible est à votre portée.

À l'aide de coups contraignants, vous forcez votre adversaire à se déplacer vers l'endroit voulu. Effectuez une Frappe avec l'arme requise. Si vous touchez, vous déplacez la cible de 1,50 m dans un espace de votre zone d'allonge. C'est un déplacement forcé dont vous trouverez les règles en page 475.

BLOCAGE AU BOUCLIER ÉCLAIR — DON 8

GUERRIER

Prérequis Blocage au bouclier, Bouclier réactif

Vous maniez votre bouclier sans même y penser. Au début de chacun de vos tours, vous gagnez une réaction supplémentaire que vous pouvez utiliser uniquement pour faire un Blocage au bouclier.

BOND SOUDAIN ◆◆ — DON 8

GUERRIER

Vous faites un bond impressionnant en attaquant. Vous faites un Bond, un Saut en hauteur ou un Saut en longueur et tentez de faire une Frappe au corps à corps à n'importe quel moment pendant votre saut. Si vous étiez encore en l'air, vous tombez au sol immédiatement après votre Frappe, même si vous n'avez pas atteint la distance maximale que vous pouviez parcourir avec votre saut. Si vous chutez d'une distance inférieure ou égale à la hauteur de votre saut, vous ne subissez aucun dégât et retombez sur vos pieds.

Quand vous faites un Saut en hauteur ou un Saut en longueur dans le cadre de l'action Bond soudain, le DD est déterminé de la même manière que le DD du Saut en longueur, et la distance maximale que vous pouvez parcourir est le double de votre Vitesse.

Spécial. Si vous avez Frappe renversante, vous pouvez dépenser 3 actions pour faire un Bond soudain et utiliser Frappe renversante au lieu d'une Frappe normale.

COMBAT EN AVEUGLE — DON 8

GUERRIER

Prérequis maître en Perception

Votre instinct martial vous permet de ressentir la présence de vos adversaires masqués ou invisibles. Vous n'avez pas besoin de réussir un test nu pour cibler des créatures masquées. Vous n'êtes pas pris au dépourvu par les créatures qui sont cachées (sauf si vous êtes pris au dépourvu pour une raison qui n'est pas liée à leur état caché) et il vous suffit de réussir un test nu DD 5 pour cibler une créature cachée.

Si vous êtes adjacent à une créature non détectée d'un niveau égal ou inférieur au vôtre, vous la considérez comme cachée seulement.

POSTURE DE TIR MOBILE ◆ — DON 8

GUERRIER POSTURE

Vos tirs sont meurtriers lorsque vous vous déplacez. Tant que vous gardez cette posture, vos Frappes à distance ne déclenchent pas d'Attaques d'opportunité ou d'autres réactions normalement déclenchées par une attaque à distance.

Si vous avez Attaque d'opportunité, vous pouvez l'utiliser avec une arme à distance chargée que vous maniez. Le cas échéant, la créature à l'origine du déclenchement doit être à 1,50 m ou moins de vous

RIPOSTE EN DUEL ↷ — DON 8

GUERRIER

Prérequis Parade en duel

Déclencheur. Une créature à portée obtient un échec critique en effectuant une Frappe contre vous.

Conditions. Vous bénéficiez des avantages de Parade en duel.

Vous ripostez contre la créature qui a échoué. Effectuez une Frappe au corps à corps ou tenter de Désarmer la créature à l'origine du déclenchement.

TIR RENVERSANT ◆◆ — DON 8

GUERRIER

Votre attaque peut provoquer la chute d'une créature en vol. Effectuez une Frappe. Si elle touche et inflige des dégâts à une créature volante, celle-ci fait une chute de 36 m. La chute est suffisamment lente pour que la cible ne subisse aucun dégât si elle percute le sol. Si l'attaque aboutit à un coup critique, la cible ne peut plus Voler, Bondir, léviter ou décoller du sol d'une façon ou d'une autre jusqu'à la fin de votre prochain tour.

VISÉE EXTRAORDINAIRE ◆◆ — DON 8

CONCENTRATION GUERRIER

En passant un court instant à vous concentrer, vous veillez à ce que votre attaque fasse mouche. Effectuez une Frappe avec une arme à distance. Pour cette Frappe, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 au jet d'attaque et vous ignorez l'état masqué de la cible.

NIVEAU 10

AGILITÉ GRACIEUSE — DON 10

GUERRIER

Vos mouvements gracieux avec les armes agiles sont incomparables. Votre malus d'attaques multiples avec les armes et attaques à mains nues agiles s'élève à –3 pour votre deuxième attaque et à –6 pour les suivantes (au lieu de –4 et –8).

ATTAQUE RÉFLEXE — DON 10

GUERRIER

Vous êtes particulièrement prompt à punir les adversaires dès qu'ils baissent leurs gardes. Au début de chacun de vos tours quand vous récupérez vos actions, vous disposez d'une réaction supplémentaire que vous pouvez utiliser uniquement pour faire une Attaque d'opportunité.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE GUERRIER

Duelliste

Avec une main libre et une lame dans l'autre, vous savez comment contrecarrer les manoeuvres de vos adversaires en déjouant leur vigilance, en les désarmant ou en étant toujours prêt à dévier leurs attaques maladroites.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilégiez la Force. La Dextérité et la Sagesse augmentent vos chances de survie et votre polyvalence, et la Constitution votre robustesse.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Athlétisme, Duperie, Médecine

DON DE DÉPART

Frappe déconcertante

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Parade en duel (2e), Déviation du gardien (6e), Riposte en duel (8e), Danse en duel (12e), Maître des postures (14e)

BOUCLIER MIROIR ↷ — DON 10

GUERRIER

Déclencheur. Un adversaire lance un sort qui vous prend pour cible et obtient un échec critique sur son jet d'attaque de sort contre votre CA.

Conditions. Votre bouclier est levé.

Vous renvoyez le sort sur l'adversaire à l'origine du déclenchement. Effectuez une attaque à distance contre la créature à l'origine du déclenchement en utilisant votre rang de maîtrise le plus élevé avec une arme à distance. Si vous savez lancer des sorts, vous pouvez faire un jet d'attaque de sort à la place. Si vous obtenez un succès, votre adversaire subit les effets de son propre sort lorsqu'il obtient un succès à un jet d'attaque de sort (ou les effets d'un succès critique si votre jet d'attaque aboutit à un tel succès).

BRUTE EFFRAYANTE — DON 10

GUERRIER

La peur affaiblit vos ennemis et les rend plus vulnérables à vos attaques. Vos Frappes bénéficient d'un bonus de circonstances aux jets de dégâts contre les créatures effrayées. Le bonus est égal au double de l'intensité effrayé de la cible.

Si vous êtes un maître en Intimidation, le bonus s'élève au triple de l'intensité effrayé de la cible.

FRAPPE CERTAINE ❖ — DON 10

GUERRIER PERSÉVÉRER

Lorsque vous ne touchez pas franchement votre cible, vous parvenez quand même à infliger des dégâts superficiels. Effectuez une Frappe au corps à corps. Elle obtient l'effet d'échec suivant.

Échec. Votre attaque inflige les dégâts qu'elle devrait normalement infliger en cas de succès, en enlevant tous les dés de dégâts (vous retirez ainsi les dés de dégâts conférés par les runes d'arme, les sorts, les pouvoirs spéciaux, en plus des dés de dégâts d'arme).

POSTURE PERTURBATRICE ❖ — DON 10

GUERRIER POSTURE

La moindre distraction vous met en rage et vous êtes toujours prêt à contrecarrer les actions de vos ennemis. Tant que vous gardez cette posture, vous pouvez faire une Attaque d'opportunité contre une créature à portée qui utilise une action de concentration, en plus des actions de manipulation ou de déplacement. De plus, vous interrompez l'action de concentration ou de manipulation à l'origine du déclenchement si votre Frappe est un succès (et pas seulement en cas de coup critique).

RENVERSEMENT AMÉLIORÉ — DON 10

GUERRIER

Prérequis Renversement

Vous pouvez vous jeter contre votre adversaire et le renverser d'un seul coup. Quand vous utilisez Renversement, au lieu de faire une Frappe suivie d'un Croc-en-jambe, vous pouvez effectuer une seule et unique Frappe. Le cas échéant, et si votre Frappe touche, vous appliquez également l'effet de succès critique d'un Croc-en-jambe. Si vous avez utilisé une arme de corps à corps à deux mains pour Frapper, vous pouvez utiliser la taille du dé de dégâts de l'arme au lieu de celle du dé normalement utilisé pour déterminer les dégâts d'un Croc-en-jambe critique.

RIPOSTE JUMELÉE ↷ — DON 10

GUERRIER

Déclencheur. Une créature à portée obtient un échec critique en effectuant une Frappe contre vous.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Conditions. Vous bénéficiez des avantages de Parade jumelée.

Après une parade judicieuse avec une arme, votre adversaire laisse une ouverture dans sa défense qui vous permet d'attaquer avec l'autre arme. Effectuez une Frappe au corps à corps ou une action Désarmer contre l'adversaire déclencheur.

TIR INCAPACITANT ◆◆ — DON 10

GUERRIER POSTURE

Vous visez le point faible d'un adversaire et tirez précisément à cet endroit pour le ralentir. Effectuez une Frappe avec une arme à distance. Si elle touche et inflige des dégâts, la cible est ralentie 1 jusqu'à la fin de son prochain tour.

TORSION DÉSARMANTE ◆ — DON 10

GUERRIER PERSÉVÉRER

Prérequis qualifié en Athlétisme

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

Votre attaque initiale réoriente la défense de votre ennemi, ce qui vous permet de le forcer à lâcher son arme avec l'attaque suivante. Effectuez une Frappe au corps à corps avec l'arme requise. En plus de ses effets normaux, cette Frappe obtient les effets de succès et de succès critique de l'action Désarmer. La Frappe a également l'effet d'échec suivant.

Échec. La cible est prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre tour actuel.

NIVEAU 12

ATTAQUE ÉCLAIR ◆ — DON 12

GUERRIER PERSÉVÉRER

Conditions. Vous êtes adjacent à un ennemi.

Vous vous écartez brusquement d'un ennemi pour en Frapper un autre. Marchez rapidement d'une distance maximale égale à votre Vitesse, mais vous devez terminer ce déplacement à portée de corps à corps d'un ennemi différent. À la fin de votre déplacement, effectuez une Frappe au corps à corps contre un ennemi à présent à portée. Vous pouvez utiliser Attaque éclair pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

DANSE EN DUEL ◆ — DON 12

GUERRIER POSTURE

Prérequis Parade en duel

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

Vous attaquez et vous défendez avec votre arme en utilisant votre main libre comme pivot et point d'équilibre. Vous bénéficiez en permanence des avantages de Parade en duel tant que vous gardez cette posture.

FINAL BRUTAL ◆ — DON 12

GUERRIER PERSÉVÉRER

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps à deux mains.

Votre ultime coup peut être impactant, même s'il est dévié par les défenses de votre adversaire. Effectuez une Frappe avec l'arme requise. Votre tour se termine après la Frappe. La Frappe inflige un dé de dégâts d'arme supplémentaire, ou deux dés si vous êtes de niveau 18 au moins. La Frappe a également l'effet d'échec suivant.

Échec. Vous infligez un montant de dégâts égal à un dé de dégâts de l'arme requise. Ces dégâts s'élèvent à deux dés si vous êtes de niveau 18 au moins.

POSTURE DE FENTE ◆ — DON 12

GUERRIER POSTURE

Prérequis attaque d'opportunité, Fente

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps.

Vous détendez votre corps aux muscles contractés pour frapper les ennemis plus éloignés. Lorsque vous gardez cette posture, vous pouvez utiliser Attaque d'opportunité contre une créature hors de votre allonge mais à l'intérieur de celle-ci lorsque vous faites une Fente. Si vous prenez cette posture, vous augmentez la portée de la Frappe de 1,50 m.

POUSSÉE CATAPULTUEUSE — DON 12

GUERRIER

Prérequis Blocage agressif ou Poussée brutale

Lorsque vous Poussez un adversaire avec Blocage agressif ou Poussée brutale, la distance de poussée passe à 3 m en cas de succès ou à 6 m en cas de succès critique. Quand vous utilisez Blocage agressif, vous pouvez faire en sorte que la cible soit prise au dépourvu ou Poussée (vous choisissez). Quand vous faites une Poussée brutale, vous Poussez également la cible de 1,50 m en cas d'échec.

PROTECTION DU PARAGON ◆ — DON 12

GUERRIER POSTURE

Conditions. Vous maniez un bouclier.

Après avoir pris quelques instants pour prendre cette posture, votre bouclier est toujours en position sans même y penser. Tant que vous gardez cette posture, votre bouclier est constamment levé, comme si vous aviez utilisé l'action Lever un bouclier, aussi longtemps que vous remplissez les conditions de cette action.

RICOCHET EXTRAORDINAIRE ◆ — DON 12

CONCENTRATION GUERRIER PERSÉVÉRER

Prérequis Visée extraordinaire

Après votre premier tir qui permet de repérer la position de votre ennemi, vous effectuez un deuxième tir qui ricoche sur les obstacles pour finalement toucher votre cible avec une précision sans faille. Faites une Frappe d'arme à distance contre une créature que vous avez déjà attaquée lors de ce tour. Vous ignorez l'état masqué et tous les abris dont elle bénéficie.

RIPOSTE EN DUEL AMÉLIORÉE — DON 12

GUERRIER

Prérequis Riposte en duel

Vous faites virevolter et tournoyer votre arme en frappant vos adversaires dès qu'une opportunité se présente. Au début de chacun de vos tours, vous gagnez une réaction supplémentaire que vous pouvez utiliser uniquement pour faire une Riposte en duel. Vous pouvez utiliser cette réaction supplémentaire, même si vous ne bénéficiez pas des avantages de la Parade en duel.

NIVEAU 14

COUP DE GRÂCE DÉSESPÉRÉ ↷ — DON 14

GUERRIER

Déclencheur. Vous achevez la dernière action de votre tour mais celui-ci n'est pas encore terminé.

Conditions. Vous remplissez les conditions pour utiliser une action avec le trait persévérer.

Vous consacrez toute votre énergie dans une dernière manœuvre persévérante. Faites une action unique dans le cadre du Coup de grâce

EXEMPLE DE GUERRIER

ARCHER

Vous éliminez vos adversaires à distance avec des armes de tir et excellez lorsqu'il s'agit d'abattre des créatures volantes ou des ennemis difficiles à atteindre.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilégiez la Dextérité. La Constitution et la Sagesse augmentent vos chances de survie. La Force augmente vos dégâts avec les armes de jet.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Discrétion, Médecine, Vol

DON DE DÉPART

Tir à bout portant

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Double tir (4e), Triple tir (6e), Tir incapacitant (10e), Posture de tirs multiples (16), Volée invraisemblable (18e)

désespéré. Cette action doit avoir le trait persévérer et vous devez savoir la faire. Vous renoncez à effectuer des réactions jusqu'au début de votre prochain tour.

DÉLUGE À DEUX ARMES ◆ DON 14

GUERRIER PERSÉVÉRER SOPHISTICATION

Conditions. Vous maniez deux armes, une dans chaque main.

Vous attaquez brusquement et frénétiquement avec vos deux armes. Faites deux Frappes, une fois avec chaque arme.

DÉTERMINATION ◆ DON 14

CONCENTRATION GUERRIER

Fréquence une fois par jour

Votre entraînement vous permet d'ignorer les sorts de vos ennemis et les états qu'ils vous infligent quand la situation est désespérée. Choisissez un unique sort ou état non permanent qui vous affecte. Si vous choisissez un état, l'effet qu'il produit sur vous disparaît. Si vous choisissez un sort, tentez de le contrer (votre niveau de contre est égal à votre niveau et vous faites un jet de Volonté en guise de test de contre).

Cette action ne provoque pas la disparition des dégâts sous forme de points de vie normalement infligés par le sort ou l'état et elle n'empêche pas le sort ou l'effet nuisible d'affecter vos alliés ou votre environnement. Elle ne permet pas non plus d'éliminer une affliction aux effets continus ou d'empêcher une telle affliction de vous infliger des états par la suite. Elle ne permet pas d'éliminer des états provoqués par la situation (tel que à terre ou pris en tenaille). Si l'effet provient d'une créature, d'un danger ou d'un objet de niveau 20 ou plus, vous ne pouvez pas utiliser Détermination pour éliminer l'effet qu'il produit sur vous.

FINAL DIRECTIF ◆ DON 14

GUERRIER PERSÉVÉRER

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

En faisant levier avec votre arme, vous forcez votre adversaire à se déplacer exactement là où vous voulez qu'il aille. Effectuez une Frappe avec l'arme requise. Si cette Frappe touche, vous déplacez la cible de 3 m au maximum dans un espace de votre zone d'allonge. Vous ne pouvez pas la faire traverser votre espace pendant ce déplacement. C'est un déplacement forcé dont vous trouverez les règles en page 475. Votre Frappe obtient l'effet d'échec suivant.

Échec. Vous pouvez forcer la créature à se déplacer comme en cas de succès, mais de 1,50 m seulement.

FRAPPE TOURBILLONNANTE ◆◆◆ DON 14

GUERRIER OUVERTURE SOPHISTICATION

Vous attaquez tous les adversaires à proximité. Faites une Frappe au corps à corps contre chaque ennemi à portée de vos attaques au corps à corps. Chacune de ces attaques compte dans le calcul de votre malus d'attaques multiples, mais celui-ci n'augmente qu'une fois toutes vos attaques effectuées.

MAÎTRE DES POSTURES ◇ DON 14

GUERRIER

Déclencheur. Vous faites votre jet d'initiative.

Vous prenez immédiatement et instinctivement une posture en cas de danger imminent. Effectuez une action qui a le trait posture.

RIPOSTE DIRECTIVE — DON 14

GUERRIER

Prérequis Riposte en duel

En déplaçant le poids de votre corps et en orientant votre adversaire avec votre arme, vous l'incitez à se déplacer vers un endroit plus avantageux pour vous. Quand vous utilisez Riposte en duel pour Frapper et que cette Frappe touche, vous déplacez la cible de 3 m au maximum dans un espace de votre zone d'allonge. C'est un déplacement forcé dont vous trouverez les règles en page 475.

RIPOSTE JUMELÉE AMÉLIORÉE — DON 14

GUERRIER

Prérequis Riposte jumelée

Vos armes virevoltantes blessent vos adversaires et bloquent leurs coups. Au début de chacun de vos tours, vous gagnez une réaction supplémentaire que vous pouvez utiliser uniquement pour accomplir une Riposte jumelée. Vous pouvez utiliser cette réaction supplémentaire, même si vous ne bénéficiez pas des avantages de Parade jumelée.

NIVEAU 16

AISANCE GRACIEUSE ❖ — DON 16

GUERRIER POSTURE

Prérequis Double taille

En prenant la bonne position, votre main secondaire peut frapper comme le fait un scorpion avec son dard. Tant que vous gardez cette posture, si vous effectuez votre deuxième Frappe grâce à Double taille avec une arme agile, la Double taille compte comme une attaque dans le calcul de votre malus d'attaques multiples.

BOUCLIER INSTINCTIF AMÉLIORÉ — DON 16

GUERRIER

Prérequis Bouclier instinctif

Votre bouclier vous permet de sauver vos alliés à proximité. Quand vous utilisez Blocage au bouclier contre les dégâts résultant d'un jet de Réflexes, les alliés adjacents qui devraient subir des dégâts suite à leur jet de Réflexes contre le même effet bénéficient également de la réduction de dégâts.

DÉFENSE JUMELÉE ❖ — DON 16

GUERRIER POSTURE

Prérequis Parade jumelée

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous êtes toujours prêt à utiliser l'arme dans votre main secondaire pour bloquer les attaques qui vous sont destinées. Vous bénéficiez en permanence des avantages de l'action Parade jumelée tant que vous restez dans cette posture.

POSTURE DE TIRS MULTIPLES ❖ — DON 16

GUERRIER POSTURE

Prérequis Triple tir

Conditions. Vous maniez une arme à distance avec un rechargement 0.

Vous ancrez vos pieds dans le sol et prenez une position stable pour pouvoir tirer rapidement et avec précision. Tant que vous gardez cette posture, votre malus de Double tir est réduit à –1, ou –2 si vous ajoutez l'action supplémentaire pour effectuer trois Frappes. Vous quittez cette posture si vous vous déplacez.

NIVEAU 18

CRITIQUE VIOLENT — DON 18

GUERRIER

Les blessures que vous infligez sont particulièrement graves. Quand vous Frappez avec une arme ou une attaque à mains nues avec un rang de maîtrise légendaire, vous obtenez un succès critique sur un résultat de 19 au dé tant que ce résultat est un succès. Ce don ne produit aucun effet sur un 19 si le résultat est un échec.

VOLÉE INVRAISEMBLABLE ❖❖❖ — DON 18

GUERRIER OUVERTURE SOPHISTICATION

Conditions. Vous maniez une arme à distance avec le trait volée et un rechargement 0.

Vous tirez une volée de projectiles sur tous les adversaires dans une zone. Effectuez une Frappe avec un malus de –2 contre chaque ennemi dans une explosion de 3 m de rayon centrée sur un point situé à une distance supérieure ou égale à la portée de volée de votre arme. Faites un seul jet de dégâts pour toutes les cibles.

Chacune de ces attaques compte dans le calcul de votre malus d'attaques multiples, mais celui-ci n'augmente qu'une fois toutes vos attaques effectuées.

NIVEAU 20

REPRÉSAILLES ILLIMITÉES — DON 20

GUERRIER

Grâce à votre sixième sens en combat, vous pouvez réagir rapidement et de manière appropriée à toutes les situations. Au début du tour de chaque ennemi, vous disposez d'une réaction que vous pouvez utiliser uniquement durant ce tour.

SUPRÉMATIE MARTIALE — DON 20

GUERRIER

Votre expertise des armes vous permet d'attaquer tout le temps avec rapidité. Vous êtes accéléré en permanence. Vous pouvez utiliser votre action supplémentaire uniquement pour Frapper.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

MAGICIEN

Vous êtes un éternel étudiant des secrets arcaniques de l'univers et utilisez votre maîtrise de la magie pour lancer de puissants sorts dévastateurs. Vous considérez la magie comme une science et comparez les dernières publications sur la pratique des sorts avec d'anciens volumes ésotériques afin de découvrir et comprendre comment fonctionne la magie. Mais la théorie magique est un vaste sujet et il est impossible de l'étudier dans son ensemble. Vous êtes spécialisé dans l'une des huit écoles de magie et comprenez mieux les nuances de ses sorts que de ceux des autres écoles, ou vous privilégiez une approche plus généraliste qui se concentre sur la manière dont tous les sorts s'unissent plutôt que d'étudier un seul sujet en profondeur.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

INTELLIGENCE
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à l'Intelligence.

POINTS DE VIE

6 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

LORS DES RENCONTRES DE COMBAT...

Vous essayez probablement de rester loin de la mêlée et de trouver le meilleur moment pour utiliser vos sorts. Vous conservez votre magie la plus puissante pour mettre de redoutables adversaires hors de combat et utilisez vos tours de magie quand il ne reste que de faibles adversaires. Quand des ennemis se rendent invisibles ou s'envolent, vous répondez par des sorts comme *poussière scintillante* ou *cloué à terre* aplanissant les difficultés pour vos alliées.

LORS DES RENCONTRES SOCIALES...

Vous êtes un puits de connaissances en matière d'arcanes et réglez les disputes par la logique.

EN EXPLORATION...

Vous repérez les auras magiques et déterminez la signification arcanique des écrits magiques ou des phénomènes que vous découvrez. Quand un obstacle inhabituel vous empêche de progresser, vous disposez sûrement du parchemin idéal pour le surmonter plus facilement.

PENDANT UN INTERMÈDE...

Vous apprenez de nouveaux sorts, fabriquez des objets magiques ou rédigez des parchemins pour votre groupe. Vous cherchez de nouvelles formules excitantes en plus de vos sorts. Vous pouvez nouer des relations avec des érudits ou même créer votre propre école ou guilde.

VOUS...

- Pouvez avoir une insatiable curiosité intellectuelle et chercher à comprendre le fonctionnement de tout ce qui vous entoure, en particulier la magie.
- Pouvez être intimement convaincu que votre école de magie est la meilleure (si vous êtes un spécialiste) ou qu'il faut connaître toutes les écoles pour maîtriser vraiment la magie (si vous êtes un universaliste).
- Pouvez utiliser un jargon ésotérique et des termes très techniques pour décrire précisément les détails des effets magiques, bien que ces précisions échappent probablement à la majorité des gens.

LES AUTRES...

- Considèrent probablement que vous êtes incroyablement puissant et potentiellement dangereux.
- Craignent probablement ce que votre magie peut faire à leur esprit, leur corps et leur âme et vous demandent sûrement d'éviter de lancer des sorts en bonne compagnie, car peu de gens sont capables de les identifier et de savoir s'ils sont inoffensifs ou maléfiques avant qu'il ne soit trop tard.
- Pensent probablement que vous pouvez résoudre facilement tous leurs problèmes, qu'il s'agisse d'une météo dangereuse ou de récoltes trop maigres, et vous demandent des sorts pour les aider à obtenir ce qu'ils veulent.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

PERCEPTION
Qualifié en Perception

JETS DE SAUVEGARDE
Qualifié en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

COMPÉTENCES
Qualifié en Arcanes
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaire égal à 2 plus votre modificateur d'Intelligence.

ATTAQUES
Qualifié avec le gourdin, l'arbalète, la dague, l'arbalète lourde et le bâton
Qualifié en attaques à mains nues

DÉFENSES
Inexpérimenté avec toutes les armures
Qualifié pour la défense sans armure

SORTS
Qualifié pour les attaques de sort arcanique
Qualifié pour le DD des sorts arcaniques

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TABLEAU 3-18 : PROGRESSION DU MAGICIEN

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, incantation arcanique, école arcanique, lien arcanique, thèse arcanique,
2	Don de compétence, don de magicien
3	sorts de niveau 2, don général, amélioration de compétence
4	Don de compétence, don de magicien
5	Sorts de niveau 3, primes de caractéristique, don ancestral, réflexes éclair, amélioration de compétence
6	Don de compétence, don de magicien
7	Sorts de niveau 4, incantateur expert, don général, amélioration de compétence
8	Don de compétence, don de magicien
9	Sorts de niveau 5, don ancestral, vigueur magique, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de compétence, don de magicien
11	Sorts de niveau 6, vigilance, don général, amélioration de compétence, expertise avec les armes du magicien
12	Don de compétence, don de magicien
13	Sorts de niveau 7, don ancestral, robes défensives, amélioration de compétence, spécialisation martiale
14	Don de compétence, don de magicien
15	Sorts de niveau 8, primes de caractéristique, don général, maître incantateur
16	Don de compétence, don de magicien
17	Sorts de niveau 9, don ancestral, résolution, amélioration de compétence
18	Don de compétence, don de magicien
19	Art magique de l'archimage, incantateur légendaire, don général, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de compétence, don de magicien

Capacités de classe

En tant que magicien, vous gagnez les pouvoirs suivants. Un pouvoir obtenu plus tard indique à côté de son niveau le niveau auquel il s'acquiert.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

École arcanique

Nombre d'incantateurs arcaniques se plongent dans l'étude d'une unique école de magie pour essayer de maîtriser ses secrets. Si vous désirez devenir un magicien spécialisé, choisissez une école de prédilection. Vous gagnez des sorts et emplacements de sort supplémentaires pour les sorts de votre école. Les écoles arcaniques sont décrites en détail p. 159.

Si vous ne choisissez pas d'école, vous êtes un universaliste, un magicien persuadé que le chemin de la connaissance exige une approche pluridisciplinaire de la magie et l'étude du fonctionnement conjoint des huit écoles de magie. Un universaliste n'est pas aussi pointu dans un domaine qu'un magicien spécialisé, mais il dispose de plus de flexibilité. Le magicien universaliste est décrit page 161.

Incantation arcanique

À force d'études et de pratique, vous pouvez puiser dans la puissance arcanique pour lancer des sorts. Vous lancez des sorts arcaniques avec l'activité Lancer un sort et pouvez fournir des composants matériels, somatiques et verbaux lors de l'incantation (voir Lancer des sorts p. 302)

Au niveau 1, vous pouvez préparer chaque matin jusqu'à deux sorts de niveau 1 et cinq tours de magie issus de votre grimoire (voir plus loin), plus un tour de magie et un sort de votre école de prédilection de chaque niveau que vous pouvez lancer si vous êtes un magicien spécialisé. Vos sorts restent à votre disposition jusqu'à ce que vous les lanciez ou que vous les prépariez de nouveau. Le nombre de sorts que vous pouvez préparer est représenté par vos emplacements de sort.

Quand vous gagnez des niveaux en tant que magicien, votre nombre d'emplacements de sort et le niveau maximal des sorts à lancer depuis ces emplacements augmentent, comme indiqué dans le tableau 3-19 : Les sorts de magicien quotidiens, p. 157.

Certains sorts exigent un jet d'attaque de sort pour déterminer leur efficacité ou obligent vos ennemis à faire un jet contre leur DD (en général un jet de sauvegarde). Comme l'Intelligence est votre caractéristique essentielle, vos jets d'attaque de sort et vos DD utilisent votre modificateur d'Intelligence. Les détails permettant de calculer ces statistiques figurent p. 447.

Les sorts intensifiés

Quand vous obtenez des emplacements de sort de niveau 2 et plus, vous pouvez les remplir avec des versions plus puissantes de sorts de niveau inférieur. Cela augmente le niveau du sort, l'intensifiant pour qu'il corresponde à l'emplacement de sort. Nombre de sorts possèdent des améliorations spécifiques quand ils sont intensifiés à un niveau donné.

Les tours de magie

Un tour de magie est un type de sort qui n'utilise pas d'emplacement de sort. Il se lance à volonté chaque jour, aussi souvent que vous le désirez. Un tour de magie est toujours automatiquement intensifié jusqu'à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur, donc généralement égal au sort de plus haut niveau que vous pouvez lancer en tant que magicien. Par exemple, les tours de magie d'un magicien de niveau 1 sont de niveau 1, tandis que ceux d'un magicien de niveau 5 sont de niveau 3.

Le grimoire

Chaque sort arcanique possède une version écrite, normalement consignée dans un grimoire. Vous commencez avec un grimoire d'une valeur de 10 pa ou moins (comme indiqué p. 290) que vous recevez gratuitement et, chaque jour, vous devez l'étudier pour préparer vos sorts. Il contient un éventail de 10 tours de magie arcaniques et cinq sorts arcaniques de niveau 1 de votre choix. Vous faites votre choix parmi les

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TABLEAU 3-19 : SORTS DE MAGICIEN PAR JOUR

Votre	Tours	Niveau du sort									
Niveau	de magie	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* La capacité de classe art magique de l'archimage vous donne un emplacement de sort de niveau 10 qui ne fonctionne pas tout à fait comme les autres.

sorts ordinaires de la liste des sorts arcaniques (p. 306) ou parmi d'autres sorts arcaniques auxquels vous avez accès. À vous de décider de la forme et du nom de votre grimoire. Ce peut être un livre moisi à la reliure de cuir ou un ensemble de minces disques de métal glissés sur un anneau d'airain. Son nom peut être ésotérique, comme le *Libram cramoisi* ou plus académique, comme *Études de terrain de la transmutation appliquée*.

À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous ajoutez à votre grimoire deux sorts arcaniques de n'importe quel niveau que vous êtes capable de lancer. Vous pouvez aussi utiliser la compétence Arcanes pour lui ajouter d'autres sorts découverts au fil de vos aventures, comme expliqué p. 241.

LIEN ARCANIQUE

Vous placez une partie de votre puissance magique dans un objet lié. Chaque jour lorsque vous préparez vos sorts, vous pouvez désigner un unique objet en votre possession comme votre objet lié. Il s'agit en général d'un objet associé à l'incantation, comme une baguette, un anneau ou un bâton, mais vous êtes libre de choisir une arme ou autre chose. Vous gagnez l'action gratuite Drain d'objet lié.

DRAIN D'OBJET LIÉ ◆

ARCANIQUE MAGICIEN

Fréquence une fois par jour

Conditions. Vous n'avez pas encore agi à votre tour.

Vous dépensez la puissance contenue dans votre objet lié, ce qui vous permet de lancer, sans dépenser d'emplacement, un sort que vous avez préparé pour la journée et déjà lancé. Vous devez tout de même Lancer le sort et remplir ses autres conditions.

THÈSE ARCANIQUE

Lors de vos études pour devenir un véritable magicien, vous avez écrit une thèse suite à des recherches sur un sujet précis. Vous gagnez un avantage dépendant de ce sujet. Les sujets de thèse sont donnés plus loin, mais la vôtre avait probablement un titre plus long et plus technique, comme *Des méthodes de l'interpolation des sorts et de la genèse d'une nouvelle compréhension des fondations de la magie*.

Amélioration de l'harmonisation avec le familier

Cela fait longtemps que vous pensez qu'il suffit d'affiner la magie qui lie un magicien à son familier pour améliorer leur lien mystique par rapport à celui sécurisé, mais générique, que la majorité des magiciens utilisent. Vous avez formé un tel pacte avec votre familier et en tirez plus d'avantages que les autres magiciens. Vous obtenez le don de magicien Familier comme don bonus. Votre familier gagne un pouvoir supplémentaire, puis un autre quand vous atteignez les niveaux 6, 12 et 18.

Votre lien avec votre familier modifie la capacité de classe lien arcanique : vous stockez l'énergie magique dans votre familier et non dans un objet vous appartenant. De plus, vous gagnez l'action gratuite Drain de familier au lieu de Drain d'objet lié. Elle peut s'utiliser à chaque fois qu'un pouvoir vous permet d'utiliser Drain d'objet lié et fonctionne à l'identique, sauf que vous tirez votre magie du familier et non d'un objet.

Expérimentation métamagique

Vous avez compris que la pratique de ce que l'on appelle la métamagie est un reliquat d'une époque lointaine, quand les magiciens devaient découvrir leurs propres sorts et leurs variations plutôt que de se baser sur des sorts écrits par autrui et transmis au fil des ans. Vous êtes donc plus efficace dans le maniement des effets de métamagie.

Vous gagnez un don de magicien de métamagie de niveau 1 comme don bonus. À partir du niveau 4, lors de vos

EXEMPLE DE GRIMOIRE

Vous pouvez remplir votre grimoire avec les sorts de votre choix, mais la liste suivante offre une bonne sélection de sorts de départ pour un magicien de niveau 1. Ce sont exactement les mêmes que dans *Structure et interprétation de la magie arcanique*, un grimoire de base que les académies magiques et les maîtres magiciens utilisent pour inculquer de bonnes habitudes aux apprentis en matière de recherches arcaniques.

Tours de magie : *arc électrique*, *aspersion acide*, *bouclier*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumière*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* et *rayon de givre*

Niveau 1 : *armure du mage*, *couleurs dansantes*, *graisse*, *mains brûlantes* et *projectile magique* plus un sort de votre école si vous êtes un magicien spécialisé.

préparatifs quotidiens, vous pouvez obtenir un don de magicien de métamagie de votre choix, tant que le niveau figurant dans ses conditions est égal ou inférieur à la moitié du vôtre. Vous pouvez utiliser ce don jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

Mélange de sorts

Vous avez théorisé que les emplacements de sort sont une forme de symbolisation pour l'énergie sous-jacente qui alimente toutes les incantations et vous avez trouvé comment jouer avec la hiérarchie des emplacements de sort et comment les combiner pour alimenter des sorts plus puissants.

Lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez échanger deux emplacements de sort de même niveau contre un emplacement de sort supplémentaire d'au maximum deux niveaux de plus que les emplacements échangés. Vous pouvez échanger autant d'emplacements de sort que vous en avez de disponibles. Les emplacements supplémentaires doivent être d'un niveau que vous êtes capable de lancer et doivent tous être de niveaux différents. Vous pouvez aussi échanger un emplacement de sort contre deux tours de magie supplémentaires, mais vous ne pouvez échanger qu'un seul emplacement pour obtenir des tours de magie ainsi.

Substitution de sort

Vous n'admettez pas qu'une fois vos sorts préparés, vous ne puissiez plus les changer jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Vous avez donc découvert un raccourci vous permettant d'échanger de nouveaux sorts contre ceux que vous aviez préparés.

Vous pouvez passer 10 min à vider l'un de vos emplacements de sort préparé et préparer à la place un sort différent tiré de votre grimoire. Si vous êtes interrompu lors de l'échange, le sort original reste préparé et vous pouvez toujours le lancer. Vous pouvez retenter l'échange plus tard, mais vous devez reprendre le processus à zéro.

DONS DE MAGICIEN

Au niveau 2, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de magicien.

DONS DE COMPÉTENCE 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et disposent du trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE 3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous

pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX 3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

RÉFLEXES ÉCLAIR 5E

Vous réflexes sont fulgurants. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

INCANTATEUR EXPERT 7E

À force de pratiquer les arcanes, vous avez amélioré vos capacités. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque de sort et le DD des sorts passent à expert.

VIGUEUR MAGIQUE 9E

La puissance magique a amélioré la résilience de votre corps. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

EXPERTISE AVEC LES ARMES DU MAGICIEN 11E

À force d'entraînement et de magie, vous avez appris à manier les armes de magicien plus efficacement. Vous êtes expert avec le gourdin, l'arbalète, la dague, l'arbalète lourde et le bâton et les attaques à mains nues.

VIGILANCE 11E

Vous restez à l'affût des menaces alentour. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

ROBES DÉFENSIVES 13E

Le flux de la magie et votre entraînement vous aident à éviter les attaques. Votre rang de maîtrise pour la défense sans armure passe à expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE 13E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

MAÎTRE INCANTATEUR 15E

Vous disposez de pouvoirs d'incantation supérieurs. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque de sort arcanique et le DD des sorts arcaniques passent à maître.

RÉSOLUTION 17E

Votre résolution cuirasse votre esprit. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Volonté, vous remportez à la place un succès critique.

ART MAGIQUE DE L'ARCHIMAGE 19E

Vous disposez de la plus puissante des magies et pouvez lancer un sort avec une puissance incroyable. Vous gagnez un unique emplacement de sort de niveau 10 et pouvez l'utiliser pour préparer un sort avec incantation arcanique. Contrairement aux autres emplacements de sort, vous ne gagnez pas plus d'emplacements de niveau 10 en augmentant de niveau, mais vous pouvez prendre le don Puissance de l'archimage pour en obtenir un second.

INCANTATEUR LÉGENDAIRE 19E

Vous êtes un incantateur chevronné qui comprend aussi bien la théorie que la pratique des arcanes. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque de sort arcaniques et le DD des sorts arcaniques passent à légendaire.

Les écoles arcaniques

Si vous vous spécialisez dans une école arcanique plutôt que de toutes les étudier à parts égales (comme les universalistes), vous gagnez un emplacement de sort supplémentaire de chaque niveau que vous savez lancer. Ces emplacements accueillent uniquement des sorts de votre école arcanique de prédilection. De plus, vous pouvez préparer un tour de magie de plus de votre école de prédilection. Vous ajoutez aussi un autre sort arcanique de votre école de prédilection à votre grimoire.

Vous apprenez un sort d'école, un type de sort spécial enseigné aux étudiants de votre école arcanique. Les sorts d'école font partie des sorts focalisés. Il faut dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé et vous commencez avec une réserve de focalisation de 1 point. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en consacrant 10 minutes à l'étude de votre grimoire ou à des recherches arcaniques, en utilisant l'activité Refocaliser.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Un sort focalisé n'a pas besoin d'emplacement de sort et vous ne pouvez pas utiliser un tel emplacement pour le lancer. Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles complètes concernant les sorts focalisés figurent page 300.

ABJURATION

En tant qu'abjurateur, vous maîtrisez l'art de la protection en renforçant les défenses, en prévenant les attaques et même en retournant la magie contre elle-même. Vous savez qu'une once de prévention vaut mieux qu'un kilo de guérison. Vous ajoutez un sort d'abjuration de niveau 1 (comme *feuille morte*) à votre grimoire. Vous apprenez le sort d'école *champ protecteur* (p. 394)

DIVINATION

En tant que devin, vous disposez de prescience et voyez des endroits éloignés, vous découvrez des informations

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE MAGICIEN

Invocateur

Votre magie invoque des créatures, vous transporte et crée des objets utiles. Vous avez de grandes connaissances en matière de créatures étranges et de royaumes lointains.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Donnez la priorité à l'Intelligence. La Dextérité, la Constitution et la Sagesse viennent compléter vos défenses.

COMPÉTENCES
Arcanes, Artisanat, Diplomatie, Nature, Occultisme, Religion, Société

SPÉCIALISATION
Invocation

THÈSE
Amélioration de l'harmonisation avec le familier

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Familier amélioré (2e), Sort d'école perfectionné (8e), Concentration aisée (16e)

susceptibles de changer le cours d'une enquête, de recherches ou d'une stratégie de bataille. Vous savez que la connaissance est pouvoir. Vous ajoutez un sort de divination de niveau 1 (comme *coup au but*) à votre grimoire. Vous apprenez le sort d'école *vision du devin* (p. 396).

ENCHANTEMENT

En tant qu'enchanteur, vous utilisez la magie pour manipuler l'esprit d'autrui. Vos pouvoirs vous permettent d'influencer subtilement les autres ou d'en prendre le contrôle. Vous savez que l'esprit surpasse la matière. Vous ajoutez un sort d'enchantement de niveau 1 (comme *charme*) à votre grimoire. Vous apprenez le sort d'école *paroles charmeuses* (p. 395).

ÉVOCATION

En tant qu'évocateur, vous baignez dans la puissance brute de la magie et l'utilisez pour créer ou détruire aisément. Vous faites appel aux éléments, à la force ou à l'énergie pour dévaster vos ennemis ou vous aider. Vous savez que l'approche la plus directe est la plus élégante. Vous ajoutez un sort d'évocation de niveau 1 (comme *décharge électrique*) à votre grimoire. Vous apprenez le sort d'école *trait de force* (p. 396)

ILLUSION

En tant qu'illusionniste, vous utilisez la magie pour créer des images, des chimères et des fantasmes pour dérouter vos ennemis. Vous savez que la perception est réalité. Vous ajoutez un sort d'illusion de niveau 1 (comme *objet illusoire*) à votre grimoire. Vous apprenez le sort d'école *terrain déformé* (p. 395)

INVOCATION

En tant qu'invocateur, vous convoquez des créatures et des objets issus d'ailleurs et utilisez la magie pour vous rendre au loin. Vous savez que la clef de la victoire réside dans la force du nombre. Vous ajoutez un sort d'invocation de niveau 1 (comme *convocation d'animal*) à votre grimoire. Vous apprenez le sort d'école *convocation améliorée* (p. 395).

NÉCROMANCIE

En tant que nécromancien, vous puisez dans le pouvoir de la vie et de la mort. Bien que votre école soit souvent calomniée pour ses liens avec la création de morts-vivants, vous savez que le contrôle de la vie est synonyme de contrôle de la guérison. Vous ajoutez un sort de nécromancie de niveau 1 (comme *sinistres volutes*) à votre grimoire. Vous apprenez le sort d'école *appel de la tombe* (p. 394)

TRANSMUTATION

En tant que transmutateur, vous modifiez les propriétés physiques des choses et transformez les créatures, les objets, le monde naturel et même vous à volonté. Vous savez que le changement est inévitable. Vous ajoutez un sort de transmutation de niveau 1 (comme *arme magique*) à votre grimoire. Vous apprenez le sort d'école *amélioration physique* (p. 394)

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les magiciens universalistes

Au lieu de vous spécialiser dans une école arcanique,vous pouvez devenir un universaliste : vous étudiez toutes les écoles à parts égales pour comprendre toute l'étendue des arts magiques. Vous pouvez utiliser Drain d'objet lié une fois par jour pour chaque niveau de sort que vous êtes capable de lancer pour vous souvenir d'un sort de ce niveau (au lieu d'utiliser ce sort seulement une fois jour). Vous gagnez un don de classe de magicien supplémentaire et vous ajoutez un sort de niveau 1 de votre choix à votre grimoire.

Dons de magicien

À chaque niveau auquel vous gagnez un don de magicien, vous pouvez choisir l'un des suivants. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

Niveau 1

Contresort ↷ — Don 1

ABJURATION ARCANIQUE MAGICIEN

Déclencheur Une créature Lance un sort que vous avez préparé.

Quand un ennemi Lance un sort et que vous voyez sa manifestation, vous pouvez recourir à votre propre magie pour l'interrompre. Vous dépensez un sort préparé pour contrer l'incantation du même sort lancé par une autre créature. Vous perdez votre emplacement de sort comme si vous aviez lancé le sort déclencheur. Vous tentez ensuite de contrer ce sort (p. 459).

Dispense de composant matériel — Don 1

MAGICIEN

Vous trouvez des solutions astucieuses pour dupliquer l'essence arcanique de certains composants matériels. Lorsque vous Lancez un sort exigeant un composant matériel, vous pouvez le fournir sans bourse de composants, en dessinant des symboles de remplacement complexes dans les airs. Contrairement aux composants somatiques, vous devez avoir une main entièrement libre pour fournir celui-ci. Cela ne vous dispense pas des matériaux indiqués dans la section coût du sort.

Familier — Don 1

MAGICIEN

Vous concluez un pacte avec une créature qui vous sert et vous assiste dans vos incantations. Vous obtenez un familier (p. 217).

Main de l'apprenti — Don 1

MAGICIEN

Prérequis magicien universaliste

Vous pouvez lancer votre arme sur votre adversaire par magie. Vous gagnez le sort d'universaliste *main de l'apprenti*. Les sorts universalistes font partie des sorts focalisés, comme les sorts d'école. Vous commencez avec une réserve de focalisation de 1 point. Consultez Les écoles arcaniques page 159 pour en savoir plus sur les sorts focalisés.

Sort élargi ❖ — Don 1

MAGICIEN MANIPULATION MÉTAMAGIE

Vous manipulez l'énergie de votre sort afin qu'il affecte une zone

MOT CLEF

Vous allez rencontrer le mot clef suivant dans nombre de pouvoirs de magicien.

Métamagie : Les actions dotées du trait métamagie modifient les propriétés de vos sorts. Ces actions viennent généralement de dons de métamagie. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

plus étendue. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une explosion, d'un cône ou d'une ligne comme zone et qu'il n'a pas de durée, augmentez sa zone. Ajoutez 1,5 m au rayon d'une explosion d'un rayon normal d'au moins 3 m (une explosion avec un rayon inférieur n'est pas affectée). Ajoutez 1,5 m à la longueur d'un cône ou d'une ligne qui fait normalement 4,5 m de long ou moins et ajoutez 3 m à celle d'une ligne ou d'un cône plus longs.

SORT ÉLOIGNÉ ❖ — DON 1

CONCENTRATION MAGICIEN MÉTAMAGIE

Vous pouvez étendre la portée de vos sorts. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée, si la portée de base du sort était « contact », elle passe à 9 m.

NIVEAU 2

EXPANSION DE TOUR DE MAGIE — DON 2

MAGICIEN

Vos études assidues vous permettent d'étendre votre éventail de sorts de base. Vous pouvez préparer deux tours de magie de plus par jour.

FAMILIER AMÉLIORÉ — DON 2

MAGICIEN

Prérequis un familier

Vous insufflez plus d'énergie magique à votre familier. Chaque jour, vous pouvez choisir quatre pouvoirs de familier ou de maître au lieu de deux.

Spécial Si vous avez choisi amélioration de l'harmonisation avec le familier comme thèse arcanique, le nombre de pouvoirs de base de votre familier, avant l'ajout des pouvoirs supplémentaires de thèse, est de quatre.

SORT DISSIMULÉ ❖ — DON 2

CONCENTRATION MAGICIEN MANIPULATION MÉTAMAGIE

Vous dissimulez vos gestes et incantations dans votre discours et vos mouvements, afin de cacher le fait que vous Lancez un sort. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort, faites un test de Discrétion contre le DD de Perception d'un ou plusieurs observateurs. Si le sort possède un composant verbal, vous devez aussi faire un test de Duperie contre le DD de Perception des observateurs. Si vous réussissez votre ou vos tests contre le DD d'un observateur, ce dernier ne remarque pas que vous lancez un sort, bien que les composants matériels, somatiques et verbaux se voient d'ordinaire et que les sorts aient généralement des manifestations sensorielles qui rendent l'incantation évidente aux spectateurs.

Ce pouvoir cache uniquement les actions d'incantation et la manifestation du sort, pas ses effets. Un observateur verra tout de même le rayon qui part de vous ou vous verra disparaître.

NIVEAU 4

ARME ENCHANTÉE ❖ — DON 4

MAGICIEN

Fréquence une fois par tour

Conditions. Votre action la plus récente a consisté à lancer un sort autre qu'un tour de magie.

Vous siphonnez l'énergie du sort dans une arme que vous maniez. Jusqu'à la fin de votre tour, cette arme inflige 1d6 dégâts supplémentaires d'un type dépendant de l'école du sort lancé.

- **Abjuration** dégâts de force
- **Invocation ou transmutation** du même type que l'arme
- **Divination, Enchantement ou Illusion** dégâts mentaux
- **Évocation** un type de dégâts du sort ou des dégâts de force si le sort ne fait pas de dégâts
- **Nécromancie** dégâts d'énergie négative

FOCALISATION LIÉE — DON 4

MAGICIEN

Prérequis lien arcanique, école arcanique

Fréquence une fois par jour

Vous avez associé votre objet lié au puits d'énergie qui alimente vos sorts d'école. Lorsque vous Drainez votre objet lié pour lancer un sort de votre école arcanique, vous récupérez 1 point de focalisation.

SORT SILENCIEUX ❖ — DON 4

CONCENTRATION MAGICIEN MÉTAMAGIE

Prérequis Sort dissimulé

Vous avez appris à lancer nombre de sorts sans prononcer les mots de pouvoir normalement nécessaires. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort avec un composant verbal et au moins un autre composant, vous pouvez vous dispenser du verbal. Le sort est plus silencieux et peut se lancer dans des zones où les sons ne portent pas. Cependant, il a toujours une manifestation visuelle, il est donc toujours évident aux yeux de quelqu'un vous voyant le lancer. Lorsque vous utilisez Sort silencieux, vous pouvez utiliser aussi Sort dissimulé, auquel cas vous ne faites pas de test de Duperie, car le sort n'a pas de composant verbal.

NIVEAU 6

EFFICACITÉ DES SORTS ACCRUE — DON 6

MAGICIEN

Vous avez étudié comment surmonter la résistance à la magie innée des dragons, des êtres venus d'ailleurs et d'autres puissantes créatures. Toute créature dotée d'un bonus de statut aux jets de sauvegarde contre la magie réduit ce bonus de 1 contre vos sorts.

INCANTATION FIABLE — DON 6

MAGICIEN

Confiant dans votre technique, il est difficile de vous déconcentrer lorsque vous Lancez un sort. Si une réaction devait interrompre votre action d'incantation, faites un test nu DD 15. Sur un succès, votre action n'est pas interrompue.

NIVEAU 8

CONSERVATION DU LIEN ❖ — DON 8

MAGICIEN MANIPULATION MÉTAMAGIE

Prérequis lien arcanique

Conditions. Votre dernière action a été Drain d'objet lié.

En manipulant soigneusement les énergies magiques stockées dans votre objet lié lorsque vous le drainez, vous conservez juste assez de puissance pour lancer un autre sort un peu plus faible. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort grâce à l'énergie du Drain d'objet lié, vous gagnez une seconde utilisation de Drain d'objet lié. Vous devez l'utiliser avant la fin de votre prochain tour, sinon elle est perdue. Cette utilisation supplémentaire sert uniquement à lancer un sort d'au minimum deux niveaux de moins que le premier sort lancé avec Drain d'objet lié.

POLYVALENCE UNIVERSELLE — DON 8

MAGICIEN

Prérequis magicien universaliste, main de l'apprenti

Vous avez accès aux pouvoirs fondamentaux de toutes les écoles de magie. Lors de vos préparatifs quotidiens, choisissez l'un des huit sorts d'école qu'obtiennent les magiciens spécialisés au niveau 1. Vous pouvez l'utiliser jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Lorsque vous vous Refocalisez, vous pouvez choisir un autre sort d'école parmi les huit écoles et remplacer le précédent. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

SORT D'ÉCOLE PERFECTIONNÉ — DON 8

MAGICIEN

Prérequis école arcanique

Vous avez accès à un nouveau et puissant sort d'école qui dépend de votre école arcanique. Si vous êtes un abjurateur, vous obtenez *absorption d'énergie* ; si vous êtes un invocateur, vous obtenez *pas interdimensionnel* ; si vous êtes un devin, vous obtenez *œil vigilant* ; si vous êtes un enchanteur, vous obtenez *aura effroyable* ; si vous êtes un évocateur, vous obtenez *tempête élémentaire* ; si vous êtes un illusionniste, vous obtenez *cape d'invisibilité* ; si vous êtes un nécromancien, vous obtenez *siphon de vie* ; si vous êtes un transmutateur, vous obtenez *forme changeante*. La description de ces sorts figure pages 394-396. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 10

ÉNERGIE ÉCRASANTE ❖ — DON 10

MAGICIEN MANIPULATION MÉTAMAGIE

D'un geste complexe, vous modifiez l'énergie de votre sort pour surmonter les résistances. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort, ce dernier ignore chez la cible un nombre de points de résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu ou au son égal à votre niveau. Cela s'applique à tous les dégâts qu'inflige le sort, y compris les dégâts persistants et ceux causés par un effet continu du sort, comme le mur de *mur de feu*. Cela n'affecte pas les immunités d'une créature.

INCANTATION ACCÉLÉRÉE ◆ — DON 10

CONCENTRATION MAGICIEN MÉTAMAGIE

Fréquence une fois par jour

Grâce à un processus mental éprouvant, vous modifiez l'incantation d'un sort afin qu'elle prenne moins de temps. Si votre prochaine action consiste à lancer un tour de magie de magicien ou un sort de magicien d'au minimum deux niveaux de moins que le sort de magicien de plus haut niveau que vous pouvez lancer, réduisez le nombre d'actions nécessaire à son incantation de 1 (1 action au minimum).

VIRTUOSE DES PARCHEMINS — DON 10

MAGICIEN

Prérequis expert en Artisanat

Lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez créer deux parchemins temporaires contenant des sorts arcaniques issus de votre grimoire. Ces parchemins suivent les règles normales des parchemins (p. 563), avec quelques restrictions. Les parchemins doivent être de niveaux différents et les deux sorts d'au moins deux niveaux de moins que votre sort de plus haut niveau.

LES DONS DE MAGICIEN

Si vous cherchez un don de magicien par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
Arme enchantée	4
Bricolage de sort	16
Combinaison de sorts	20
Concentration aisée	16
Conservation du lien	8
Contresort	1
Contresort astucieux	12
Dispense de composant matériel	1
Efficacité des sorts accrue	6
Énergie écrasante	10
Expansion de tour de magie	2
Familier	1
Familier amélioré	2
Focalisation liée	4
Focaliseur lié	14
Incantation accélérée	10
Incantation fiable	6
Lien supérieur	14
Main de l'apprenti	1
Maîtrise de la métamagie	20
Perception de la magie	12
Polyvalence universelle	8
Possibilités infinies	18
Puissance de l'archimage	20
Recyclage de sort	18
Sort dissimulé	2
Sort d'école perfectionné	8
Sort renvoyé	14
Sort silencieux	4
Sort élargi	1
Sort éloigné	1
Virtuose des parchemins	10

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE MAGICIEN

Illusionniste

Vous lancez des sorts d'illusion qui trompent les sens et vous êtes maître dans l'art de contourner les difficultés sans recourir à la violence.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Donnez la priorité à l'Intelligence. Augmentez la Dextérité et le Charisme pour vous faufiler discrètement et duper les gens grâce à vos compétences en plus de vos sorts.

COMPÉTENCES
Arcanes, Diplomatie, Discrétion, Duperie, Occultisme, Société, Vol

SPÉCIALISATION
Illusion

THÈSE
Mélange de sorts

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Sort dissimulé (2e), Sort silencieux (4e), Sort d'école perfectionné (8e), Perception de la magie (12e)

Tout parchemin ainsi créé devient non magique dès vos prochains préparatifs quotidiens. Un parchemin temporaire n'a aucune valeur.

Si vous êtes maître dans la maîtrise du DD des sorts arcaniques, vous pouvez créer trois parchemins temporaires lors de vos préparatifs quotidiens et si vous êtes légendaire, vous pouvez en créer quatre.

NIVEAU 12

CONTRESORT ASTUCIEUX — DON 12

MAGICIEN

Prérequis Contresort, Reconnaissance rapide

Votre créativité vous permet d'appliquer vos sorts préparés comme Contresorts contre un éventail de magie ennemie bien plus large. Au lieu de contrer un sort ennemi avec Contresort uniquement si vous avez préparé le même sort, vous pouvez utiliser Contresort tant que le sort que lance l'ennemi figure dans votre grimoire. Quand vous utilisez Contresort ainsi, le sort préparé dépensé doit partager un trait autre que sa tradition avec celui qu'il contre. Si le MJ accepte, vous pouvez à la place utiliser un sort doté d'un trait opposé ou qui contre logiquement le sort adverse (en vous servant par exemple d'un sort de froid ou d'eau pour contrer *boule de feu* ou *délivrance de la peur* pour contrer un sort de terreur). Quel que soit le sort dépensé, vous subissez un malus de –2 à votre test de contre, bien que le MJ puisse annuler ce malus si le sort dépensé est particulièrement bien approprié.

PERCEPTION DE LA MAGIE — DON 12

ARCANIQUE MAGICIEN DÉTECTION DIVINATION

Vous avez littéralement un sixième sens pour percevoir la magie qui vous entoure. Vous percevez la présence d'auras magiques comme si vous utilisiez en permanence *détection de la magie* au niveau 1. Vous détectez la magie dans votre champ de vision seulement. Lorsque vous Cherchez, vous bénéficiez du sort *détection de la magie* au niveau 3 sur ce que vous voyez (en plus des avantages habituels de Chercher). Vous pouvez désactiver ce sens ou l'activer par une action gratuite au début ou à la fin de votre tour.

NIVEAU 14

FOCALISEUR LIÉ — DON 14

MAGICIEN

Prérequis lien arcanique

Votre lien avec votre objet lié augmente votre réserve de focalisation. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation et que votre objet lié est en votre possession, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

LIEN SUPÉRIEUR — DON 14

MAGICIEN

Prérequis lien arcanique

Lorsque vous puisez dans votre objet lié, vous pouvez y laisser un peu d'énergie à utiliser plus tard. Vous pouvez utiliser Drain d'objet lié une fois de plus par jour, mais seulement pour lancer un sort d'au minimum deux niveaux de moins que votre sort de plus haut niveau.

SORT RENVOYÉ — DON 14

MAGICIEN

Prérequis Contresort

Lorsque vous utilisez Contresort avec succès pour contrer un sort qui affecte les créatures visées ou une zone, vous pouvez renvoyer l'effet de ce sort sur son incantateur. Un sort ainsi renvoyé affecte seulement son lanceur original, même s'il a une zone d'effet ou affecte normalement plusieurs créatures. L'incantateur original a droit à un jet de sauvegarde et peut utiliser d'autres défenses contre le sort renvoyé, comme d'ordinaire.

NIVEAU 16

BRICOLAGE DE SORT ❖❖ — DON 16

CONCENTRATION MAGICIEN

Vous avez appris à modifier les choix que vous avez faits lorsque vous lancez un sort sur vous-même. Une fois que vous avez lancé sur vous-même uniquement un sort qui offre plusieurs choix quant à ses effets (comme *résistance à l'énergie*, *immunité contre les sorts* ou un sort de métamorphose qui offre plusieurs formes potentielles), vous pouvez modifier le choix fait lorsque vous avez Lancé le sort (par exemple en choisissant un autre type de dégâts pour *résistance à l'énergie*). Cependant, vos modifications affaiblissent l'intégrité du sort, réduisant sa durée de moitié.

Vous ne pouvez pas vous servir de ce don si les avantages du sort ont déjà été utilisés ou si les effets de votre premier choix persistaient après la modification (par exemple si l'un des choix consiste à créer un consommable que vous avez utilisé ou à vous soigner) ou encore si le don créait un effet plus puissant que celui du sort de base. Le MJ reste juge de ce qu'il est possible de faire ou non avec Bricolage de sort.

CONCENTRATION AISÉE ❖ — DON 16

MAGICIEN

Déclencheur. Votre tour commence.

Vous maintenez un sort presque sans y penser. Vous bénéficiez immédiatement des effets de l'action Maintenir un sort, ce qui vous permet de rallonger la durée de l'un de vos sorts de magicien actif.

NIVEAU 18

POSSIBILITÉS INFINIES — DON 18

MAGICIEN

Vous avez trouvé comment préparer un emplacement de sort qui existe dans votre esprit sous forme de différentes possibilités simultanées. Une fois lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez stocker ce potentiel infini dans un emplacement de sort plutôt que d'y placer un sort préparé. Cet emplacement sert à lancer n'importe quel sort de votre grimoire d'au minimum deux niveaux de moins que lui. Ce sort se comporte comme un sort de deux niveaux de moins que lui. Vous n'avez pas de sort préparé dans cet emplacement tant que vous ne l'avez pas lancé.

RECYCLAGE DE SORT — DON 18

MAGICIEN

Vous avez découvert comment réutiliser une partie de vos emplacements de sort à plusieurs reprises. Vous pouvez passer 10 min à préparer un sort que vous avez déjà lancé dans la journée, ce qui vous redonne accès à son emplacement. Il doit être de niveau 4 ou moins et ne pas avoir de durée. Vous pouvez le préparer de nouveau ainsi, même si vous l'avez déjà fait au cours de la journée.

Si vous disposez de la thèse arcanique substitution de sort, vous pouvez préparer à la place un autre sort dans un emplacement utilisé, tant que le nouveau sort n'a pas de durée. Une fois que vous avez préparé un sort dans cet emplacement, même une seule fois, vous pouvez utiliser votre thèse arcanique pour lui substituer un sort dépourvu de durée.

NIVEAU 20

COMBINAISON DE SORTS — DON 20

MAGICIEN

Vous fusionnez des sorts et produisez de nombreux effets avec une seule incantation. Un emplacement de chaque niveau que vous pouvez lancer (sauf les niveaux 1 et 2) devient un emplacement de sort combiné (cela ne s'applique pas aux tours de magie). Lorsque vous préparez vos sorts, vous pouvez remplir un emplacement de combinaison avec une fusion de deux sorts. Chaque sort de la combinaison doit être d'au minimum deux niveaux de moins que l'emplacement de sort et tous deux doivent viser une seule créature ou un seul objet, ou pouvoir viser une seule créature ou un seul objet. Les sorts de la combinaison doivent avoir le même moyen de déterminer s'ils font effet ou non, par exemple, exiger un jet d'attaque de sort à distance ou autoriser le même jet de sauvegarde ou affecter automatiquement leur cible.

Quand vous lancez un sort combiné, il affecte une seule cible, même si les sorts qui le composent en affectent normalement plusieurs. Si un sort de la combinaison a d'autres restrictions (viser uniquement les créatures vivantes par exemple), vous devez aussi les respecter. Le sort combiné utilise la portée la plus courte des sorts qui le composent. Le sort combiné fonctionne comme un sort unique, mais applique les effets de tous les sorts qui le composent. Par exemple, si la cible du sort remporte un succès au jet de sauvegarde contre le sort combiné, elle applique les effets du succès de chaque sort qui le compose, tandis que si elle essuie un échec critique, elle applique les effets d'échec critique de chacun.

MAÎTRISE DE LA MÉTAMAGIE — DON 20

MAGICIEN

Vous ne mettez pas plus longtemps à modifier vos sorts qu'à les lancer normalement. Vous utilisez les actions uniques de métamagie comme des actions gratuites.

PUISSANCE DE L'ARCHIMAGE — DON 20

MAGICIEN

Prérequis art magique de l'archimage

Vous maîtrisez les plus grands secrets de la magie arcanique. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 10 de plus.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Moine

La force dans vos poings provient de votre âme et de votre esprit. Vous recherchez la perfection en sculptant votre corps pour en faire un instrument sans faille et votre esprit pour en faire un bastion de discipline et de sagesse. Vous êtes un farouche combattant réputé pour sa maîtrise des arts martiaux et ses postures martiales qui lui permettent de réaliser des manœuvres de combat uniques en leur genre. Vos exercices physiques vous permettent de maîtriser de nombreux styles de combat, mais vous aimez également méditer sur des questions philosophiques et sur la recherche de nouvelles méthodes pour être en paix et atteindre l'illumination.

Caractéristique essentielle

Force ou Dextérité

Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Force ou à la Dextérité (vous choisissez).

Points de vie

10 plus votre modificateur de Constitution

Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous vous jetez dans la mêlée, en réalisant des acrobaties pour esquiver ou bondir par-dessus les obstacles. Vous plongez vos ennemis sous un rapide déluge de coups, en utilisant vos poings ou en maniant des armes spécifiques dont vous avez appris le maniement durant votre entraînement monacal. Les postures vous permettent de passer rapidement d'un style de combat à un autre en fonction des situations, et les pouvoirs ki de vous soigner ou de vous envoler, entre autres prouesses mystiques.

Lors des rencontres sociales...

Votre perspicacité vous permet de détecter les mensonges et votre formation en matière de philosophie de savoir toujours quelque chose en toute situation.

En exploration...

Vous escaladez les murs, évitez les pièges, surmontez les obstacles et sautez par-dessus les fosses. Vous restez le plus souvent à la périphérie du groupe pour protéger ses membres les plus vulnérables et vos compétences vous permettent de repérer les dangers et de vous mouvoir avec discrétion.

Pendant un intermède...

Vous vous exercez avec assiduité, vous mangez sainement, vous méditez et étudiez divers courants philosophiques. Vous pouvez également pratiquer un artisanat que vous allez chercher à maîtriser sur le bout des doigts.

Vous...

- Méditez et effectuez vos entraînements physiques de manière stricte et disciplinée.
- Affrontez l'adversité de manière calme et raisonnée, sans jamais paniquer ou succomber au désespoir.
- Vous vous projetez dans l'avenir en réfléchissant à des méthodes qui vous permettront de vous améliorer tout en restant en paix avec votre moi actuel.

Les autres...

- S'émerveillent de vos capacités physiques.
- Vous trouvent très tatillon en ce qui concerne vos vœux et vos principes.
- Viennent vous voir pour bénéficier de vos conseils philosophiques.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception

Qualifié en Perception

Jets de sauvegarde

Expert en Vigueur
Expert en Réflexes
Expert en Volonté

Compétences

Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 4 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques

Qualifié avec les armes simples
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses

Inexpérimenté avec toutes les armures
Expert pour la défense sans armure

DD de classe

Qualifié dans le DD de classe moine

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-13 : PROGRESSION DU MOINE

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, déluge de coups, don de moine, poings puissants
2	Don de moine, don de compétence
3	Don général, déplacement extraordinaire +3 m, frappes expertes, amélioration de compétence
4	Don de moine, don de compétence
5	Primes de caractéristique, vigilance, don ancestral, frappes expertes, amélioration de compétence
6	Don de moine, don de compétence
7	Don général, déplacement extraordinaire +4,50 m, voie vers la perfection, amélioration de compétence, spécialisation martiale
8	Don de moine, don de compétence
9	Don ancestral, frappes de métal, expertise du moine, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de moine, don de compétence
11	Don général, déplacement extraordinaire +6 m, seconde voie vers la perfection, amélioration de compétence
12	Don de moine, don de compétence
13	Don ancestral, maîtrise gracieuse, frappes de maître, amélioration de compétence
14	Don de moine, don de compétence
15	Primes de caractéristiques, don général, spécialisation martiale supérieure, déplacement extraordinaire +7,50 m, amélioration de compétence, troisième voie vers la perfection
16	Don de moine, don de compétence
17	Frappes d'adamantium, don ancestral, légende gracieuse, amélioration de compétence
18	Don de moine, don de compétence
19	Don général, déplacement extraordinaire +9 m, forme parfaite, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de moine, don de compétence

Capacités de classe

En tant que moine, vous gagnez les pouvoirs suivants. Pour les pouvoirs obtenus à des niveaux supérieurs, le niveau requis est indiqué à côté du nom du pouvoir.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises, indiquées au début de cette classe, qui représentent votre entraînement de base.

Déluge de coups

Vous effectuez plusieurs attaques rapides avec vos poings, vos pieds, vos coudes, vos genoux et d'autres parties de votre corps. Vous savez accomplir l'action déluge de coups.

Déluge de coups ◆

MOINE SOPHISTICATION

Faites deux Frappes à mains nues. Si les deux touchent la même créature, faites la somme de leurs dégâts avant d'appliquer les résistances et les faiblesses. Vous appliquez votre malus d'attaques multiples à ces Frappes comme à l'accoutumée. Étant donné que déluge de coups a le trait sophistication, vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par tour.

Dons de moine

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de moine.

Poings puissants

Vous savez comment faire de vos poings des armes mortelles. Le dé de dégâts de vos poings est 1d6 au lieu de 1d4. La plupart des créatures appliquent un malus de circonstances de –2 lorsqu'elles effectuent une attaque létale avec des attaques à mains nues non létales car il est toujours plus compliqué d'utiliser ses poings avec suffisamment de force pour infliger de véritables blessures. Vous n'appliquez pas ce malus quand vous effectuez une attaque létale avec vos poings ou d'autres parties de votre corps.

Dons de compétences 2e

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et ont le trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

Déplacement extraordinaire 3e

Vous êtes aussi rapide que le vent. Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse lorsque vous ne portez pas d'armure. Le bonus augmente de 1,50 m tous les 4 niveaux au-delà du troisième.

Dons généraux 3e

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

Frappes mystiques 3e

Vous vous focalisez avec détermination sur vos attaques physiques, ce qui les imprègne d'énergie mystique. Vos attaques à mains nues deviennent magiques, ce qui vous permet d'ignorer les résistances aux attaques non magiques. Toutefois, des objets, tels que les *bandelettes de coups puissants*, seront toujours nécessaires si vous voulez bénéficier d'un bonus d'objet aux jets d'attaque ou augmenter les dés de dégâts d'arme de vos attaques.

Améliorations de compétence 3e

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous êtes inexpérimenté, ou pour devenir expert dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

Dons ancestraux 5e

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure

dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

FRAPPES EXPERTES 5E

Vous vous êtes entraîné dans la pratique des arts martiaux et avez amélioré vos compétences en la matière. Votre rang de maîtrise avec les armes simples et les attaques à mains nues passe à expert.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

VIGILANCE 5E

Vous restez à l'affût des menaces alentour. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE 7E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

VOIE VERS LA PERFECTION 7E

Vous progressez sur votre propre voie vers l'illumination. Choisissez entre votre jet de sauvegarde de Réflexes, de Vigueur ou de Volonté. Votre rang de maîtrise dans le jet de sauvegarde choisi passe à maître. Quand vous obtenez un succès au jet de sauvegarde choisi, celui-ci est transformé en succès critique.

EXPERTISE DU MOINE 9E

Votre rang de maîtrise dans le DD de classe de moine passe à expert. Si vous avez des sorts ki, le rang de maîtrise de vos attaques de sort et de votre DD des sorts issus de la tradition magique que vous utilisez pour lancer des sorts ki passe à expert.

FRAPPES DE MÉTAL 9E

Vous savez modifier votre corps pour effectuer des attaques à mains nues imprégnées de l'énergie mystique de métaux rares. On considère que vos attaques à mains nues sont en fer et en argent. Ceci vous permet d'infliger plus de dégâts à divers types de créatures surnaturelles, comme les démons, les diables et les fées.

SECONDE VOIE VERS LA PERFECTION 11E

Chacune de vos réussites vous offre l'occasion de vous perfectionner. Choisissez un jet de sauvegarde différent de celui que vous avez choisi avec la voie vers la perfection. Votre rang de maîtrise dans le jet de sauvegarde choisi passe à maître. Quand vous obtenez un succès au jet de sauvegarde choisi, celui-ci est transformé en succès critique.

FRAPPES DE MAÎTRE 13E

Vous avez perfectionné votre aptitude à vous servir de votre corps comme d'une arme. Votre rang de maîtrise avec les armes simples et les attaques à mains nues passe à maître.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les termes clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs de moine.

Mise hors de combat : Un pouvoir avec ce trait peut mettre une créature hors de combat. Mais quand vous utilisez un effet de mise hors de combat contre une créature d'un niveau supérieur au vôtre, vous réduisez d'un cran le degré de succès de votre jet d'attaque et la créature améliore d'un cran le degré de succès de son jet de sauvegarde contre l'effet.

Posture : Une posture est une stratégie de combat générale que vous appliquez en effectuant une action avec le trait posture et que vous continuez d'appliquer pendant un certain temps. Une posture dure tant que vous n'êtes pas assommé, que les conditions (s'il y en a) sont respectées, jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous preniez une nouvelle posture, selon ce qui se produit en premier. Après avoir effectué une action avec le trait posture, vous ne pouvez pas en effectuer une autre pendant 1 round. Vous ne pouvez prendre ou garder une posture que lors du mode rencontre.

Sophistication : les actions qui possèdent ce trait sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

Sorts ki : En puisant dans votre réserve personnelle d'énergie surnaturelle appelée ki, vous pouvez créer des effets magiques. Plusieurs dons vous confèrent des sorts spéciaux appelés sorts ki qui forment un type de sorts focalisés. Vous devez dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé. Quand vous obtenez votre premier sort ki, vous obtenez également une réserve de focalisation contenant 1 point de focalisation. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en consacrant 10 minutes à méditer afin d'atteindre la paix intérieure, en utilisant l'activité Refocaliser.

Quand vous obtenez votre premier sort ki, déterminez si vos sorts ki sont des sorts divins ou occultes. Vous devenez qualifié avec les attaques de sort et le DD des sorts de la tradition choisie. Votre caractéristique essentielle d'incantation est la Sagesse.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles complètes concernant les sorts focalisés figurent page 300.

MAÎTRISE GRACIEUSE 13E

Vos mouvements sont toujours gracieux en combat et vous permettent d'esquiver et de parer les coups. Votre rang de maîtrise pour la défense sans armure passe à maître.

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE 15E

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

TROISIÈME VOIE VERS LA PERFECTION 15E

Vous avez beaucoup progressé dans votre quête personnelle de l'illumination. Choisissez l'un des jets de sauvegarde sélectionnés avec la voie vers la perfection ou la seconde voie vers la perfection. Votre rang de maîtrise dans le jet de

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

DONS DE MOINE

Si vous cherchez un don de moine par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
Afflux de sang-de-fer	14
Âme de diamant	12
Armes monacales	1
Bastion de la montagne	6
Battement d'ailes de la grue	6
Capture de projectiles	8
Coup de pied sauté	4
Course à la verticale	8
Déluge de manœuvres	4
Déplacement circonspect	4
Désertion de l'âme	18
Éternelle jeunesse	14
Explosion ki	6
Feuille dansante	2
Fluidité détournée	10
Focalisation du lutteur	2
Focalisation méditative	12
Foulée sur l'eau	6
Frappe fracassante	16
Frappe ki	1
Frappe repoussante	10
Fusion de postures	20
Initié des vents violents	14
Initié des vents violents	8
Langue du soleil et de la lune	14
Libre comme l'eau	18
Manœuvre mixte	8
Maître des multiples postures	16
Maître des postures	12
Ne bouge plus	4
Parade de projectiles	4
Pas chassé	6
Paume vibratoire	16
Perturbation du ki	12
Plénitude physique	4
Poigne écrasante	2
Poings de diamant	18
Poing élémentaire	2
Poing étourdissant	2
Posture de la forêt enchevêtrée	8
Posture de la grue	1
Posture de la montagne	1
Posture du dragon	1
Posture du loup	1
Posture du sang-de-fer	8
Posture du tigre	1
Prise du sommeil	10
Projection en rotation	6
Présence éclairée	16
Rapidité persistante	20
Ratissage de la forêt enchevêtrée	14
Repoussement amélioré	12
Rugissement du dragon	6
Ruée ki	1
Saut du vent	10
Source méditative	18
Taillade du tigre	6
Technique invraisemblable	20
Traction du loup	6
Tremblement de la montagne	14

sauvegarde choisi passe à légendaire. Quand vous obtenez un échec critique au jet de sauvegarde choisi, celui-ci se transforme en échec. Lorsque vous obtenez un échec sur le jet de sauvegarde choisi contre un effet qui inflige des dégâts, vous ne subissez que la moitié des dégâts.

FRAPPES D'ADAMANTIUM 17E

Quand vous vous focalisez avec détermination sur vos membres, vos coups produisent le même impact que le plus solide des métaux. On considère que vos attaques à mains nues sont en adamantium.

LÉGENDE GRACIEUSE 17E

Vos mouvements d'une grâce absolue vous confèrent une capacité d'attaque et de défense hors pair. Votre rang de maîtrise en défense sans armure passe à légendaire et votre rang de maîtrise de votre DD de classe de moine passe à maître. Si vous avez des sorts ki, le rang de maîtrise de vos attaques de sort et de votre DD des sorts issus de la tradition magique que vous utilisez pour lancer des sorts ki passe à maître.

FORME PARFAITE 19E

Vos techniques sont à présent sans faille. Lors de la première Frappe de votre tour, si vous obtenez moins de 10 sur votre jet de dé, vous pouvez considérer que vous avez obtenu 10 sur votre jet d'attaque. Il s'agit d'un effet de fortune.

DONS DE MOINE

À chaque fois que vous gagnez un don de moine, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

ARMES MONACALES DON 1

MOINE

Vous êtes formé au maniement des armes traditionnelles de votre monastère ou de votre école. Vous avez accès aux armes peu courantes qui ont le trait moine et vous êtes qualifié au maniement des armes de moine simples et de guerre. Quand votre rang de maîtrise avec les attaques à mains nues passe à expert ou maître, votre rang de maîtrise avec ces armes fait de même.

Vous pouvez utiliser les armes de moine de corps à corps avec n'importe quels dons ou capacités de moine nécessitant normalement des attaques à mains nues, mais ce n'est pas le cas si le don ou la capacité nécessite l'utilisation d'un seul type d'attaque particulier, telle que Posture de la grue.

FRAPPE KI DON 1

MOINE

Votre étude du flot d'énergie mystique vous permet de l'incorporer dans vos frappes physiques. Vous obtenez le sort ki *frappe ki* et une réserve contenant 1 point de focalisation. Les règles sur les sorts ki sont résumées dans l'encadré de la page 169 et les règles complètes sur les sorts focalisés à la page 300.

POSTURE DE LA GRUE ❖ DON 1

MOINE POSTURE

Conditions. Vous ne portez aucune armure.

Vous prenez la posture d'une grue, ce qui signifie que vous étendez vos bras comme les ailes de cet oiseau et que vous vous défendez en faisant des gestes fluides. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à la CA mais les seules Frappes que vous pouvez faire sont des attaques d'aile de grue. Ces attaques infligent 1d6 dégâts contondants, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, finesse, mains nues et non létal.

Tant que vous gardez cette posture, réduisez de 5 le DD de vos Sauts en hauteur et en longueur, et quand vous Bondissez, vous ajoutez 1,50 m à la longueur ou 60 cm à la hauteur.

POSTURE DE LA MONTAGNE ❖ DON 1

MOINE POSTURE

Conditions. Vous ne portez aucune armure et vous êtes en contact avec le sol.

Vous prenez la posture implacable d'une montagne, une technique découverte par des moines nains, ce qui vous permet de frapper aussi violemment qu'une avalanche. Les seules Frappes que

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

ATTAQUES À MAINS NUES DES MOINES

Certaines postures de moine, lorsque vous les utilisez, vous permettent de faire des attaques à mains nues spéciales. Ces attaques sont résumées ici.

Attaque	Dégâts	Catégorie	Traits
Aile de grue	1d6 C	Pugilat	Agile, finesse, mains nues, non létale
Balayage de fer	1d8 C	Pugilat	Balayage, mains nues, non létal, parade
Branche cinglante	1d8 T	Pugilat	Agile, finesse, mains nues, non létale
Chute de pierre	1d8 C	Pugilat	Mains nues, non létal, percutant
Coup de vent*	1d6 T	Pugilat	Agile, mains nues, non létal, propulsif
Griffe de tigre	1d8 T	Pugilat	Agile, finesse, mains nues, non létale
Mâchoire de loup	1d8 P	Pugilat	Agile, finesse, mains nues, non létale, traître
Queue de dragon	1d10 C	Pugilat	Mains nues, non létal, prise d'élan

**Posture des vents violents* étant un sort ki, vous trouverez davantage d'informations sur le coup de vent en page 396.

vous pouvez faire sont des attaques à mains nues de chute de pierre. Ces attaques infligent 1d8 dégâts contondants, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits mains nues, non létal et percutant.

Tant que vous gardez cette posture, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +4 à la CA et d'un bonus de circonstances de +2 à vos défenses si l'on tente de vous Pousser ou de vous faire un Croc-en-jambe. Vous avez toutefois un bonus de Dextérité maximal à votre CA de +0, ce qui signifie que vous n'ajoutez pas votre modificateur de Dextérité à votre CA, et vos Vitesses sont toutes réduites de 1,50 m.

POSTURE DU DRAGON ❖ DON 1

MOINE POSTURE

Conditions. Vous ne portez aucune armure.

Vous prenez la posture d'un dragon et faites de redoutables balayages avec vos jambes, tel un dragon avec sa queue. Vous pouvez faire des attaques de queue de dragon qui infligent 1d10 dégâts contondants. Ces attaques font partie du groupe pugilat et possèdent les traits mains nues, non létal et prise d'élan.

Tant que vous gardez cette posture, vous ignorez la première case de terrain difficile lorsque vous Marchez rapidement.

POSTURE DU LOUP ❖ DON 1

MOINE POSTURE

Conditions. Vous ne portez aucune armure.

Vous prenez la posture d'un loup, le corps près du sol et les doigts courbés tels de longs crocs. Vous pouvez faire des attaques à mains nues de mâchoire de loup. Ces attaques infligent 1d8 dégâts perforants, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, mains nues, non létal et traître.

Si vous prenez en tenaille une cible en étant dans cette posture, vos attaques à mains nues de mâchoire de loup obtiennent également le trait croc-en-jambe.

POSTURE DU TIGRE ❖ DON 1

MOINE POSTURE

Conditions. Vous ne portez aucune armure.

Vous prenez la posture d'un tigre et pouvez faire des attaques de griffe de tigre. Ces attaques infligent 1d8 dégâts tranchants, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, finesse, mains nues et non létal. En cas de succès critique avec vos griffes de tigre, si vous infligez des dégâts, la cible subit 1d4 dégâts de saignement persistants.

Tant que votre Vitesse s'élève à 6 m au moins en gardant cette posture, vous pouvez Faire un pas de 3 m.

RUÉE KI — DON 1

MOINE

Vous pouvez utiliser le ki pour vous déplacer à une vitesse incroyable et pour compliquer la tâche de ceux qui veulent vous frapper. Vous obtenez le sort ki *ruée ki* et une réserve contenant 1 point de focalisation. Les règles sur les sorts ki sont résumées dans l'encadré de la page 169 et les règles complètes sur les sorts focalisés à la page 300.

NIVEAU 2

FEUILLE DANSANTE — DON 2

MOINE

Vous êtes aussi léger qu'une feuille qui virevolte dans la brise. Quand vous Bondissez ou réussissez un Saut en hauteur ou en longueur, augmentez la distance de votre saut de 1,50 m. Quand vous calculez les dégâts que vous subissez lors d'une chute, ne comptez pas la distance de chute parcourue en restant adjacent à un mur ou une paroi.

FOCALISATION DU LUTTEUR — DON 2

MOINE

Vous savez comment optimiser vos attaques en combat rapproché. Vous avez accès aux effets critiques spécialisés des frappes à mains nues du groupe pugilat et des armes du groupe pugilat. Si vous avez Armes monacales, vous avez également accès aux effets critiques spécialisés de toutes les armes de moines avec lesquelles vous êtes qualifié.

POING ÉLÉMENTAIRE — DON 2

MOINE

Prérequis Frappe ki

Vous invoquez la puissance des éléments, en imprégnant votre ki d'énergie élémentaire pour que vos attaques infligent des dégâts d'énergie. Quand vous lancez *frappe ki*, en plus des divers types de dégâts normalement disponibles, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires sous la forme d'une bourrasque orageuse (qui inflige des dégâts d'électricité avec le trait air), d'un morceau de roche (qui inflige des dégâts contondants avec le trait terre), d'une flamme vacillante (qui inflige des dégâts de feu) ou d'une vague déferlante d'eau glacée (qui inflige des dégâts de froid avec le trait eau).

POING ÉTOURDISSANT — DON 2

MOINE

Prérequis déluge de coups

La puissance focalisée de votre déluge peut venir à bout de votre adversaire. Quand vous prenez pour cible la même créature avec deux Frappes de votre déluge de coups, vous pouvez tenter de l'étourdir. Si l'une des Frappes touche et inflige des dégâts, la cible doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou être étourdie 1 (ou étourdie 3 en cas d'échec critique). Il s'agit d'un effet de mise hors de combat.

POIGNE ÉCRASANTE — DON 2

MOINE

Tel un boa constricteur, vous saisissez fermement vos cibles pour les broyer. Quand vous réussissez à Saisir une créature, vous pouvez lui infliger un montant de dégâts contondants égal à votre modificateur de Force. Vous pouvez faire en sorte que cette attaque soit non létale sans subir de malus.

NIVEAU 4

COUP DE PIED SAUTÉ ◆◆ — DON 4

MOINE

Vous bondissez sur un ennemi. Faites un Bond ou tentez un Saut en hauteur ou en longueur. À la fin du saut, si vous êtes adjacent à un adversaire, vous pouvez immédiatement le Frapper à mains nues, même s'il est dans les airs. Vous tombez par terre après la Frappe. Si vous chutez d'une distance inférieure ou égale à la hauteur de votre saut, vous ne subissez aucun dégât et retombez sur vos pieds.

DÉLUGE DE MANŒUVRES — DON 4

MOINE

Prérequis expert en Athlétisme

Votre déluge est une combinaison de manœuvres. Vous pouvez remplacer l'une de vos attaques, ou les deux, lors d'un déluge de coups par des Saisies, des Poussées ou des Crocs-en-jambe.

DÉPLACEMENT CIRCONSPECT — DON 4

MOINE

Vous êtes toujours sur vos gardes, même lorsque vous vous déplacez. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 à la CA contre les réactions déclenchées par vos déplacements.

NE BOUGE PLUS ↷ — DON 4

MOINE

Déclencheur. Une créature à portée utilise une action de déplacement ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Vous attaquez quand l'adversaire tente de fuir. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature qui a déclenché ce pouvoir. Si vous obtenez un coup critique et que le déclencheur était une action de déplacement, vous interrompez cette action.

PARADE DE PROJECTILES ↷ — DON 4

MOINE

Déclencheur. Vous êtes la cible d'une attaque à distance physique.

Conditions. Vous êtes conscient de l'attaque, vous n'êtes pas pris au dépourvu contre elle et vous avez une main de libre.

Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 à la CA contre l'attaque à l'origine du déclenchement. Si l'attaque rate, c'est que vous l'avez parée. Vous ne pouvez pas utiliser ce don pour parer des projectiles particulièrement gros (tels que des rochers ou des carreaux de baliste).

PLÉNITUDE PHYSIQUE — DON 4

MOINE

Prérequis sorts ki

Vous pouvez récupérer des forces en puisant dans votre ki. Vous obtenez le sort ki *plénitude physique* (page 396). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 6

BASTION DE LA MONTAGNE ◆ — DON 6

MOINE

Prérequis Posture de la montagne

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la montagne.

Vous vous concentrez sur votre lien avec la terre et suppliez la montagne qu'elle bloque les attaques qui vous sont destinées. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Spécial. Si vous avez ce don, le bonus de Dextérité maximal à votre CA lorsque vous prenez la Posture de la montagne passe de +0 à +1.

BATTEMENT D'AILES DE LA GRUE ↷ — DON 6

MOINE

Prérequis Posture de la grue

Déclencheur. Vous êtes attaqué au corps à corps par une créature que vous pouvez voir.

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la grue.

Vous placez votre bras entre vous et votre adversaire. Votre bonus de circonstances à la CA conféré par la Posture de la grue passe à +3 contre l'attaque à l'origine du déclenchement. Si l'attaque vous rate, vous pouvez immédiatement effectuer une Frappe d'aile de grue contre l'attaquant avec un malus de –2, même s'il est hors de votre allonge.

EXPLOSION KI — DON 6

MOINE

Prérequis sorts ki

Vous pouvez déclencher un puissant cône de force en canalisant votre ki. Vous obtenez le sort ki *explosion ki* (page 396). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

FOULÉE SUR L'EAU — DON 6

MOINE

Vous pouvez Marcher rapidement sur des liquides ou des surfaces qui ne peuvent pas soutenir votre poids. Vous ne bénéficiez de cet avantage que pendant votre déplacement. Si vous terminez votre déplacement sur une surface qui ne peut pas vous soutenir, vous vous affaissez ou la surface s'effondre.

PAS CHASSÉ — DON 6

MOINE

Prérequis déplacement extraordinaire, sorts ki

Vous pouvez vous téléporter sur une courte distance. Vous obtenez le sort ki *pas chassé* (page 396). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

PROJECTION EN ROTATION ❖ — DON 6

MOINE

Conditions. Vous empoignez ou entravez une créature.

Vous projetez votre adversaire empoigné ou entravé. Vous pouvez projeter la créature à une distance maximale de 3 m, plus 1,50 m × votre modificateur de Force. Si vous parvenez à la projeter, elle subit un montant de dégâts contondants égal à votre modificateur de Force plus 1d6 par tranche de 3 m parcourus.

Effectuez un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature. Vous subissez un malus de circonstances de –2 à votre test si la cible fait une catégorie de taille de plus que vous et un malus de circonstances de –4 si elle est encore plus grande. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à votre test si la cible fait une catégorie de taille de moins que vous et un bonus de circonstances de +4 si elle est encore plus petite.

EXEMPLE DE MOINE

Moine ki

En vous recentrant, vous invoquez votre énergie magique personnelle, inhérente à toute chose vivante. Ce ki peut doter votre corps de pouvoirs particuliers ou surgir brusquement sous forme d'énergie pure et éclatante.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilégiez la Force. La Sagesse améliore vos sorts ki, la Perception et les jets de Volonté. La Constitution et la Dextérité améliorent vos défenses physiques.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Occultisme

DON DE DÉPART

Frappe ki (occulte)

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Posture de la montagne (1e), Poing élémentaire (2e), Plénitude physique (4e), Explosion ki (6e), Focalisation méditative (12e), Paume vibratoire (16e), Désertion de l'âme (20e)

Succès critique. Vous projetez la créature à la distance prévue et elle tombe à terre.
Succès. Vous projetez la créature à la distance prévue.
Échec. Vous ne projetez pas la créature.
Échec critique. Vous ne projetez pas la créature et vous ne l'empoignez ou ne l'entravez plus.

RUGISSEMENT DU DRAGON ◆ DON 6

AUDIBLE ÉMOTION MENTAL MOINE TERREUR

Prérequis Posture du dragon
Conditions. Vous êtes dans la Posture du dragon.

Vous poussez un rugissement qui terrorise vos ennemis. Les ennemis dans une émanation de 4,50 m doivent chacun réussir un jet de Volonté contre votre DD d'Intimidation ou être effrayés 1 (ou effrayés 2 en cas d'échec critique). Quand une créature effrayée par le rugissement commence son tour adjacent à vous, elle ne peut réduire l'intensité de son état effrayé en dessous de 1 lors de ce tour. Votre première attaque qui touche une créature effrayée après votre rugissement et avant la fin de votre prochain tour bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux dégâts.

Après avoir utilisé Rugissement du dragon, vous ne pouvez plus le faire pendant 1d4 rounds. Ses effets prennent immédiatement fin si vous quittez la Posture du dragon. Les créatures dans la zone de votre rugissement sont ensuite temporairement immunisées aux effets de ce don pendant une minute.

TAILLADE DU TIGRE ◆◆ DON 6

MOINE

Prérequis Posture du tigre
Conditions. Vous êtes dans la Posture du tigre.

Vous lacérez violemment avec vos deux mains. Faites une Frappe de griffe de tigre. Elle inflige deux dés de dégâts d'arme supplémentaires (trois si vous êtes de niveau 14 ou plus) et vous pouvez repousser la cible de 1,50 m comme si vous aviez réussi à la Pousser. Si l'attaque est un succès critique et inflige des dégâts, ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts de saignement persistants de votre griffe de tigre.

TRACTION DU LOUP ◆◆ DON 6

MOINE

Prérequis Posture du loup
Conditions. Vous êtes dans la Posture du loup.

Vous fauchez les jambes de votre ennemi. Faites une Frappe de mâchoire de loup. Votre Frappe de mâchoire de loup bénéficie du trait fatale d12 et si elle réussit, la cible se retrouve à terre.

NIVEAU 8

CAPTURE DE PROJECTILES DON 8

MOINE

Prérequis Parade de projectiles

Vous saisissez les projectiles en plein vol et les projetez vers ceux qui les ont tirés. Quand vous réussissez à parer une attaque avec Parade de projectiles, dans le cadre de cette réaction, vous pouvez immédiatement faire une Frappe à distance contre l'attaquant en utilisant le projectile que vous venez de parer. C'est une arme de jet avec le même facteur de portée et le même effet en cas de réussite que l'attaque à l'origine du déclenchement.

COURSE À LA VERTICALE ◆ DON 8

MOINE

Vous défiez la gravité en franchissant avec aisance des surfaces verticales. Vous Marchez rapidement d'une distance égale à votre Vitesse.

Vous devez commencer votre déplacement sur une surface horizontale. Pendant ce déplacement, vous pouvez marcher sur des surfaces verticales, comme des murs, à votre Vitesse normale. Si vous terminez votre déplacement ailleurs que sur le sol, vous chutez après votre prochaine action ou quand votre tour se termine, selon ce qui se produit en premier (mais vous pouvez toujours Vous raccrocher in extremis, si la situation le permet). Si vous possédez Foulée sur l'eau ou un pouvoir similaire, la Course à la verticale vous permet de fouler des surfaces verticales fragiles, ainsi que des surfaces liquides verticales, comme une chute d'eau.

INITIÉ DES VENTS VIOLENTS — DON 8

MOINE

Prérequis sorts ki

Vous apprenez une posture mystique qui vous permet d'attaquer à distance. Vous obtenez le sort ki *posture des vents violents* (page 396). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve. Cette posture est un sort ki, ce qui n'est pas le cas des Frappes de coup de vent qu'elle confère ; vous pouvez donc les utiliser aussi souvent que vous le souhaitez tant que vous gardez cette posture.

MANŒUVRE MIXTE ◆◆ — DON 8

MOINE

Prérequis maître en Athlétisme

Vous associez deux manœuvres différentes pour former une seule combinaison fluide. Choisissez deux actions parmi Saisir, Pousser ou Croc-en-jambe. Faites les deux attaques choisies contre la même créature ou des créatures différentes, mais n'appliquez le malus d'attaques multiples qu'après les avoir résolues.

POSTURE DE LA FORÊT ENCHEVÊTRÉE ◆ — DON 8

MOINE POSTURE

Conditions. Vous ne portez aucune armure.

Vous tendez vos bras, telles des branches noueuses, pour gêner les déplacements de vos adversaires. Vous pouvez faire des attaques à mains nues de branche cinglante. Ces attaques infligent 1d8 dégâts tranchants, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, finesse, mains nues et non létal.

Tant que vous gardez cette posture et que vous pouvez agir, chaque ennemi dans votre zone d'allonge qui tente de s'éloigner doit réussir un jet de Réflexes, un test d'Acrobaties ou un test d'Athlétisme contre votre DD de classe ou être immobilisé à cause de cette action. Vous pouvez également laisser l'ennemi se déplacer si vous préférez.

POSTURE DU SANG-DE-FER ◆ — DON 8

MOINE POSTURE

Conditions. Vous ne portez aucune armure.

Vous prenez la posture du fer impénétrable, en refusant de céder sous les coups. Vous pouvez faire des attaques à mains nues de balayage de fer. Ces attaques infligent 1d8 dégâts contondants, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits balayage, mains nues, non létal et parade.

Tant que vous gardez la Posture du sang-de-fer, vous bénéficiez d'une résistance 2 à tous les dégâts. La résistance passe à 3 au niveau 12, 4 au niveau 16 et 5 au niveau 20.

NIVEAU 10

FLUIDITÉ DÉTOURNÉE ◆ — DON 10

MOINE

Fréquence une fois par round

La destination est souvent moins importante que le trajet pour y parvenir. Vous effectuez deux des actions suivantes dans l'ordre de votre choix : Se relever, Faire un pas et Marcher rapidement. Vous ne pouvez pas faire deux fois la même action.

FRAPPE REPOUSSANTE ◆◆ — DON 10

CONCENTRATION MOINE

Vous canalisez votre force pour porter un coup dont la puissance vous permet de repousser un ennemi. Faites une Frappe à mains nues. Si vous touchez, effectuez un test d'Athlétisme pour Pousser la cible. Cette attaque applique le même malus d'attaques multiples que votre Frappe et ne compte pas dans le calcul de votre malus d'attaques multiples.

PRISE DU SOMMEIL ◆ — DON 10

ATTAQUE MISE HORS DE COMBAT MOINE

Conditions. Vous empoignez ou entravez une créature.

Vous pincez les points cruciaux du système nerveux de votre cible pour bloquer ses capacités fonctionnelles. Faites un test d'Athlétisme pour Saisir la créature, avec les effets de succès et de succès critique suivants au lieu des effets habituels.

Succès critique. La cible tombe inconsciente pendant une minute, mais elle reste debout et ne lâche pas ce qu'elle tient en mains.

Succès. La cible est maladroite 1 jusqu'à la fin de son prochain tour.

SAUT DU VENT — DON 10

MOINE

Prérequis sorts ki

Vous invoquez le vent pour qu'il vous soulève et que vous puissiez prendre votre envol en sautant. Vous obtenez le sort ki *saut du vent* (page 397). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 12

ÂME DE DIAMANT — DON 12

MOINE

Vous avez fortifié votre corps et votre esprit pour qu'ils résistent aux effets surnaturels. Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie.

FOCALISATION MÉDITATIVE — DON 12

MOINE

Prérequis sorts ki

Votre capacité de méditation est si efficace qu'elle vous permet une focalisation profonde. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

MAÎTRE DES POSTURES ◆ — DON 12

MOINE

Déclencheur. Vous faites votre jet d'initiative.

Vous prenez une posture sans même y penser. Effectuez une action qui a le trait posture.

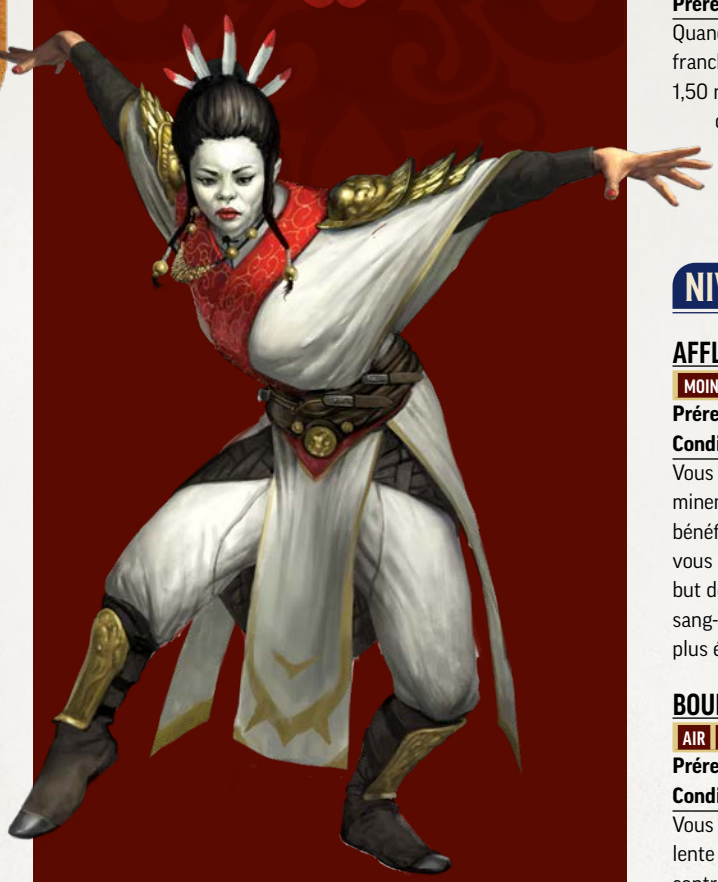
PERTURBATION DU KI ◆◆ — DON 12

MOINE NÉGATIF

Faites une Frappe à mains nues. Si elle inflige des dégâts à une créature vivante, vous bloquez sa force vitale. La créature subit 2d6 dégâts négatifs persistants et elle est affaiblie 1 tant que persistent ces dégâts. Si vous êtes de niveau 18 ou plus, cette Frappe inflige 3d6 dégâts négatifs persistants à la place.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE MOINE



Moine de la grue

En quête de grâce, quelle que soit votre activité, vous reproduisez les mouvements fluides de la grue. Vous frappez aussi vite que le vent et votre esprit est aussi calme et limpide que l'eau d'un étang.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilégiez la Dextérité pour améliorer vos attaques en finesse et vos défenses. Une Sagesse élevée vous permet de repérer le danger et d'agir rapidement, et la Constitution améliore votre robustesse.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Discrétion, Nature, Religion

DON DE DÉPART

Posture de la grue

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Feuille dansante (2e), Coup de pied sauté (4e), Battement d'ailes de la grue (6e), Fluidité détournée (10e), Maître des postures (12e), Rapidité persistante (20e)

REPOUSSEMENT AMÉLIORÉ — DON 12

MOINE

Prérequis maître en Athlétisme

Quand vous réussissez à Pousser une créature, augmentez la distance franchie par la créature et celle de votre déplacement pour la suivre de 1,50 m en cas de succès ou de 3 m en cas de succès critique. Si la cible que vous repoussez cogne contre un obstacle, elle subit un montant de dégâts contondants égal à 6 plus votre modificateur de Force, ou 8 plus votre modificateur de Force si votre rang de maîtrise en Athlétisme est légendaire.

NIVEAU 14

AFFLUX DE SANG-DE-FER ❖ — DON 14

MOINE

Prérequis Posture du sang-de-fer

Conditions. Vous êtes dans la Posture du sang-de-fer.

Vous vous cuirassez en vous apprêtant à encaisser des attaques imminentes et à utiliser vos muscles pour absorber les impacts. Vous bénéficiez des avantages du trait parade de votre balayage de fer (qui vous confère un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour) et la résistance conférée par la Posture du sang-de-fer est à présent égale à votre modificateur de Force (s'il est plus élevé) pendant la même durée.

BOURRASQUE DES VENTS VIOLENTS ❖❖ — DON 14

AIR CONCENTRATION ÉVOCATION MANIPULATION MOINE

Prérequis Initié des vents violents

Conditions. Vous êtes dans la posture des vents violents.

Vous emmagasinez de l'énergie et la relâchez sous la forme d'une violente et gigantesque bourrasque. Faites une Frappe de coup de vent contre chaque créature dans un cône de 9 m ou sur une ligne de 18 m (vous choisissez). Ces attaques comptent toutes dans le calcul de votre malus d'attaques multiples mais le malus n'augmente qu'après les avoir toutes effectuées.

ÉTERNELLE JEUNESSE — DON 14

MOINE

Vous ne vieillissez plus. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons et les maladies, et vous bénéficiez d'une résistance au poison égale à la moitié de votre niveau.

LANGUE DU SOLEIL ET DE LA LUNE — DON 14

MOINE

Vous avez transcendé la frontière entre les mots et leur signification. Vous savez parler et comprendre toutes les langues orales.

RATISSAGE DE LA FORÊT ENCHEVÊTRÉE ❖ — DON 14

MOINE

Prérequis Posture de la forêt enchevêtrée

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la forêt enchevêtrée.

Vous repositionnez des ennemis avec des attaques de ratissage. Faites une Frappe de branche cinglante. Si vous touchez et infligez des dégâts, vous forcez la cible à se déplacer de 1,50 m vers un espace situé dans votre zone d'allonge. C'est un déplacement forcé dont vous trouverez les règles en page 475.

TREMBLEMENT DE LA MONTAGNE ❖ — DON 14

MOINE

Prérequis Bastion de la montagne

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la montagne.

Vous piétinez pour faire trembler la terre sous vos pieds. Les créatures sur le sol dans une émanation de 6 m subissent un montant de dégâts égal à votre modificateur de Force (0 au minimum), auxquels chacune peut résister grâce à un jet de Vigueur basique. Elles tombent également à terre en cas d'échec. Après avoir effectué cette action, vous ne pouvez plus la réutiliser avant 1d4 rounds.

Spécial. Si vous avez ce don, le bonus de Dextérité maximal à votre CA lorsque vous prenez la Posture de la montagne passe de +1 à +2.

NIVEAU 16

FRAPPE FRACASSANTE ◆◆ — DON 16

MOINE

La force considérable de vos coups brise tout aussi bien les objets que les défenses. Faites une Frappe à mains nues. Elle ignore les résistances de la cible. Si la cible possède une Solidité, on considère que sa valeur est réduite de moitié en ce qui concerne cette Frappe.

MAÎTRE DES MULTIPLES POSTURES ◆ — DON 16

MOINE

Prérequis Maître des postures

Conditions. Vous effectuez la première action de votre tour.

Vous passez d'une posture à l'autre en une danse incessante. Vous effectuez une action avec le trait posture.

PAUME VIBRATOIRE — DON 16

MOINE

Prérequis sorts ki

Vos Frappes peuvent tuer vos ennemis sur le coup. Vous obtenez le sort ki *paume vibratoire* (page 396). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

PRÉSENCE ÉCLAIRÉE — DON 16

ÉMOTION MENTAL MOINE

Vous diffusez une aura de résolution. Vous et vos alliées à 4,50 m ou moins bénéficiez d'un bonus de statut de +2 aux jets de Volonté contre les effets mentaux.

NIVEAU 18

DÉSERTION DE L'ÂME — DON 18

MOINE

Prérequis sorts ki

Vous transformez votre corps qui devient éthéré. Vous obtenez le sort ki *désertion de l'âme* (page 396). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

LIBRE COMME L'EAU ◆ — DON 18

MOINE

Déclencheur. Votre tour se termine et vous subissez un malus de statut à votre Vitesse ou vous êtes immobilisé ou ralenti.

Vous êtes libre comme l'eau et évitez toutes contraintes. Éliminez un malus de statut à votre Vitesse, ou un état immobilisé ou ralenti qui vous affecte.

POINGS DE DIAMANT — DON 18

MOINE

Vous corps se solidifie au fur et à mesure de vos attaques et vos derniers coups infligent ainsi plus de dégâts. Vos attaques à mains nues obtiennent le trait percutant. Celles qui possèdent déjà ce trait augmentent à la place d'un échelon leurs dés de dégâts d'arme.

SOURCE MÉDITATIVE — DON 18

MOINE

Prérequis Focalisation méditative

Quand vous faites le vide dans votre esprit, votre focalisation se régénère brusquement. Si vous avez dépensé au moins 3 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 3 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

NIVEAU 20

FUSION DE POSTURES — DON 20

MOINE

Prérequis au moins deux postures

Vous avez réussi à fusionner deux postures pour ne plus en former qu'une seule. Quand vous prenez ce don, choisissez deux postures que vous connaissez et combinez-les pour ne former qu'une seule posture fusionnée. Donnez à cette nouvelle posture un nom particulier. Quand vous prenez cette posture fusionnée, vous bénéficiez de tous les effets des deux postures, y compris leurs conditions et restrictions.

Vous ne pouvez pas fusionner des postures aux conditions ou aux restrictions fondamentalement incompatibles (telles que la Posture du sang-de-fer et celle de la grue car chacune nécessite l'utilisation d'un type particulier de Frappe).

RAPIDITÉ PERSISTANTE — DON 20

MOINE

Vous vous déplacez aussi vite et aussi haut que le vent. Vous êtes accéléré en permanence. Vous pouvez effectuer votre action supplémentaire pour Marcher rapidement ou Bondir, ou pour fournir l'une des actions nécessaires pour Sauter en hauteur ou en longueur.

TECHNIQUE INVRAISEMBLABLE ↻ — DON 20

FORTUNE MOINE

Déclencheur. L'attaque d'un ennemi vous touche ou vous ratez un jet de sauvegarde contre le pouvoir d'un ennemi.

Conditions. Vous ne portez aucune armure et vous n'êtes pas fatigué.

Vous exécutez une manœuvre qui défie le champ du possible. Si l'effet déclencheur est l'attaque d'un ennemi qui vous touche, celui-ci refait son jet d'attaque et conserve le moins bon résultat. Si l'effet déclencheur est l'échec de votre jet de sauvegarde, vous refaites le jet de sauvegarde et conservez le meilleur résultat.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Prêtre

Les divinités ont de nombreux moyens d'appliquer leur volonté sur le monde et vous êtes l'un de leurs plus fidèles serviteurs mortels. Béni par la magie divine que vous pratiquez, vous vivez en respectant les idéaux de votre foi, en vous ornant des symboles de votre église et en vous entraînant assidûment à manier l'arme de prédilection de votre divinité. Vos sorts peuvent protéger et soigner vos alliés, mais ils peuvent aussi châtier vos ennemis et ceux de votre religion, selon la volonté de votre divinité. Votre vie est celle d'un individu engagé qui transmet par oral les enseignements de sa foi, mais aussi en montrant l'exemple par ses actes.

Caractéristique essentielle

Sagesse
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Sagesse.

Points de vie

8 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Si vous êtes un prêtre combattant, vous alternez incantations de sorts et attaques armées, le plus souvent avec l'arme de prédilection de votre divinité. Si vous êtes un prêtre cloîtré, vous privilégiez l'incantation de sorts. La plupart de vos sorts stimulent, protègent ou soignent vos alliés. En fonction de votre divinité, vous obtenez des sorts supplémentaires pour soigner vos alliés ou blesser vos ennemis.

Lors des rencontres sociales...

Vous pouvez faire des propositions diplomatiques ou des discours marquants. Grâce à votre sagesse élevée, vous sentez aussi lorsque les autres manquent de franchise.

En exploration...

Vous détectez la magie à proximité et interprétez les écrits religieux que vous découvrez. Vous pouvez également rester concentré sur un sort qui protège vos alliés en cas d'attaque. Après un combat ou une embûche, vous pouvez soigner tous les blessés.

Pendant un intermède...

Vous pouvez mener des offices dans un temple, voyager pour répandre la parole de votre divinité, étudier des écrits sacrés, célébrer les jours saints ou même fonder un nouveau temple.

Vous...

- Visitez les temples et les sites sacrés de votre religion et avez une affinité immédiate avec les autres fidèles de votre divinité.
- Connaissez les enseignements des textes sacrés de votre religion et savez comment les appliquer en cas de dilemme.
- Coopérez avec vos alliés, à condition qu'ils ne vous demandent pas d'agir contre la volonté de votre divinité.

Les autres...

- Trouvent votre dévotion impressionnante, même s'ils ne la comprennent pas.
- S'attendent à ce que vous soigniez leurs blessures.
- Comptent sur vous pour que vous interagissiez avec les autres individus religieux.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception
Qualifié en Perception

Jets de sauvegarde
Qualifié en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

Compétences
Qualifié en Religion
Qualifié dans une compétence déterminée par la divinité que vous avez choisie.
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 2 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques
Qualifié avec les armes simples
Qualifié avec l'arme de prédilection de votre divinité. Vous pouvez vous procurer l'arme de prédilection de votre divinité même si cette arme est peu courante.
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses
Inexpérimenté avec toutes les armures, mais votre doctrine peut modifier cela.
Qualifié pour la défense sans armure

Sorts
Qualifié pour les attaques de sort divin
Qualifié pour le DD des sorts divins

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-8 : PROGRESSION DU PRÊTRE

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, divinité, incantation divine, source divine, doctrine
2	Don de prêtre, don de compétence
3	Sorts de niveau 2, don général, deuxième dogme, amélioration de compétence
4	Don de prêtre, don de compétence
5	Sorts de niveau 3, primes de caractéristiques, don ancestral, amélioration de compétence
6	Don de prêtre, don de compétence
7	Sorts de niveau 4, don général, amélioration de compétence, troisième dogme
8	Don de prêtre, don de compétence
9	Sorts de niveau 5, don ancestral, résolution, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristiques, don de prêtre, don de compétence
11	Sorts de niveau 6, quatrième dogme, don général, réflexes éclair, amélioration de compétence
12	Don de prêtre, don de compétence
13	Sorts de niveau 7, don ancestral, défense divine, amélioration de compétence, spécialisation martiale
14	Don de prêtre, don de compétence
15	Sorts de niveau 8, primes de caractéristiques, cinquième dogme, don général, amélioration de compétence
16	Don de prêtre, don de compétence
17	Sorts de niveau 9, don ancestral, amélioration de compétence
18	Don de prêtre, don de compétence
19	Dernier dogme, don général, sort miraculeux, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristiques, don de prêtre, don de compétence

Capacités de classe

En tant que prêtre, vous gagnez les pouvoirs suivants. Pour les pouvoirs obtenus à des niveaux supérieurs, le niveau requis est indiqué à côté du nom du pouvoir.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises, indiquées au début de cette classe, qui représentent votre entraînement de base.

Divinité

En tant que prêtre, vous êtes le serviteur mortel d'une divinité que vous vénérez en priorité. Les divinités les plus connues de Pathfinder apparaissent en pages 437 à 440, avec leurs alignements, leurs domaines d'intérêt et les avantages conférés aux prêtres de chacune d'elles. Votre alignement doit être l'un de ceux autorisés par votre divinité, comme indiqué dans la rubrique correspondante. Votre divinité vous octroie le rang de maîtrise qualifié dans une compétence et dans le maniement de son arme de prédilection. Vous pouvez vous procurer l'arme de prédilection dans le cas où elle est peu courante.

Votre divinité ajoute également des sorts à votre liste de sorts. Vous pouvez les préparer comme n'importe quel autre sort de votre liste de sorts divins dès que votre niveau de prêtre est suffisant pour les préparer. Certains de ces sorts ne font normalement pas partie de la liste des sorts divins, mais on les considère comme tels si vous les préparez de cette façon.

Anathème

Les actions fondamentalement opposées aux idéaux et à l'alignement de votre divinité sont anathèmes à votre religion. Vous n'êtes plus dans les bonnes grâces de votre divinité si vous apprenez ou lancez des sorts, commettez des actes ou utilisez des objets anathèmes à votre dieu.

L'incantation de sorts avec le trait mauvais est presque toujours anathème aux divinités d'alignement bon, tout comme l'incantation de sorts avec le trait bon est anathème aux divinités d'alignement mauvais, l'incantation de sorts chaotiques aux divinités d'alignement loyal et l'incantation de sorts loyaux aux divinités chaotiques. Un prêtre neutre qui vénère une divinité neutre n'est pas limité de la sorte, mais son alignement peut changer au fil du temps s'il lance souvent des sorts ou utilise des pouvoirs associés à un alignement en particulier. De la même façon, l'incantation de sortsanathèmes aux préceptes ou objectifs de votre foi peut interférer avec la relation que vous entretenez avec votre divinité. Par exemple, l'incantation d'un sort pour créer un mort-vivant est anathème à Pharasma, la déesse de la mort. Dans les cas limites, c'est vous et le MJ qui déterminez quels agissements sont anathèmes.

Si vous accomplissez trop d'actes anathèmes à votre divinité, ou si votre alignement change et qu'il n'est pas autorisé par votre dieu, vous perdez les pouvoirs magiques conférés par votre relation avec votre divinité. Les capacités de classe que vous perdez sont déterminées par le MJ, mais il est probable que vous perdiez votre source divine et votre capacité d'incantation de sorts divins. Vous ne pouvez récupérer ces capacités que si vous montrez un réel désir de repentance en accomplissant un rituel de *pénitence* (décrit page 414).

Incantation divine

Votre divinité vous accorde le pouvoir de lancer des sorts divins. Vous lancez des sorts divins avec l'activité Lancer un sort et pouvez fournir des composants matériels, somatiques et verbaux lors de l'incantation (voir Lancer des sorts p. 302). Étant donné que vous êtes un prêtre, vous pouvez normalement brandir un focaliseur divin (tel qu'un symbole religieux) pour lancer les sorts nécessitant des composants matériels au lieu d'utiliser une bourse de composants.

Au niveau 1, vous pouvez chaque matin préparer deux sorts de niveau 1 et cinq tours de magie que vous choisissez parmi les sorts ordinaires de la liste des sorts divins de ce livre (page 309) ou parmi les autres sorts divins auxquels vous avez accès. Vos sorts restent à votre disposition jusqu'à ce que vous les lanciez ou que vous les prépariez de nouveau. Le nombre de sorts que vous pouvez préparer est représenté par vos emplacements de sort.

Au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux de prêtre, le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour augmente, tout comme le niveau de sort le plus élevé que vous pouvez lancer, comme indiqué dans le tableau 3–9 : Sorts de prêtre quotidiens, p. 182.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Certains sorts exigent un jet d'attaque de sort pour déterminer leur efficacité ou obligent vos ennemis à faire un jet contre le DD de votre sort (en général un jet de sauvegarde). Comme la Sagesse est votre caractéristique essentielle, vos jets d'attaque de sort et le DD de vos sorts utilisent votre modificateur de Sagesse. Les détails permettant de calculer ces statistiques figurent p. 447.

Les sorts intensifiés

Quand vous obtenez des emplacements de sort de niveau 2 et plus, vous pouvez les remplir avec des versions plus puissantes de sorts de niveau inférieur. Cela augmente le niveau du sort, l'intensifiant pour qu'il corresponde à l'emplacement de sort. Nombre de sorts possèdent des améliorations spécifiques quand ils sont intensifiés à un niveau donné.

Les tours de magie

Un tour de magie est un type de sort qui n'utilise pas d'emplacement de sort. Il se lance à volonté chaque jour, aussi souvent que vous le désirez. Un tour de magie est toujours automatiquement intensifié jusqu'à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur, donc généralement égal au sort de plus haut niveau que vous pouvez lancer en tant que prêtre. Par exemple, les tours de magie d'un prêtre de niveau 1 sont de niveau 1, tandis que ceux d'un prêtre de niveau 5 sont de niveau 3.

SOURCE DIVINE

Grâce aux bénédictions de votre divinité, vous obtenez des sorts supplémentaires qui canalisent la force de vie appelée énergie positive, ou son opposée l'énergie négative. Quand vous préparez vos sorts chaque jour, vous pouvez préparer des sorts *guérison* ou *mise à mal* supplémentaires, en fonction de votre divinité. Le sort de la source divine conféré par votre divinité est indiqué dans la rubrique Source divine de votre divinité, aux pages 437 à 440 ; si les deux sont indiqués, vous choisissez entre *guérison* ou *mise à mal*. Une fois ce choix fait, vous ne pouvez plus en changer, sauf en cas de changement d'éthique ou d'intervention divine.

Source de guérison : vous obtenez chaque jour des emplacements de sort de prêtre supplémentaires d'un niveau égal au plus élevé auquel vous avez déjà accès. Vous ne pouvez préparer que des *guérisons* (page 350) avec ces emplacements dont le nombre est égal à 1 plus votre modificateur de Charisme.

Source de mise à mal : vous obtenez chaque jour des emplacements de sort de prêtre supplémentaires d'un niveau égal au plus élevé auquel vous avez déjà accès. Vous ne pouvez préparer que des *mises à mal* (page 359) avec ces emplacements dont le nombre est égal à 1 plus votre modificateur de Charisme.

DOCTRINE

Il existe de nombreuses convictions et doctrines parmi les fidèles d'une même divinité et celles-ci peuvent parfois grandement varier parmi les prêtres. Au niveau 1, vous choisissez une doctrine et bénéficiez des avantages de son premier dogme. Les doctrines présentées dans ce livre sont celles du prêtre combattant et du prêtre cloîtré. Vous bénéficiez des avantages du premier dogme de votre doctrine au niveau 1. Aux niveaux 3, 7, 11, 15 et 19, vous bénéficiez des avantages des deuxième, troisième, quatrième, cinquième et dernier dogmes de votre doctrine, respectivement.

Prêtre cloîtré

Vous êtes un prêtre du clergé qui se focalise sur la magie divine et sur votre rapport avec les domaines de votre divinité.

TABLEAU 3-9 : SORTS DE PRÊTRE QUOTIDIENS

Votre	Tours	Niveau de sort									
Niveau	de magie	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e
1	5	2*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2*	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3*	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2*	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3*	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2*	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3*	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2*	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3*	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2*	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3*	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2*	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3*	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2*	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3*	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2*	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3*	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†

* Votre source divine vous octroie des sorts *guérison* ou *mise à mal* supplémentaires de ce niveau. Le nombre est égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

† La capacité de classe sort miraculeux vous donne un emplacement de sort de niveau 10 qui ne fonctionne pas tout à fait comme les autres.

Premier dogme (1er) : vous obtenez le don de prêtre Initié du domaine (page 183).

Deuxième dogme (3e) : Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

Troisième dogme (7e) : vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts divins et le DD de ces sorts passent à expert.

Quatrième dogme (11e) : vous devenez expert avec l'arme de prédilection de votre divinité. Quand vous obtenez un succès critique sur un jet d'attaque avec cette arme, vous appliquez l'effet critique spécialisé de l'arme, en utilisant le DD de vos sorts divins si nécessaire.

Cinquième dogme (15e) : vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts divins et le DD de ces sorts passent à maître.

Dernier dogme (19e) : vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts divins et le DD de ces sorts passent à légendaire.

Prêtre combattant

Vous avez suivi l'entraînement de la doctrine plus belligérante de votre église, en vous focalisant à la fois sur les sorts et le combat.

Premier dogme (1er) : vous êtes qualifié avec les armures légères et intermédiaires et vous êtes expert pour les jets de Vigueur. Vous obtenez le don général Blocage au bouclier (page 260), une réaction qui vous permet de réduire les dégâts avec votre bouclier. Si l'arme de votre divinité est simple, vous gagnez le don de prêtre Simplicité mortelle (page 184). Au niveau 13, si vous obtenez la capacité de classe défense divine, vous devenez aussi expert avec les armures légères et intermédiaires.

Deuxième dogme (3e) : vous êtes qualifié avec les armes de guerre.

Troisième dogme (7e) : vous devenez expert avec l'arme de prédilection de votre divinité. Quand vous obtenez un succès critique sur un jet d'attaque en maniant cette arme, vous appliquez l'effet critique spécialisé de l'arme, en utilisant le DD de vos sorts divins si nécessaire.

Quatrième dogme (11e) : vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts divins et le DD de ces sorts passent à expert.

Cinquième dogme (15e) : votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique.

Dernier dogme (19e) : vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts divins et le DD de ces sorts passent à maître.

DONS DE COMPÉTENCES 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et disposent du trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

DONS DE PRÊTRE 2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de classe de prêtre. Leur description commence à la page 183.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE 3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous êtes inexpérimenté, ou pour devenir

expert dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié.

Vous pouvez utiliser les augmentations de compétence que vous obtenez au niveau 7 ou plus pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes expert, et les augmentations de compétence que vous obtenez au niveau 15 ou plus pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes maître.

DONS GÉNÉRAUX 3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

VIGILANCE 5E

Vous restez à l'affût des menaces alentour. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

RÉSOLUTION 9E

Votre résolution cuirasse votre esprit. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Volonté, vous remportez à la place un succès critique.

RÉFLEXES ÉCLAIR 11E

Vos réflexes sont fulgurants. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

DÉFENSE DIVINE 13E

Votre entraînement et votre divinité vous protègent contre les coups. Votre rang de maîtrise pour la défense sans armure passe à expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE 13E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

SORT MIRACULEUX 19E

Votre divinité vous exalte et vous permet de lancer des sorts véritablement stupéfiants. Vous gagnez un unique emplacement de sort de niveau 10 et pouvez l'utiliser pour préparer un sort avec incantation divine. Vous ne gagnez pas plus d'emplacements de niveau 10 en augmentant de niveau, mais vous pouvez prendre le don Faiseur de miracles pour en obtenir un second.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer le terme suivant dans la description de nombreux pouvoirs de prêtre.

Métamagie : ces actions modifient légèrement vos sorts. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

Dons de prêtre

À chaque niveau où vous gagnez un don de prêtre, vous pouvez choisir l'un des suivants. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

INITIÉ DU DOMAINE DON 1

PRÊTRE

Votre divinité vous octroie un sort spécial en rapport avec ses pouvoirs. Choisissez un domaine – un sujet qui vous intéresse plus particulièrement au sein de votre religion – parmi ceux de la liste de votre divinité. Vous obtenez le sort initial de ce domaine, un sort particulier au domaine que les autres prêtres ne peuvent obtenir. Les thèmes et les sorts de domaine apparaissent dans le tableau 8-2 : Les domaines en page 441.

Les sorts de domaine forment un type particulier de sorts focalisés. Il faut dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé et vous commencez avec une réserve de focalisation de 1 point. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en utilisant l'activité Refocaliser qui consiste à passer dix minutes à prier votre divinité ou en office religieux en l'honneur de sa cause.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Un sort focalisé n'a pas besoin d'emplacement de sort et vous ne pouvez pas utiliser un tel emplacement pour le lancer. Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles complètes concernant les sorts focalisés figurent page 300.

Spécial Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, en sélectionnant à chaque fois un domaine différent et en obtenant son sort de domaine.

MAINS BLESSANTES DON 1

PRÊTRE

Prérequis source de mise à mal

La puissante morsure de votre énergie négative augmente. Quand vous lancez *mise à mal*, vous lancez des d10 et non plus des d8.

MAINS GUÉRISSEUSES DON 1

PRÊTRE

Prérequis source de guérison

Votre énergie positive est encore plus éclatante et revigorante. Quand vous lancez *guérison*, vous lancez des d10 et non plus des d8.

PUNITION SACRÉE DON 1

PRÊTRE

Prérequis alignement bon

Vous associez énergie sacrée et énergie positive pour blesser les démons, les diables et leurs consorts maléfiques. Les *guérisons* que vous lancez blessent les fiélons comme s'ils étaient des morts-vivants.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES DONS DE PRÊTRE

Si vous cherchez un don de prêtre par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
Antimagie blasonnée	12
Arme divine	6
Arme punitive	10
Arsenal aligné	8
Arsenal blasonné	2
Audience de l'avatar	20
Bannissement rapide	14
Bannissement rapide amélioré	18
Bénédiction éternelle	16
Canalisation dirigée	4
Canalisation métamagique	20
Canalisation rapide	14
Canalisation répétée	18
Châtiment canalisé	4
Contrôle des morts-vivants	4
Contrôle des morts-vivants amélioré	10
Domaine avancé	8
Énergie blasonnée	8
Énergie sélective	6
Expansion de tour de magie	2
Faiseur de miracles	20
Focalisation du domaine	12
Guérison collective	2
Guérison collective améliorée	4
Imprécation éternelle	16
Incantation fiable	6
Incantation renversante	6
Incinération de morts-vivants	8
Initié du domaine	1
Injection nécrotique	4
Mains blessantes	1
Mains guérisseuses	1
Prolongement de l'arsenal aligné	14
Protection de la divinité	14
Punition sacrée	1
Récupération défensive	12
Récupération héroïque	10
Récupération martiale	10
Récupération partagée	12
Renvoi des morts-vivants	2
Résurrecteur	16
Saper la vie	2
Secours canalisé	8
Simplicité mortelle	1
Sort éloigné	1
Source du domaine	16
Source polyvalente	2

SIMPLICITÉ MORTELLE — DON 1

PRÊTRE

Prérequis divinité dont l'arme de prédilection est une arme simple, qualifié avec l'arme de prédilection de votre divinité

L'arme de prédilection de votre divinité est particulièrement redoutable entre vos mains. Quand vous maniez l'arme de prédilection de votre divinité, augmentez la taille du dé de dégâts de cette arme d'un échelon.

Si l'arme de prédilection de votre divinité est une attaque à mains nues (le poing si vous vénérez Irori, par exemple) et que son dé de dégâts est plus petit que d6, augmentez à la place la taille du dé de dégâts à d6.

SORT ÉLOIGNÉ ❖ — DON 1

CONCENTRATION MÉTAMAGIE PRÊTRE

Vous pouvez étendre la portée de vos sorts. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée, si la portée de base du sort était « contact », elle passe à 9 m.

NIVEAU 2

EXPANSION DE TOUR DE MAGIE — DON 2

PRÊTRE

Vous étudiez une plus grande variété de sorts simples. Vous pouvez préparer deux tours de magie de plus par jour.

GUÉRISON COLLECTIVE — DON 2

GUÉRISON POSITIF PRÊTRE

Vous êtes un véritable conduit d'énergie positive et, lorsque vous la canalisez, elle soigne certaines de vos blessures mineures. Quand vous lancez le sort *guérison* pour soigner une unique créature autre que vous-même, vous récupérez un nombre de points de vie égal au niveau du sort.

ARSENAL BLASONNÉ — DON 2

EXPLORATION PRÊTRE

Vous vous préparez au combat en gravant minutieusement une image sacrée sur un objet physique. Vous pouvez passer dix minutes à blasonner une arme ou un bouclier d'un symbole de votre divinité. Le symbole ne disparaît qu'au bout d'un an, mais si vous utilisez Arsenal blasonné sur un objet, tout symbole que vous avez précédemment gravé et tout symbole déjà gravé sur cet objet disparaît instantanément. L'objet devient un symbole religieux de votre divinité ; il peut être utilisé comme focaliseur divin tant qu'il reste blasonné, et bénéficie d'un autre avantage déterminé par le type d'objet. Seuls les fidèles de la divinité correspondant au symbole représenté peuvent en bénéficier.

- **Arme** L'utilisateur de l'arme bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux jets de dégâts.
- **Bouclier** Le bouclier bénéficie d'un bonus de statut de +1 à sa Solidité (il réduit ainsi plus de dégâts lorsqu'on effectue la réaction Blocage au bouclier).

SAPER LA VIE — DON 2

GUÉRISON PRÊTRE

Vous aspirez la force vitale de vos ennemis pour soigner vos propres blessures. Quand vous lancez une *mise à mal* et blessez au moins une créature vivante avec ce sort, vous récupérez un nombre de points de vie égal au niveau du sort. Si vous n'êtes pas une créature vivante, vous ne pouvez pas profiter des avantages de ce don.

RENVOI DES MORTS-VIVANTS — DON 2

PRÊTRE

Les morts-vivants blessés par votre énergie positive peuvent potentiellement fuir à cause de leur aversion innée envers la force opposée à la mort-vivance. Quand vous utilisez une *guérison* pour blesser des morts-vivants, chaque mort-vivant de votre niveau ou moins qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde obtient l'état en fuite pendant un round.

SOURCE POLYVALENTE — DON 2

PRÊTRE

Prérequis source de mise à mal ou de guérison, divinité qui autorise ses prêtres à avoir les deux types de source.

Lors de l'exploration des aspects de votre divinité, vous dépassez les limites de la guérison ou de la mise à mal. Vous pouvez préparer *mise à mal* ou *guérison* dans les emplacements de sort obtenus grâce à la source de guérison ou de mise à mal.

NIVEAU 4

CHÂTIMENT CANALISÉ ◆◆ — DON 4

DIVINE NÉCROMANCIE PRÊTRE

Prérequis source de mise à mal ou de guérison

Coût Dépensez un sort *mise à mal* ou *guérison*.

Vous siphonnez la puissance destructrice de l'énergie positive ou négative que vous injectez ensuite dans votre adversaire par le biais d'une attaque au corps à corps. Effectuez une Frappe au corps à corps et ajoutez les dégâts du sort à ceux de la Frappe. Ce sont des dégâts négatifs si vous dépensez une *mise à mal* ou des dégâts positifs si vous dépensez une *guérison*.

Le sort est dépensé sans produire d'effet si votre Frappe échoue ou touche une créature qui ne peut pas être blessée par le type d'énergie en question (si vous réussissez à frapper une créature autre qu'un mort-vivant avec le sort *guérison*, par exemple).

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS ◆ — DON 4

CONCENTRATION MÉTAMAGIE PRÊTRE

Prérequis source de mise à mal, alignement mauvais

Vous saisissez la force qui circule dans le corps d'un mort-vivant et qui permet de l'animer afin de le plier à votre volonté. Si la prochaine action que vous effectuez consiste à lancer *mise à mal* en prenant pour cible un mort-vivant, vous transformez les effets de ce sort. Au lieu des effets normaux de *mise à mal*, vous contrôlez la cible si son niveau est égal ou inférieur au vôtre –3. Elle peut faire un jet de Volonté pour ne pas être contrôlée. Si elle est déjà sous le contrôle de quelqu'un d'autre, celui-ci fait aussi un jet de sauvegarde et le mort-vivant utilise le meilleur résultat.

Succès critique. La cible ne subit aucun effet et elle est temporairement immunisée pendant 24 h.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. Le mort-vivant devient un sbire sous votre contrôle. Le sort a une durée d'une minute, mais il est révoqué si vous ou un allié attaquez le sbire mort-vivant.

Échec critique. Comme l'échec, mais la durée est d'une heure.

CANALISATION DIRIGÉE — DON 4

PRÊTRE

Vous pouvez diriger dans une direction précise l'énergie que vous canalisez, ce qui vous permet de prendre pour cibles des créatures plus éloignées et situées dans une direction précise. Quand vous lancez une version de *mise à mal* ou de *guérison* qui affecte une zone, vous pouvez transformer sa zone d'émanation de 9 m en cône de 18 m.

GUÉRISON COLLECTIVE AMÉLIORÉE — DON 4

PRÊTRE

Prérequis Guérison collective

Vous pouvez diriger l'énergie canalisée en excès vers l'extérieur pour qu'un allié en bénéficie. Vous pouvez conférer les points de vie que vous devriez récupérer grâce à la Guérison collective à une créature à portée de votre *guérison* au lieu de vous-même. Vous pouvez également utiliser Guérison collective quand vous êtes la seule cible de votre *guérison*, mais le cas échéant, vous devez octroyer les points de vie supplémentaires soignés à quelqu'un d'autre que vous.

CONTRÔLER DES MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants contrôlés obtiennent le trait sbire. Les sbires peuvent effectuer 2 actions par tour, mais ne peuvent pas effectuer de réactions. Un sbire agit lors de votre tour en combat quand vous dépensez une action pour lui donner des ordres verbaux (cette action a les traits audible et concentration). Un sbire mort-vivant qui ne reçoit pas d'ordre ne fait pas d'action autre que se défendre ou échapper à une nuisance évidente. S'il est livré à lui-même pendant au moins une minute, les sbires morts-vivants dénués d'intelligence n'agissent pas, mais ceux doués d'intelligence agissent comme bon leur semble. Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre sbires morts-vivants en même temps.

INJECTION NÉCROTIQUE ◆ — DON 4

CONCENTRATION MÉTAMAGIE PRÊTRE

Prérequis source de mise à mal, alignement mauvais

Vous injectez de l'énergie négative dans votre mort-vivant pour augmenter la puissance de ses attaques. Si la prochaine action que vous effectuez consiste à lancer une *mise à mal* pour restaurer les points de vie d'un unique mort-vivant, celui-ci inflige ensuite 1d6 dégâts négatifs supplémentaires avec ses armes de corps à corps et ses attaques à mains nues jusqu'à la fin de son prochain tour.

Si le sort *mise à mal* est de niveau 5 au moins, les dégâts passent à 2d6, ou à 3d6 s'il est de niveau 8 au moins.

NIVEAU 6

INCANTATION RENVERSANTE ◆ — DON 6

CONCENTRATION MÉTAMAGIE PRÊTRE

Prérequis source de mise à mal ou de guérison

La force brute de votre foi peut forcer un adversaire à tomber. Si votre prochaine action consiste à lancer *mise à mal* ou *guérison* pour blesser une créature, celle-ci est à terre si elle subit des dégâts du sort. Si la cible obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre le sort, elle subit également un malus de statut de –3 m à sa Vitesse pendant 1 min.

ARME DIVINE ◆ — DON 6

PRÊTRE

Fréquence une fois par tour

Déclencheur. Vous finissez de Lancer un sort en utilisant l'un de vos emplacements de sort divin lors de votre tour.

Vous siphonnez l'énergie résiduelle du sort et vous l'injectez dans une arme que vous maniez. Jusqu'à la fin de votre tour, l'arme inflige 1d4 dégâts de force supplémentaires. Vous pouvez infliger à la place 1d6 dégâts supplémentaires associés à un alignement correspondant à l'un de ceux qui composent celui de votre divinité. Comme à l'accoutumée en ce qui concerne les dégâts liés aux alignements, ceux-ci ne peuvent blesser que les créatures de l'alignement opposé.

ÉNERGIE SÉLECTIVE — DON 6

PRÊTRE

Lorsque vous invoquez la puissance divine, vous pouvez empêcher certains ennemis d'en bénéficier ou certains alliés d'être blessés. Quand vous lancez une version de *mise à mal* ou de *guérison* qui affecte une zone, vous pouvez désigner un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (une au minimum) pour qu'elles ne soient pas les cibles du sort.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE PRÊTRE

Prêtre de Gozreh

En suivant le Vent et les Vagues, vous protégez la beauté de la nature sous toutes ses formes.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Vous privilégiez la Sagesse et la Force. Le Charisme augmente les *guérisons* de votre source divine.

COMPÉTENCES
Athlétisme, Nature, Religion, Survie

DIVINITÉ
Gozreh (alignement : LN ; source divine : *guérison*)

DOCTRINE
Prêtre combattant

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Initié du domaine (eau, 1er), Arme divine (6e)

SORTS PRÉPARÉS
1er *bourrasque, sanctuaire, guérison* conférés par la source divine ; **Tours de magie** *bouclier, détection de la magie, lumière, message, repérage*

INCANTATION FIABLE — DON 6

PRÊTRE

Vous êtes sûr de votre technique et il est plus difficile de vous interrompre lorsque vous lancez des sorts. Si une réaction devait interrompre votre action d'incantation, faites un test nu DD 15. Sur un succès, votre action n'est pas interrompue.

NIVEAU 8

DOMAINE AVANCÉ — DON 8

PRÊTRE

Prérequis Initié du domaine

Vos études et prières vous ont permis de percer des secrets plus intimes du domaine de votre divinité. Vous gagnez un sort de domaine avancé de l'un de vos domaines (comme indiqué dans le tableau 8–2 : Les domaines, en page 441). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. À chaque fois, vous devez choisir un sort de domaine avancé différent, issu d'un domaine dont vous possédez déjà le sort initial.

ARSENAL ALIGNÉ ❖ — DON 8

DIVINE ÉVOCATION PRÊTRE

Prérequis divinité bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.

Fréquence une fois par round

Vous harmonisez une arme pour l'accorder aux préceptes de votre divinité. Quand vous choisissez ce don, choisissez également l'alignement bon, chaotique, loyal ou mauvais. Votre choix doit correspondre à l'un des composants de l'alignement de votre divinité. Cette action a le trait correspondant au composant d'alignement choisi.

Quand vous effectuez cette action, vous touchez une arme. Pendant un round, cette arme inflige 1d6 dégâts supplémentaires du type choisi aux créatures à l'alignement opposé. Par exemple, si vous choisissez l'alignement bon, l'arme inflige 1d6 dégâts bons supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. Si vous utilisez de nouveau Arsenal aligné, toute arme précédemment alignée n'inflige plus ces dégâts supplémentaires.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don une deuxième fois, en choisissant l'autre composant de l'alignement de votre divinité. Quand vous utilisez Arsenal aligné, vous pouvez choisir l'un ou l'autre des composants d'alignement.

SECOURS CANALISÉ — DON 8

PRÊTRE

Prérequis source de guérison

La grâce divine vous permet de supprimer des états nuisibles. Vous pouvez sacrifier une *guérison* préparée dans vos emplacements de sort supplémentaires conférés par la source de guérison pour lancer l'un des sorts suivants à la place : *délivrance des malédictions, délivrance des maladies, délivrance de la paralysie* ou *restauration*. Le sort est intensifié jusqu'au même niveau que celui de la *guérison* que vous avez sacrifiée.

INCINÉRATION DE MORTS-VIVANTS — DON 8

PRÊTRE

Votre énergie positive embrase les morts-vivants. Quand vous utilisez une *guérison* pour blesser des morts-vivants, chacune de ces créatures qui subit des dégâts subit également un montant de dégâts de feu persistants égal au niveau du sort.

ÉNERGIE BLASONNÉE — DON 8

PRÊTRE

Prérequis Arsenal blasonné

Vous augmentez la puissance des symboles que vous blasonnez avec des forces élémentaires. Quand vous utilisez Arsenal blasonné, vous pouvez choisir l'un des effets suivants au lieu de ceux de ce don. Ces effets imposent les mêmes restrictions que les options de base.

- **Arme.** Choisissez l'acide, l'électricité, le feu, le froid ou le son. L'arme inflige 1d4 dégâts supplémentaires de ce type. Ces dégâts passent à 1d6 si vous avez un sort de domaine avec un trait correspondant à ce type (feu, par exemple).
- **Bouclier.** Choisissez l'acide, l'électricité, le feu, le froid ou le son. Le porteur du bouclier bénéficie du bonus de circonstances du bouclier à ses jets de sauvegarde contre ce type de dégâts et peut effectuer un Blocage au bouclier contre les dégâts de ce type. Le bouclier gagne également une résistance contre ce type de dégâts égale à la moitié de votre niveau si vous avez un sort de domaine avec un trait correspondant à ce type (feu, par exemple).

NIVEAU 10

ARME PUNITIVE — DON 10

PRÊTRE

Prérequis Punition sacrée

La force punitive de votre divinité renforce votre corps pour que vous puissiez abattre les créatures malfaisantes. Après avoir blessé un fiélon avec une *guérison*, vos Frappes avec une arme ou à mains nues infligent aux fiélons, jusqu'à la fin de votre prochain tour, un montant de dégâts bons supplémentaires égal à la moitié du niveau de la *guérison*. Ces dégâts se cumulent avec les éventuels dégâts bons que l'arme inflige déjà (avec une rune *sainte*, par exemple).

RÉCUPÉRATION HÉROÏQUE ❖ — DON 10

CONCENTRATION MÉTAMAGIE PRÊTRE

Prérequis source de guérison, alignement bon

Le pouvoir vivifiant de vos guérisons revigore le bénéficiaire. Si la prochaine action que vous effectuez consiste à lancer une *guérison* en prenant pour cible une unique créature vivante et que celle-ci récupère des points de vie grâce au sort, elle bénéficie également de trois bonus jusqu'à la fin de son prochain tour : un bonus de statut de +1,50 m à sa Vitesse, un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et un bonus de statut de +1 aux jets de dégâts.

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS AMÉLIORÉ — DON 10

PRÊTRE

Prérequis alignement mauvais, Contrôle des morts-vivants, source de mise à mal

Les morts-vivants se retrouvent dans l'impossibilité presque totale de résister à vos ordres. Quand vous utilisez Contrôle des morts-vivants, si le mort-vivant réussit son jet de sauvegarde mais n'obtient pas un succès critique, il devient votre sbire pendant un round. Si le mort-vivant rate son jet de sauvegarde, il devient votre sbire pendant dix minutes. S'il obtient un échec critique, il devient votre sbire pendant 24 h.

RÉCUPÉRATION MARTIALE — DON 10

PRÊTRE

Prérequis expert avec l'arme de prédilection de votre divinité

Frapper vos ennemis vous permet de bénéficier des louanges et de la protection de votre divinité. Quand vous infligez des dégâts à une créature en la Frappant avec l'arme de prédilection de votre divinité, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau, ou égal à votre niveau si la Frappe est un coup critique. Ces points de vie temporaires persistent jusqu'à la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 12

RÉCUPÉRATION DÉFENSIVE ❖ — DON 12

CONCENTRATION MÉTAMAGIE PRÊTRE

Prérequis source de mise à mal ou de guérison

Votre foi vous offre une protection supplémentaire en plus de vous soigner. Si la prochaine action que vous effectuez consiste à lancer *mise à mal* ou *guérison* sur une unique cible et que celle-ci récupère des points de vie grâce au sort, elle bénéficie également d'un bonus de statut de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde pendant un round.

FOCALISATION DU DOMAINE — DON 12

PRÊTRE

Prérequis un ou plusieurs sorts de domaine

Votre dévotion envers les domaines de votre divinité grandit en même temps que la puissance qui vous est conférée. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

ANTIMAGIE BLASONNÉE — DON 12

PRÊTRE

Prérequis Arsenal blasonné

Le symbole de votre divinité offre une protection contre la magie offensive. Quand vous utilisez Arsenal blasonné, vous pouvez choisir l'un des effets suivants au lieu de ceux de ce don. Ces effets imposent les mêmes restrictions que les options de base.

- **Arme.** Quand une créature obtient un coup critique en maniant l'arme, elle peut tenter de contrer un sort sur sa cible, en utilisant son niveau en guise de niveau du contre. Le cas échéant, le symbole blasonné disparaît immédiatement.
- **Bouclier.** Quand l'utilisateur a son bouclier levé, il ajoute le bonus de circonstances du bouclier aux jets de sauvegarde contre la magie et il peut utiliser Blocage au bouclier contre les dégâts des sorts ennemis.

RÉCUPÉRATION PARTAGÉE — DON 12

PRÊTRE

Prérequis Récupération martiale

Quand votre divinité bénit vos actes martiaux, vos alliés peuvent profiter eux aussi de cette bénédiction. Vous pouvez conférer les points de vie temporaires obtenus grâce à Récupération martiale à un allié situé à 3 m ou moins au lieu de les gagner vous-même. Vous pouvez conférer ces points de vie temporaires à un allié différent à chaque fois, ce qui signifie que vous pouvez les conférer à plusieurs créatures lors d'un même tour.

NIVEAU 14

PROTECTION DE LA DIVINITÉ — DON 14

PRÊTRE

Prérequis Domaine avancé

Vous bénéficiez de la protection de votre divinité quand vous invoquez sa puissance pour tenir la promesse de son domaine. Après avoir lancé un sort de domaine, vous obtenez une résistance contre tous

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE PRÊTRE

Prêtre de Pharasma

Fidèle de la Dame des tombes, vous respectez le caractère sacré de la vie et de la mort.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Privilégiez la Sagesse puis le Charisme pour optimiser vos pouvoirs de guérison et vous aider à répandre la parole de votre foi.

COMPÉTENCES
Diplomatie, Médecine, Occultisme, Religion

DIVINITÉ
Pharasma (alignement : N ; source divine ; *guérison*)

DOCTRINE
Prêtre cloîtré (domaine de la mort)

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Renvoi des morts-vivants (2e), Énergie sélective (6e)

SORTS PRÉPARÉS
1er *lien mental, terreur, guérisons* conférées par la source divine ; **Tours de magie** *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, lumière, stabilisation*

les dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. La hauteur de cette résistance est égale au niveau du sort de domaine que vous avez lancé.

PROLONGEMENT DE L'ARSENAL ALIGNÉ — DON 14

PRÊTRE

Prérequis Arsenal aligné

L'alignement que vous imposez à une arme dure plus longtemps. La durée d'Arsenal aligné passe à une minute.

CANALISATION RAPIDE — DON 14

PRÊTRE

Prérequis source de mise à mal ou de guérison

La puissance divine est continuellement à votre disposition et se manifeste au moindre de vos appels. Quand vous lancez *mise à mal* ou *guérison* en dépensant 2 actions, vous pouvez produire les effets de la version à 3 actions au lieu de celle à 2 actions.

Vous pouvez faire ceci avec *mise à mal* si vous avez la source de mise à mal ou avec *guérison* si vous avez la source de guérison (ou avec les deux si vous avez Source polyvalente).

BANNISSEMENT RAPIDE ↷ — DON 14

PRÊTRE

Déclencheur. Vous infligez un coup critique à une créature qui n'est pas sur son plan d'origine.

Conditions. Vous avez préparé le sort *bannissement*.

La puissance de vos coups renvoie votre adversaire vers son plan d'origine. Vous dépensez un sort *bannissement* que vous avez préparé et qui affecte la créature à laquelle vous avez infligé un coup critique sans avoir à lancer le sort. La créature peut tenter de résister comme à l'accoutumée.

NIVEAU 16

IMPRÉCATION ÉTERNELLE — DON 16

PRÊTRE

Prérequis alignement mauvais

Votre vie de méfaits a fait de vous l'un des nœuds de l'abominable puissance de votre divinité. Vous êtes perpétuellement entouré d'une *imprécation* dont le niveau est égal à la moitié du vôtre (arrondi au supérieur). Le rayon est de 4,50 m et vous ne pouvez pas l'augmenter. Vous pouvez Révoquer le sort ; le cas échéant, il réapparaît automatique au bout d'une minute.

BÉNÉDICTION ÉTERNELLE — DON 16

PRÊTRE

Prérequis alignement bon

Vos actions bienveillantes vous permettent de bénéficier de la grâce de votre divinité pour l'éternité. Vous êtes continuellement entouré d'une *bénédiction* dont le niveau est égal à la moitié du vôtre (arrondi au supérieur). Le rayon est de 4,50 m et vous ne pouvez pas l'augmenter. Vous pouvez Révoquer le sort ; le cas échéant, il réapparaît automatique au bout d'une minute.

RÉSURRECTEUR — DON 16

PRÊTRE

Grâce à vos dons, les créatures aux portes de la mort que vous ramenez à la vie se rétablissent et récupèrent rapidement. Quand vous restaurez les points de vie d'une créature mourante ou que vous ramenez une créature morte à la vie et que vous lui permettez de récupérer des points de vie, celle-ci bénéficie d'une guérison accélérée 5 pendant 1 min. Cette guérison accélérée prend fin si la créature tombe inconsciente.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

NIVEAU 18

SOURCE DU DOMAINE — DON 18

PRÊTRE

Prérequis Focalisation du domaine

L'intensité de votre focalisation provient de votre investissement dans l'étude de vos domaines. Si vous avez dépensé au moins 3 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 3 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

CANALISATION RÉPÉTÉE ❖ — DON 18

CONCENTRATION MÉTAMAGIE PRÊTRE

Quand vous maniez l'énergie positive ou négative, vous créez également une poche plus petite de la même énergie. Si la prochaine action que vous effectuez consiste à lancer la version à 2 actions d'une *mise à mal* ou d'une *guérison* pour soigner ou blesser une unique créature, désignez une créature supplémentaire adjacente à vous ou à votre cible. Ciblez cette créature avec la version à 1 action du même sort. Ce sort a le même niveau que la *mise à mal* ou la *guérison* à 2 actions que vous lancez et ne vous coûte aucun emplacement de sort.

BANNISSEMENT RAPIDE AMÉLIORÉ — DON 18

PRÊTRE

Prérequis Bannissement rapide

Vous bannissez aisément les créatures avec votre arme. Vous pouvez utiliser Bannissement rapide tant qu'il vous reste un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, même si vous n'avez pas préparé le sort *bannissement*. Vous devez sacrifier un sort préparé de niveau 5 ou plus et l'effet de *bannissement* est intensifié jusqu'au niveau de ce sort. Votre arme fait office de composant matériel spécial pour le *bannissement*, infligeant à la cible un malus de –2 à son jet de sauvegarde contre tous les *bannissements* que vous lancez en utilisant Bannissement rapide.

NIVEAU 20

AUDIENCE DE L'AVATAR — DON 20

PRÊTRE

Vos services dévoués ont fait de vous un héraut mineur de votre divinité, ce qui vous octroie certains privilèges. Premièrement, toute créature que vous rencontrez sait instinctivement que vous parlez au nom de votre divinité. Deuxièmement, si vous accomplissez un rituel de *communion* pour contacter votre divinité, vous n'avez à payer aucun coût et vous obtenez automatiquement un succès critique. Troisièmement, une fois par jour, vous pouvez lancer *changement de plan* comme un sort divin inné, mais uniquement pour partir vers le royaume de votre divinité. Quand vous le lancez de cette façon, son temps d'incantation est de une minute, votre symbole religieux est un diapason approprié pour ce sort et vous apparaissez à l'endroit précis où vous souhaitez vous rendre. Si vous vous trouvez dans le royaume de votre divinité grâce à ce sort, vous pouvez retourner à l'endroit d'où vous êtes parti quand vous l'avez lancé, en effectuant une action unique qui a les traits divin et concentration.

FAISEUR DE MIRACLES — DON 20

PRÊTRE

Prérequis sort miraculeux

Vous êtes le véritable canal de la puissance de votre divinité. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 10 de plus.

CANALISATION MÉTAMAGIQUE ❖ — DON 20

CONCENTRATION PRÊTRE

Votre profonde compréhension des révélations divines sur la nature de l'essence vitale vous permet de manipuler sans contrainte les effets de votre énergie positive ou négative. Utilisez 1 action métamagique que vous savez accomplir, qui demande normalement 1 action et que vous pouvez appliquer au sort *mise à mal* ou *guérison*. Si vous l'utilisez de cette façon, ses effets s'appliquent uniquement à la *mise à mal* ou à la *guérison*.

Rôdeur

Certains rôdeurs pensent que la civilisation abîme l'âme mais qu'il est quand même nécessaire de la protéger des créatures sauvages. D'autres prétendent qu'il faut protéger la nature de l'avidité des individus qui souhaitent s'accaparer ses beautés et piller ses trésors. Vous pouvez soutenir l'une ou l'autre de ces causes, voire les deux. Peut-être êtes-vous un éclaireur, un pisteur ou un chasseur de fugitifs ou de bêtes qui rôde à la périphérie de la civilisation ou explore les contrées sauvages. Vous savez comment vivre de la terre et vous êtes particulièrement talentueux pour repérer et abattre des proies opportunes et des ennemis jurés.

Caractéristique essentielle

Force ou Dextérité
Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Force ou à la Dextérité (vous choisissez).

Points de vie

10 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous désignez un adversaire en particulier qui devient votre proie, ce qui améliore vos chances de le vaincre. Vous ciblez et brutalisez l'ennemi désigné avec un arc ou des armes de corps à corps, tout en soutenant vos alliés avec vos compétences.

Lors des rencontres sociales...

Quand vous vous exprimez, vous êtes la voix de l'expérience et du pragmatisme, surtout en ce qui concerne l'exploration de contrées sauvages.

En exploration...

Vous guidez vos alliés lorsque vous traversez des étendues sauvages ou suivez des traces. Vous gardez toujours l'œil ouvert et restez vigilant pour prévenir les dangers, même lorsqu'ils ne sont pas clairement visibles.

Pendant un intermède...

Vous forgez des armes et fabriquez des pièges artisanaux pour préparer votre prochaine aventure. Si vous préférez rester en pleine nature, vous pouvez chasser ou partir en reconnaissance dans les régions alentour pour mieux comprendre votre environnement.

Vous...

- Respectez la puissance brute de la nature et savez comment profiter au mieux de ses bienfaits.
- Appréciez le frisson de la chasse.
- Partez en éclaireur devant votre groupe pour identifier les dangers avant le début des combats.

Les autres...

- Comptent sur vous pour les protéger des dangers de la nature ou de l'empiètement de la civilisation.
- Vous considèrent comme un individu discret ou taciturne.
- Pensent que vous êtes quelque peu sauvage, voire dangereux.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception
Expert en Perception

Jets de sauvegarde
Expert en Vigueur
Expert en Réflexes
Qualifié en Volonté

Compétences
Qualifié en Nature
Qualifié en Survie
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 4 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques
Qualifié avec les armes simples
Qualifié avec les armes de guerre
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses
Qualifié avec les armures légères
Qualifié avec les armures intermédiaires
Qualifié pour la défense sans armure

DD de classe
Qualifié dans le DD de classe rôdeur

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-14 : PROGRESSION DU RÔDEUR

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, chasser une proie, spécialité du chasseur, don de rôdeur
2	Don de rôdeur, don de compétence
3	Don général, volonté de fer, amélioration de compétence
4	Don de rôdeur, don de compétence
5	Primes de caractéristiques, don ancestral, amélioration de compétence, absence de traces, expertise avec les armes
6	Don de rôdeur, don de compétence
7	Évasion, don général, amélioration de compétence, sens alertes, spécialisation martiale
8	Don de rôdeur, don de compétence
9	Don ancestral, avantage naturel, expertise du rôdeur, amélioration de compétence
3	Primes de caractéristique, don de rôdeur, don de compétence
11	Don général, juggernaut, expertise avec les armures intermédiaires, amélioration de compétence, déplacement facilité en milieu naturel
12	Don de rôdeur, don de compétence
13	Don ancestral, amélioration de compétence, maîtrise martiale
14	Don de rôdeur, don de compétence
15	Primes de caractéristiques, don général, spécialisation martiale supérieure, évasion améliorée, sens extraordinaires, amélioration de compétence
16	Don de rôdeur, don de compétence
17	Don ancestral, maître chasseur, amélioration de compétence
18	Don de rôdeur, don de compétence
19	Don général, seconde peau, amélioration de compétence, Changement rapide de proie
20	Primes de caractéristique, don de rôdeur, don de compétence

Capacités de classe

En tant que rôdeur, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les noms des pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

Chasser une proie

Quand vous focalisez votre attention sur un unique adversaire, plus rien ne peut vous empêcher de le traquer. Vous pouvez accomplir l'action Chasser une proie.

Chasser une proie ❖

CONCENTRATION RÔDEUR

Vous désignez une unique créature qui devient votre proie et vous focalisez vos attaques sur celle-ci. Vous devez voir ou entendre la proie, ou vous devez être en train de la pister pendant l'exploration.

Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception quand vous Cherchez votre proie et aux tests de Survie quand vous la Pistez. Vous ignorez également le malus si la proie que vous chassez se trouve dans le deuxième facteur de portée de votre arme à distance.

Vous ne pouvez désigner qu'une créature comme proie à la fois. Si vous utilisez Chasser une proie pour désigner une autre créature alors que vous avez déjà une créature désignée comme proie, la précédente est remplacée par la dernière qui devient votre nouvelle proie. Cette désignation dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

Spécialité du chasseur

Vous vous êtes entraîné des heures et des heures durant à améliorer certains aspects de vos compétences de chasseur et de pisteur, ce qui vous procure un avantage supplémentaire lorsque vous Chassez une proie. Choisissez une spécialité du chasseur.

Déluge : votre entraînement vous permet de faire pleuvoir un déluge d'attaques dévastatrices sur votre proie. Votre malus d'attaques multiples pour les attaques contre votre proie s'élève à –3 (–2 avec une arme agile) sur la deuxième attaque du tour au lieu de –5, et à –6 (–4 avec une arme agile) sur la troisième et les suivantes au lieu de –10.

Précision : votre entraînement vous permet de viser les points faibles de votre proie. La première fois que vous touchez votre proie lors d'un round, vous infligez 1d8 dégâts de précision supplémentaires (les dégâts de précision augmentent les dégâts que vous avez déjà infligés, ils sont du même type que ceux de base mais restent inefficaces contre des créatures qui n'ont pas d'organes vitaux ou de points faibles). Au niveau 11, les dégâts de précision supplémentaires passent à 2d8, et à 3d8 au niveau 19.

Ruse : vous vous montrez plus malin que votre proie et savez lui échapper. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Duperie, d'Intimidation, de Discrétion et à tous les tests pour Vous souvenir d'informations sur votre proie. Vous bénéficiez également d'un bonus de circonstances de +1 à la CA contre ses attaques.

Dons de rôdeur

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de rôdeur. Les dons de rôdeur son décrits à partir de la page 194.

Dons de compétences 2e

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et ont le trait compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

Dons généraux 3e

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

Améliorations de compétence 3e

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous êtes inexpérimenté, ou pour devenir expert dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

VOLONTÉ DE FER 3E

Votre entraînement a renforcé votre détermination. Votre rang de maîtrise des jets de sauvegarde de Volonté devient expert.

ABSENCE DE TRACES 5E

Il est compliqué de vous pister lorsque vous traversez des terrains naturels. Vous bénéficiez en permanence des avantages de l'action Dissimuler des traces sur de tels terrains, et ce, sans devoir vous déplacer à la moitié de votre Vitesse.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

EXPERTISE AVEC LES ARMES 5E

Vous vous consacrez à l'apprentissage approfondi du maniement de vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les attaques à mains nues et les armes de guerre passe à expert. Vous pouvez appliquer les effets critiques spécialisés de toutes les armes simples et de guerre ainsi qu'aux attaques à mains nues quand vous attaquez votre proie.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

ÉVASION 7E

Vous avez appris à vous déplacer rapidement afin d'échapper aux explosions, au souffle d'un dragon, et à bien pire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Réflexes, celui-ci est transformé en succès critique.

SENS ALERTES 7E

Au cours de vos aventures, vous avez développé une conscience aiguë de votre environnement et portez une grande attention aux détails. Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

SPÉCIALISATION MARTIALE 7E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

AVANTAGE NATUREL 9E

Vous repérez toujours les points faibles dans les défenses de vos ennemis quand ils se trouvent sur un terrain défavorable. On considère que vous prenez au dépourvu des ennemis lorsqu'ils se trouvent sur un terrain difficile naturel, ou sur un terrain difficile engendré par un piège artisanal.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les termes clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs de rôdeur.

Ouverture. Ces manœuvres fonctionnent uniquement lors de la première salve d'attaques que vous portez à votre tour. Vous ne pouvez utiliser d'action d'ouverture que si vous n'avez pas encore utilisé d'action avec le trait attaque ou ouverture lors de votre tour.

Persévérer : les actions avec ce trait vous permettent d'enchaîner vos précédentes attaques par d'autres manœuvres. Une action avec le trait persévérer peut être utilisée uniquement si vous êtes actuellement affecté par un malus d'attaques multiples.

Certaines actions avec le trait persévérer confèrent également un effet en cas d'échec. Les effets ajoutés en cas d'échec ne s'appliquent pas en cas d'échec critique. Si votre action avec le trait persévérer est un succès, vous pouvez décider d'appliquer l'effet d'échec à la place (par exemple, vous pouvez faire ce choix quand une attaque n'inflige aucun dégât à cause d'une résistance). Étant donné que vous devez être affecté par un malus d'attaques multiples pour pouvoir utiliser une action avec le trait persévérer, vous ne pouvez pas utiliser une telle action en dehors de votre tour, même si vous utilisez l'activité Préparer.

Sophistication : les actions qui possèdent ce trait sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

EXPERTISE DU RÔDEUR 9E

Vous avez affûté vos techniques pour qu'il soit plus compliqué d'y résister. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe rôdeur passe à expert.

DÉPLACEMENT FACILITÉ EN MILIEU NATUREL 11E

Vous franchissez rapidement les obstacles, que ce soit des gravats, des broussailles ou de la boue épaisse. Vous ignorez les effets des terrains difficiles non magiques. Comme à l'accoutumée lorsqu'on peut ignorer les terrains difficiles, les gênes occasionnées par les terrains très difficiles sont réduites à celles des terrains difficiles.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES INTERMÉDIAIRES 11E

Vous avez appris à mieux vous défendre. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, les armures intermédiaires et avec la défense sans armure passe à expert.

JUGGERNAUT 11E

Votre corps s'est habitué à l'effort physique et à résister aux maladies. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique.

MAÎTRISE MARTIALE 13E

Vous connaissez parfaitement toutes les subtilités de vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les attaques à mains nues et les armes de guerre passe à maître.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES DONS DE RÔDEUR

Si vous cherchez un don de rôdeur par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niv.
Agression jumelée	1
Appel au compagnon	4
Arbalétrier émérite	1
Arme en main	2
Avantages multiples	18
Avertissement de l'éclaireur	4
Camouflage	10
Chasseur de l'ombre	18
Chasseur de monstres	1
Chasseur de monstres légendaire	16
Combat en aveugle	8
Compagnon animal	1
Compagnon animal adulte	6
Compagnon furtif	14
Compagnon magistral	18
Compagnon spécialisé	16
Côte à côte	12
Deux proies	12
Directive du protecteur	14
Directive du protecteur	8
Déluge invraisemblable	18
Dénicheur de dangers	8
Empathie sauvage	2
Ennemi juré	4
Environnement de prédilection	2
Escarmoucheur suprême	20
Formidable compagnon	10
Foulée du protecteur	10
Frappe d'escarmouche	6
Garde-monstres	2
Interruption de la proie	4
Jusqu'aux confins du monde	20
Maître chasseur de monstres	10
Maître de l'environnement	8
Parade jumelée	4
Pistage accéléré	6
Pose rapide de pièges artisanaux	6
Pose éclair de pièges artisanaux	12
Profusion de pièges artisanaux	16
Proie commune	14
Rechargement en courant	4
Redoutables pièges artisanaux	8
Riposte jumelée	10
Riposte jumelée améliorée	16
Second dard	12
Sentir l'invisible	14
Spécialiste des pièges artisanaux	4
Tir de ciblage	14
Tir de loin	4
Tir du chasseur	1
Tir déroutant	12
Tir déroutant supérieur	16
Tir légendaire	20
Tir parfait	18
Tir pénétrant	3
Tir soudain	6
Triple menace	20
Visée du chasseur	2
Visée mortelle	8
Volée invraisemblable	18

ÉVASION AMÉLIORÉE 15E

Votre capacité à éviter le danger est sans égal. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes devient légendaire. Lorsque vous obtenez un échec sur le jet de Réflexes, celui-ci se transforme en échec. Quand vous échouez à un jet de Réflexes contre un effet qui vous inflige des dégâts, vous ne subissez que la moitié des dégâts.

SENS EXTRAORDINAIRES 15E

Vous décelez des choses quasiment impossibles à remarquer pour une personne ordinaire. Votre rang de maîtrise en Perception passe à légendaire.

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE 15E

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

MAÎTRE CHASSEUR 17E

Vos talents de chasseur sont à présent incroyablement affûtés. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe de rôdeur passe à maître. Quand vous utilisez une arme à distance pour laquelle vous êtes maître, vous ignorez le malus si votre proie se trouve dans le deuxième ou troisième facteur de portée de votre arme.

Si vous êtes un maître en Perception, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Perception quand vous Cherchez votre proie, et si vous êtes un maître en Survie, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Survie quand vous la Pistez.

Vous bénéficiez également d'un avantage supplémentaire qui dépend de votre spécialité du chasseur.

Déluge : votre maîtrise martiale et vos talents pour viser vous permettent d'effectuer plusieurs attaques précises d'affilée. Si vous êtes un maître avec votre arme et que vous attaquez votre proie, votre malus d'attaques multiples s'élève à –2 (–1 avec une arme agile) sur la deuxième attaque du tour, et à –4 (–2 avec une arme agile) sur la troisième et les suivantes.

Précision : votre maîtrise martiale vous permet de toucher à multiples reprises les points vitaux de votre proie. La deuxième fois que vous touchez votre proie lors d'un même round, vous lui infligez également 1d8 dégâts de précision. Au niveau 19, votre deuxième attaque réussie contre votre proie lors d'un même round inflige 2d8 dégâts de précision, et la troisième 1d8 dégâts de précision.

Ruse : votre maîtrise des compétences vous permet de vaincre facilement votre proie. Si vous êtes un maître en Duperie, Intimidation, Discrétion ou dans la compétence que vous utilisez pour Vous souvenir d'informations sur votre proie, le bonus de circonstances lorsque vous utilisez ces compétences contre votre proie passe de +2 à +4. Si vous êtes un maître avec votre armure, le bonus de circonstances à la CA contre la proie passe de +1 à +2.

CHANGEMENT RAPIDE DE PROIE 19E

Vous jaugez vos proies en un clin d'œil. Vous pouvez utiliser Chasser une proie par une action gratuite si c'est la première action de votre tour.

SECONDE PEAU 19E

Votre armure est presque devenue une seconde peau pour vous. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, les armures intermédiaires et la défense sans armure passe à maître. Vous pouvez vous reposer normalement lorsque vous portez une armure légère ou intermédiaire, au lieu d'être fatigué suite à un piètre repos.

DONS DE RÔDEUR

À chaque fois que vous gagnez un don de rôdeur, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

AGRESSION JUMELÉE ❖ DON 1

RÔDEUR SOPHISTICATION

Fréquence une fois par round

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous portez deux attaques rapides contre votre proie avec vos deux armes. Faites deux Frappes contre votre proie, une avec chacune des armes requises. Si les deux touchent, faites la somme de leurs dégâts avant d'appliquer les résistances et les faiblesses. Vous appliquez normalement votre malus d'attaques multiples à ces Frappes.

ARBALÉTRIER ÉMÉRITE — DON 1

RÔDEUR

Vous savez parfaitement comment fonctionne une arbalète. Quand vous maniez une arbalète et que vous utilisez Chasser une proie ou Interagir pour la recharger, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 au jet de dégâts lors de votre prochaine Frappe avec cette arme. Si cette arme est une arbalète simple, augmentez également d'un échelon la taille du dé de dégâts pour cette attaque (page 279). Vous devez effectuer l'attaque avant la fin de votre prochain tour pour profiter de ces avantages.

CHASSEUR DE MONSTRES — DON 1

RÔDEUR

Vous évaluez rapidement votre proie et mettez en pratique ce que vous savez à son propos. Dans le cadre de l'action utilisée pour Chasser votre proie, vous pouvez tenter un test pour Vous souvenir d'une information sur votre proie. Quand vous obtenez un succès critique lors de l'identification de votre proie avec Se Souvenir, vous relevez une faiblesse dans ses défenses. Vous et les alliés avec qui vous partagez cette information bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à leur prochain jet d'attaque contre cette proie. Vous pouvez octroyer les bonus de Chasseur de monstres une fois par jour seulement contre une créature en particulier.

COMPAGNON ANIMAL — DON 1

RÔDEUR

Un jeune compagnon animal se met à votre service, voyage à vos côtés et obéit du mieux possible aux ordres simples. Voir Les compagnons animaux en page 214. Quand vous Chassez une proie, votre compagnon animal bénéficie des avantages de cette action et de ceux de votre spécialité du chasseur si vous en avez une.

TIR DU CHASSEUR ❖ — DON 1

RÔDEUR SOPHISTICATION

Fréquence une fois par round

Conditions. Vous maniez une arme à distance avec un rechargement 0.

Vous faites deux tirs rapides contre la proie que vous chassez. Faites deux Frappes contre votre proie avec l'arme requise. Si les deux touchent la même créature, faites la somme de leurs dégâts avant d'appliquer les résistances et les faiblesses. Vous appliquez normalement votre malus d'attaques multiples à ces Frappes.

NIVEAU 2

ARME EN MAIN ❖ — DON 2

RÔDEUR

Vous dégainez votre arme et attaquez d'un même geste. Vous Interagissez pour dégainer votre arme, puis Frappez avec celle-ci.

EMPATHIE SAUVAGE — DON 2

RÔDEUR

Vous entretenez une relation spéciale avec les créatures du monde naturel qui vous permet de communiquer avec elles de manière rudimentaire. Vous pouvez utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur des animaux et pour les Solliciter en leur demandant des choses très simples. Dans la plupart des cas, les animaux sauvages vous laisseront le temps d'exposer votre cas.

ENVIRONNEMENT DE PRÉDILECTION — DON 2

RÔDEUR

Vous avez étudié un type d'environnement particulier pour mieux surmonter ses difficultés. Choisissez votre environnement de prédilection parmi les suivants : aquatique, arctique, désert, forêt, montagne, plaine, ciel, marais ou souterrain. Dans cet environnement, vous ignorez les effets des terrains difficiles non magiques. Si vous avez la capacité de classe déplacement facilité en milieu naturel, vous bénéficiez d'un second avantage, déterminé par votre choix, lorsque vous évoluez dans votre environnement de prédilection.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

- **Aquatique.** Vous gagnez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse. Si vous avez déjà une Vitesse de nage, celle-ci bénéficie d'un bonus de statut de +3 m.
- **Arctique.** Vous n'avez besoin de manger et de boire qu'un dixième de la quantité normalement nécessaire, vous n'êtes pas affecté par le grand froid ou le froid extrême, et vous pouvez marcher sur la glace et la neige à votre Vitesse normale sans avoir besoin de Garder l'équilibre.
- **Ciel.** Votre Vitesse de vol, si vous en avez une, bénéficie d'un bonus de statut de +3 m.
- **Désert.** Vous n'avez besoin de manger et de boire qu'un dixième de la quantité normalement nécessaire, vous n'êtes pas affecté par les grandes chaleurs ou les chaleurs extrêmes, et vous pouvez marcher sur le sable à votre Vitesse normale sans avoir besoin de Garder l'équilibre.
- **Forêt, montagne ou souterrain.** Vous gagnez une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse. Si vous avez déjà une Vitesse d'escalade, celle-ci bénéficie d'un bonus de statut de +3 m.
- **Marais.** Vous pouvez traverser les zones marécageuses à votre Vitesse normale, même si la profondeur de l'eau est telle qu'elle forme un terrain très difficile ou qu'il faille normalement Nager pour les traverser.
- **Plaine.** Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse au sol.

GARDE-MONSTRES — DON 2

RÔDEUR

Prérequis Chasseur de monstres

Vous savez comment vous défendre et défendre vos alliés contre votre proie. Quand vous conférez les bonus de Chasseur de monstres, vous et chacun de vos alliés bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à votre prochain jet de sauvegarde contre cette créature en particulier et à votre CA contre la prochaine attaque de la créature contre chacun de vous.

VISÉE DU CHASSEUR ❖❖ — DON 2

CONCENTRATION RÔDEUR

Quand vous vous concentrez pour viser, votre attaque gagne en précision. Faites une Frappe d'arme à distance contre votre proie. Pour cette Frappe, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 au jet d'attaque et ignorez l'état masqué de votre proie.

NIVEAU 4

APPEL AU COMPAGNON — DON 4

RÔDEUR

Prérequis un compagnon animal

Vous pouvez pousser votre compagnon à faire le maximum. Vous pouvez dépenser 2 actions au lieu de 1 pour Diriger un animal quand vous donnez un ordre à votre compagnon animal. Le cas échéant, celui-ci peut faire une action supplémentaire.

AVERTISSEMENT DE L'ÉCLAIREUR ◈ — DON 4

RÔDEUR

Déclencheur. Vous êtes sur le point de faire un test de Perception ou de Survie pour déterminer votre initiative.

Vous avertissez vos alliés, visuellement ou oralement, d'un danger, et conférez à chacun un bonus de circonstances de +1 à son jet d'initiative. En fonction de la manière dont vous avez averti vos alliés (des gestes ou la voix), cette action possède le trait visuel ou audible.

ENNEMI JURÉ — DON 4

RÔDEUR

Vous avez analysé un type particulier de créature sauvage et parvenez à présent à la chasser plus facilement. Quand vous prenez ce don, choisissez la catégorie d'ennemi juré parmi la liste suivante : animaux, bêtes, dragons ou champignons et plantes. Quand vous faites votre jet d'initiative et que vous voyez un ennemi de la catégorie choisie, vous pouvez Chasser une proie par une action gratuite, en désignant cet ennemi.

Vous pouvez effectuer cette action gratuite même si vous n'avez pas encore identifié la créature grâce à l'action Se souvenir. L'avantage ne s'applique pas contre des ennemis jurés déguisés en d'autres créatures et le MJ détermine s'il s'applique contre une créature déguisée en un ennemi juré.

INTERRUPTION DE LA PROIE ↷ — DON 4

RÔDEUR

Déclencheur. Votre proie est dans votre zone d'allonge et elle effectue une action de manipulation, une action de déplacement ou quitte une case en effectuant une action de déplacement.

Faites une Frappe au corps à corps contre votre proie. Si l'attaque aboutit à un coup critique, vous interrompez l'action à l'origine du déclenchement.

PARADE JUMELÉE ❖ — DON 4

RÔDEUR

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous utilisez vos deux armes pour parer les attaques. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour, ou de +2 si l'une ou l'autre de vos armes a le trait parade. Vous ne bénéficiez plus de ce bonus dès que les conditions de ce don ne sont plus respectées.

RECHARGEMENT EN COURANT ❖ — DON 4

RÔDEUR

Vous pouvez recharger votre arme en vous déplaçant. Vous Marchez rapidement, Faites un pas, ou Êtes furtif, puis vous Interagissez pour recharger.

SPÉCIALISTE DES PIÈGES ARTISANAUX — DON 4

RÔDEUR

Prérequis expert en Artisanat, Fabrication de pièges artisanaux

Vous vous êtes spécialisé dans la création rapide de pièges pour gêner vos ennemis sur le champ de bataille. Si vous êtes expert en Artisanat, vous obtenez les formules de trois pièges artisanaux ordinaires ou peu courants (page 608). Si vous êtes un maître, vous en obtenez six. Si vous êtes légendaire, vous en obtenez neuf.

Chaque jour lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez préparer quatre pièges artisanaux de votre formulaire que vous pourrez poser rapidement au cours de la journée ; s'il faut normalement une minute pour Fabriquer chacun d'eux, vous parvenez à les Fabriquer en effectuant 3 actions Interagir. Le nombre de pièges artisanaux passe à six si vous êtes un maître en Artisanat et à huit si vous êtes légendaire. Les pièges artisanaux préparés de cette façon ne vous coûtent aucune ressource lorsque vous les Fabriquez.

TIR DE LOIN — DON 4

RÔDEUR

Votre expérience sur le terrain vous a appris à vous concentrer sur votre visée pour améliorer votre précision lorsque vous tirez à longue distance. Doublez les facteurs de portée de votre arme.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

NIVEAU 6

COMPAGNON ANIMAL ADULTE — DON 6

RÔDEUR

Prérequis Compagnon animal

Votre compagnon animal a grandi et c'est à présent un adulte, ce qui lui confère des capacités supplémentaires (page 214).

Si vous connaissez l'action Chasser une proie, votre compagnon animal attaque votre proie sans qu'il soit nécessaire de lui en donner l'ordre. Lors d'une rencontre, même si vous n'effectuez pas l'action Diriger un animal, votre compagnon animal peut toujours effectuer une action à votre tour pour Marcher rapidement vers votre proie ou pour la Frapper.

FRAPPE D'ESCARMOUCHE ❖ — DON 6

RÔDEUR SOPHISTICATION

Vos pieds et vos armes bougent de concert. Vous avez le choix entre Faire un pas puis Frapper, ou Frapper puis Faire un pas.

PISTAGE ACCÉLÉRÉ — DON 6

RÔDEUR

Prérequis expert en Survie, Pisteur expérimenté

Votre vue perçante vous permet de repérer des traces de passage, même quand vous êtes en mouvement. Vous pouvez vous déplacer à votre Vitesse normale quand vous Pistez. Si vous êtes un maître en Survie, vous n'avez pas besoin de faire un nouveau test de Survie toutes les heures pour continuer à Pister. Si vous êtes légendaire en Survie, vous pouvez effectuer une autre activité d'exploration pendant que vous Pistez.

Si vous faites un jet de Survie pour déterminer votre initiative pendant que vous pistez votre proie, quand vous commencez votre premier tour de la rencontre, vous pouvez Marcher rapidement vers elle par une action gratuite.

POSE RAPIDE DE PIÈGES ARTISANAUX — DON 6

RÔDEUR

Prérequis expert en Artisanat, Spécialiste des pièges artisanaux

Vous savez comment poser un piège artisanal en un minimum de temps. En effectuant 3 actions Interagir, vous pouvez Fabriquer des pièges artisanaux que l'on Fabrique normalement en une minute, même si vous ne les avez pas préparés au préalable.

TIR SOUDAIN — DON 6

RÔDEUR

Vous avez appris à utiliser par réflexe vos armes à distance quand une créature se rapproche. Vous pouvez effectuer une réaction pour faire une Frappe avec une arme à distance alors que vous ne pouvez normalement la faire qu'avec une arme de corps à corps. Vous devez Frapper une cible adjacente. En ce qui concerne le déclencheur de la réaction, vous considérez que votre arme à distance a une allonge de 1,50 m. Si la réaction impose d'autres conditions, telles que le maniement d'un type d'arme spécifique, le Tir soudain ne vous permet pas de les ignorer ; il vous permet seulement de remplacer une Frappe avec une arme au corps à corps par une Frappe avec une arme à distance.

NIVEAU 8

AIDE DU PROTECTEUR ❖ — DON 8

RÔDEUR

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous conférez à un allié les avantages décrits dans Chasser une proie et ceux de votre spécialité du

EXEMPLE DE RÔDEUR

Rôdeur animal

Vous entretenez une relation étroite avec votre animal bien-aimé. Vous explorez les contrées sauvages et combattez en tandem.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Privilégiez la Dextérité, puis la Constitution et la Sagesse. Pensez à votre Force si vous voulez infliger plus de dégâts.

COMPÉTENCES
Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Médecine, Nature, Survie

SPÉCIALITÉ DU CHASSEUR
Ruse

DON DE DÉPART
Compagnon animal

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Appel au compagnon (4e), Compagnon animal adulte (6e), Formidable compagnon (10e), Côte à côte (12e), Compagnon spécialisé (16e), Compagnon magistral (18e)

chasseur en lui indiquant les vulnérabilités d'une créature. En fonction de la manière utilisée pour transmettre ces informations à votre allié (des gestes ou la voix), cette action possède le trait visuel ou audible.

COMBAT EN AVEUGLE — DON 8

RÔDEUR

Prérequis maître en Perception

Votre instinct martial vous permet de ressentir la présence de vos adversaires masqués ou invisibles. Vous n'avez pas besoin de réussir un test nu pour cibler des créatures masquées. Vous n'êtes pas pris au dépourvu par les créatures qui sont cachées (sauf si vous êtes pris au dépourvu pour une raison qui n'est pas liée à leur état caché) et il vous suffit de réussir un test nu DD 5 pour cibler une créature cachée.

Si vous êtes adjacent à une créature non détectée d'un niveau égal ou inférieur au vôtre, vous la considérez comme cachée seulement.

DÉNICHEUR DE DANGERS — DON 8

RÔDEUR

Vous percevez instinctivement le danger. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Perception pour trouver des pièges et des dangers, à votre CA contre leurs attaques et aux jets de sauvegarde contre leurs effets. Vous pouvez trouver des dangers qui nécessitent normalement une Fouille de votre part, même si vous ne Fouillez pas.

MAÎTRE DE L'ENVIRONNEMENT — DON 8

RÔDEUR

Prérequis maître en Survie, Environnement de prédilection

Vous vous adaptez à n'importe quel environnement naturel. Vous pouvez passer une heure à vous entraîner dans l'environnement où vous vous trouvez pour qu'il devienne votre environnement de prédilection, ce qui remplace temporairement votre environnement de prédilection actuel. Si vous passez une journée entière hors de ce nouvel environnement de prédilection, vous récupérez l'environnement que vous avez initialement choisi quand vous avez pris le don Environnement de prédilection.

REDOUTABLES PIÈGES ARTISANAUX — DON 8

RÔDEUR

Prérequis maître en Artisanat, Spécialiste des pièges artisanaux

Les ennemis éprouvent plus de difficultés à éviter vos pièges artisanaux. Quand vous posez un piège, le DD du jet de sauvegarde de ce piège est égal à la valeur la plus élevée entre son DD normal ou votre DD de classe.

VISÉE MORTELLE ❖ — DON 8

OUVERTURE RÔDEUR

Prérequis spécialisation martiale

Vous visez les points faibles de votre proie, ce qui augmente la difficulté du tir mais permet d'infliger plus de dégâts en cas de coup au but. Faites une Frappe à distance contre votre proie avec un malus de –2. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 aux dégâts de cette Frappe. Ce bonus passe à +6 au niveau 11 et à +8 au niveau 15.

NIVEAU 10

CAMOUFLAGE — DON 10

RÔDEUR

Prérequis maître en Discrétion

Vous modifiez votre apparence pour vous fondre dans la nature. Dans

un environnement naturel, vous pouvez Être furtif, même si l'on vous observe.

FORMIDABLE COMPAGNON — DON 10

RÔDEUR

Prérequis Compagnon animal adulte

Votre compagnon animal continue de grandir et de se développer. Il devient un compagnon animal sauvage ou agile (vous choisissez), ce qui lui confère des capacités supplémentaires déterminées par le type de compagnon (page 214).

FOULÉE DU PROTECTEUR — DON 10

RÔDEUR

Prérequis maître en Discrétion

Vous aidez vos alliés à se déplacer discrètement en pleine nature. Quand vous Êtes furtif en mode exploration dans un environnement naturel, vous pouvez désigner n'importe quel nombre d'alliés pour qu'ils bénéficient des mêmes avantages, comme s'ils effectuaient eux aussi cette activité en mode exploration. Ceci ne nécessite aucune action de leur part.

MAÎTRE CHASSEUR DE MONSTRES — DON 10

RÔDEUR

Prérequis maître en Nature, Chasseur de monstres

Vous avez une connaissance presque parfaite de toutes les créatures existantes. Vous pouvez utiliser Nature pour identifier n'importe quelle créature avec Se souvenir. De plus, vous bénéficiez des avantages de Chasseur de monstres (et de Garde-monstres, si vous le possédez) en cas de succès ou de succès critique.

RIPOSTE JUMELÉE ↷ — DON 10

RÔDEUR

Déclencheur. Une créature à portée obtient un échec critique en effectuant une Frappe contre vous.

Conditions. Vous bénéficiez des avantages de Parade jumelée.

Après une parade judicieuse avec une arme, votre adversaire laisse une ouverture dans sa défense qui vous permet d'attaquer avec l'autre arme. Effectuez une Frappe au corps à corps ou une action Désarmer contre l'adversaire déclencheur.

TIR PÉNÉTRANT ◆◆ — DON 10

OUVERTURE RÔDEUR

Conditions. Vous maniez une arme à distance.

Votre projectile atteint votre proie même si une créature s'interpose entre vous et elle. Désignez une cible qui offre un abri partiel à votre proie. Faites une unique Frappe à distance avec l'arme requise contre la cible désignée et votre proie. Cette attaque ignore l'abri partiel que la cible désignée offre à votre proie. Vous faites un seul jet de dégâts que vous appliquez à chaque créature touchée. Une Frappe pénétrante compte comme deux attaques pour le calcul de votre malus d'attaques multiples.

NIVEAU 12

CÔTE À CÔTE — DON 12

RÔDEUR

Prérequis un compagnon animal

Vous et votre compagnon animal combattez en tandem, en détournant l'attention de vos adversaires et en les maintenant dans une position désavantageuse. À chaque fois que vous et votre compagnon animal êtes adjacents au même adversaire, on considère que vous le prenez tous deux en tenaille, quelles que soient vos positions.

DEUX PROIES — DON 12

RÔDEUR

Vous pouvez vous focaliser sur deux adversaires en même temps et les chasser tous les deux. Quand vous effectuez l'action Chasser une proie, vous pouvez désigner deux créatures qui deviennent vos proies.

POSE ÉCLAIR DE PIÈGES ARTISANAUX — DON 12

RÔDEUR

Prérequis maître en Artisanat, Spécialiste des pièges artisanaux

Vous savez poser des pièges à une vitesse phénoménale. Quand vous créez un piège artisanal qui nécessite normalement une minute à Fabriquer, vous pouvez, à la place, le Fabriquer en effectuant une seule action Interagir.

SECOND DARD ◆ — DON 12

PERSÉVÉRER RÔDEUR

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous anticipez les mouvements de votre proie et les ouvertures qu'elle offre pour que vos coups ratés avec une arme permettent des coups superficiels avec l'autre. Faites une Frappe au corps à corps contre votre proie avec l'une des armes requises. Cette Frappe obtient l'effet d'échec suivant.

Échec. Votre attaque inflige les dégâts qu'elle devrait normalement infliger en cas de succès, en enlevant tous les dés de dégâts (vous retirez ainsi les dés de dégâts conférés par les runes d'arme, les sorts, les pouvoirs spéciaux, en plus des dés de dégâts de l'arme).

TIR DÉROUTANT — DON 12

RÔDEUR

La puissance brute de vos attaques, ou leur accablante profusion, déconcerte votre ennemi. Si vous obtenez un coup critique contre votre proie avec une arme à distance, ou si vous la touchez deux fois lors du même tour avec une arme à distance, elle est prise au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour.

NIVEAU 14

COMPAGNON FURTIF — DON 14

RÔDEUR

Prérequis Camouflage

Vous avez dressé votre compagnon animal pour qu'il se fonde dans le décor. Votre compagnon animal bénéficie des avantages du don Camouflage. Si votre compagnon est un embusqueur spécialisé, son rang de maîtrise en Discrétion passe à maître (ou légendaire s'il était déjà maître).

DIRECTIVE DU PROTECTEUR — DON 14

RÔDEUR

Vous pouvez informer vos alliés de l'emplacement de votre proie, et ce, même si son camouflage est parfait. Tant que vous observez votre proie, tous les échecs et les échecs critiques obtenus par vos alliés en la Cherchant sont remplacés par des succès. Vos alliés doivent pouvoir vous voir ou vous entendre pour bénéficier de cet avantage et vous devez pouvoir parler ou faire des gestes pour qu'ils en bénéficient.

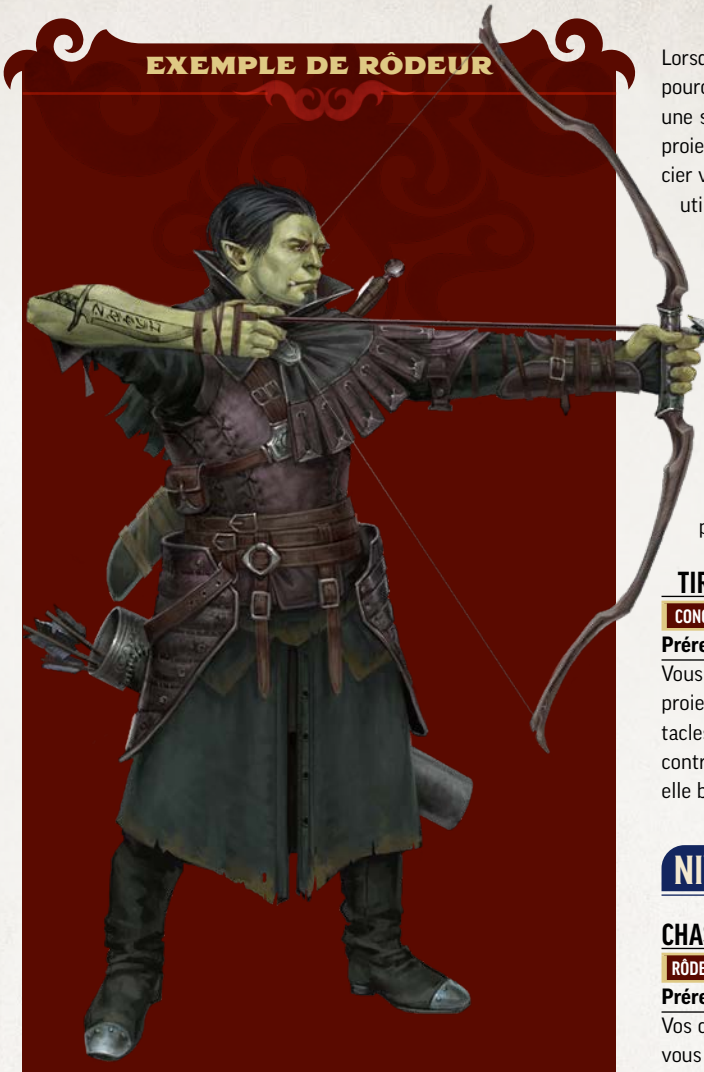
PROIE COMMUNE — DON 14

RÔDEUR

Prérequis Aide du protecteur, Deux proies

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE RÔDEUR



Archer

Vous gardez vos distances avec votre proie, en tirant des flèches avec une incroyable précision pour ralentir ou tuer ceux que vous chassez.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilégiez la Dextérité puis la Sagesse. Avantagez la Force si vous voulez manier un arc composite ou des armes de jet, ou l'Intelligence pour être plus compétent.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Nature, Survie, Vol

SPÉCIALITÉ DU CHASSEUR

Déluge

DON DE DÉPART

Tir du chasseur

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Arme en main (2e), Tir de loin (4e), Frappe d'escarmouche (6e), Visée mortelle (8e), Tir pénétrant (10e), Tir déroutant (12e), Volée invraisemblable (18e)

Lorsque vous chassez en duo, vous et votre allié pouvez tous deux pourchasser la même proie. Quand vous Chassez une proie et désignez une seule proie, vous pouvez conférer les avantages de Chasser une proie et de votre spécialité du chasseur à un allié, en plus d'en bénéficier vous-même. L'allié bénéficie de ces avantages jusqu'à ce que vous utilisez à nouveau Chasser une proie.

SENTIR L'INVISIBLE ↷ — DON 14

RÔDEUR

Déclencheur. Vous échouez à un test pour Chercher.

Quand vous cherchez des ennemis, vous pouvez repérer le plus infime des indices, comme le moindre de leurs mouvements ou un infime courant d'air sur votre peau. Même si vous avez échoué le test déclencheur, vous sentez automatiquement la présence des créatures non détectées qui se trouvent dans la zone dans laquelle vous Cherchez, et elles ne sont alors plus que cachées en ce qui vous concerne.

TIR DE CIBLAGE ❖ — DON 14

CONCENTRATION PERSÉVÉRER RÔDEUR

Prérequis Visée du chasseur

Vous observez attentivement la position et les défenses de votre proie, ce qui vous permet de tirer sur elle, quels que soient les obstacles entre vous et elle. Faites une Frappe avec une arme à distance contre votre proie. Vous ignorez l'état masqué et tous les abris dont elle bénéficie.

NIVEAU 16

CHASSEUR DE MONSTRES LÉGENDAIRE — DON 16

RÔDEUR

Prérequis légendaire en Nature, Maître chasseur de monstres

Vos connaissances sur les monstres sont si impressionnantes qu'elles vous permettent de connaître sans vous tromper toutes les tares de votre proie. Le bonus de Chasseur de monstres (et celui de Garde-monstres, si vous l'avez) passe de +1 à +2 pour vous et les alliés qui en bénéficient.

COMPAGNON SPÉCIALISÉ — DON 16

RÔDEUR

Prérequis Formidable compagnon

Votre compagnon animal est à présent si malin qu'il peut se spécialiser. Votre compagnon animal obtient une spécialisation de votre choix (voir la section Le compagnon animal à la page 214).

PROFUSION DE PIÈGES ARTISANAUX — DON 16

RÔDEUR

Prérequis Spécialiste des pièges artisanaux

Vous pouvez préparer à l'avance un nombre apparemment illimité de pièges artisanaux et vous êtes toujours prêt à les poser dès l'approche d'ennemis peu méfiants. Doublez le nombre de pièges artisanaux que vous pouvez préparer grâce à Spécialiste des pièges artisanaux.

RIPOSTE JUMELÉE AMÉLIORÉE — DON 16

RÔDEUR

Au début de chacun de vos tours, vous gagnez une réaction supplémentaire que vous pouvez utiliser uniquement pour accomplir une Riposte jumelée contre votre proie. Vous pouvez utiliser cette réaction supplémentaire, même si vous ne bénéficiez pas des avantages de Parade jumelée.

TIR DÉROUTANT SUPÉRIEUR — DON 16

RÔDEUR

Prérequis Tir déroutant

Même un seul de vos projectiles peut déséquilibrer votre proie, et vos attaques, encore plus redoutables, le déroutent plus longtemps. Si vous touchez votre proie avec une arme à distance, elle est prise au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour. Si vous obtenez un coup critique contre votre proie ou si vous la touchez deux fois lors du même tour avec une arme à distance, elle est prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour à la place.

NIVEAU 18

AVANTAGES MULTIPLES — DON 18

RÔDEUR

Prérequis maître chasseur, spécialité du chasseur

Vous avez appris toutes les techniques possibles pour prendre l'avantage sur vos ennemis. Quand vous utilisez Chasser une proie, vous pouvez bénéficier d'un avantage de la spécialité du chasseur différent de celui que vous avez choisi au niveau 1. Le cas échéant, vous ne pouvez pas bénéficier de l'avantage supplémentaire conféré par maître chasseur.

CHASSEUR DE L'OMBRE — DON 18

RÔDEUR

Prérequis Camouflage

Vous vous fondez si parfaitement dans votre environnement qu'il est impossible de vous repérer. Dans un environnement naturel, vous êtes toujours masqué vis-à-vis de tous les adversaires si tel est votre souhait, sauf de votre proie.

COMPAGNON MAGISTRAL — DON 18

RÔDEUR

Prérequis compagnon animal, maître chasseur

Votre compagnon animal maîtrise à présent toutes vos incroyables compétences de chasse, ce qui lui permet d'abattre avec facilité la proie que vous pourchassez. Quand vous Chassez une proie, votre compagnon animal bénéficie de l'avantage de maître chasseur associé à votre spécialité du chasseur, au lieu du simple avantage de votre spécialité du chasseur.

DÉLUGE INVRAISEMBLABLE ◆◆◆ — DON 18

OUVERTURE RÔDEUR SOPHISTICATION

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous sacrifiez la précision pour attaquer à une vitesse incroyable. Faites trois Frappes au corps à corps avec chacune des armes requises. Le malus d'attaques multiples maximum s'applique sur toutes ces Frappes, comme si vous aviez déjà fait deux attaques ou plus ce tour.

TIR PARFAIT ◆◆◆ — DON 18

RÔDEUR SOPHISTICATION

Conditions. Vous maniez une arme à distance chargée avec un rechargement de 1 ou plus et vous n'avez pas rechargé votre arme depuis votre dernier tour.

Après avoir observé intensément et analysé avec précision le déroulement d'un combat, vous tirez sur votre proie au moment idéal pour infliger le maximum de dégâts. Faites une Frappe à distance contre votre proie avec l'arme requise. Si vous touchez, la Frappe inflige le montant maximum de dégâts. Votre tour se termine après la Frappe.

VOLÉE INVRAISEMBLABLE ◆◆◆ — DON 18

RÔDEUR

Conditions. Vous maniez une arme à distance avec le trait volée et un rechargement 0.

Vous tirez une volée de projectiles sur tous les adversaires dans une zone. Effectuez une Frappe avec un malus de –2 contre chaque ennemi dans une explosion de 3 m de rayon centrée sur un point situé à une distance supérieure ou égale à la portée de volée de votre arme. Faites un seul jet de dégâts pour toutes les cibles.

Chacune de ces attaques compte dans le calcul de votre malus d'attaques multiples, mais celui-ci n'augmente qu'une fois toutes vos attaques effectuées.

NIVEAU 20

ESCARMOUCHEUR SUPRÊME — DON 20

RÔDEUR

Prérequis déplacement facilité en milieu naturel

Votre talent pour évoluer en pleine nature est tel que le terrain n'affecte plus du tout vos capacités de déplacement. Vous ignorez les effets de tous les terrains difficiles, très difficiles ou dangereux, et vous ne déclenchez pas les pièges et les dangers qui se déclenchent lorsqu'on se déplace dans une zone définie (avec des fils de détente ou des plaques de pression, par exemple), sauf si vous le souhaitez.

JUSQU'AUX CONFINS DU MONDE — DON 20

RÔDEUR

Prérequis légendaire en Survie

Votre capacité à traquer votre proie dépasse le champ du possible et vous permet de remonter sa trace et de prévoir avec facilité où elle se trouve. Quand vous utilisez Chasser votre proie sur une créature à 30 m ou moins, vous pouvez suivre ses déplacements, ce qui vous permet de savoir précisément où elle se trouve, quelle que soit la distance qui vous sépare, tant qu'elle reste votre proie. Vous devez être légendaire en Nature pour connaître l'endroit où se trouve votre proie après qu'elle s'est téléportée ou après qu'elle a utilisé un voyage planaire. Ce don obtient les traits détection, divination et primordial si vous êtes légendaire en Nature.

TIR LÉGENDAIRE — DON 20

RÔDEUR

Prérequis légendaire en Perception, maître chasseur, Tir de loin

Vous vous focalisez sur votre proie, en analysant les angles de tir, la résistance de l'air et toutes les variables susceptibles d'affecter votre attaque à distance. Si vous êtes un maître dans le maniement de votre arme à distance, quand vous attaquez votre proie, vous ignorez le malus de distance si celle-ci est inférieure ou égale à cinq fois le facteur de portée de votre armée.

TRIPLE MENACE — DON 20

RÔDEUR

Prérequis Proie commune

Vous focalisez votre attention sur trois créatures distinctes quand vous chassez. Quand vous utilisez Chasser une proie, vous pouvez désigner trois créatures en guise de proies, ou deux créatures et partager l'effet avec un allié (comme avec Proie commune), ou une créature et partager l'effet avec deux alliés.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Roublard

Vous êtes talentueux et opportuniste. Grâce à la vivacité de votre esprit et de vos réactions, vous profitez des faux pas de vos adversaires pour frapper leurs points faibles. Vous jouez à un jeu dangereux et cherchez constamment à mettre vos compétences à l'épreuve et à ressentir le frisson de l'adrénaline. Vous vous souciez probablement comme d'une guigne des lois qui se mettent en travers de votre chemin. Si chaque roublard suit une voie aussi unique que dangereuse, ils ont tous en commun un grand éventail de compétences approfondies.

Caractéristique essentielle

Dextérité ou autre
Au niveau 1, votre classe vous confère une prime de caractéristique en Dextérité ou une option choisie parmi les trafics du roublard.

Points de vie

8 plus votre modificateur de Constitution
Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous vous déplacez discrètement afin de surprendre vos adversaires. Vous êtes un appareil de précision, bien plus utile face à un adversaire robuste ou un incantateur qui garde ses distances que face aux soldats de troupe.

Lors des rencontres sociales...

Vos compétences vous donnent accès à de nombreuses méthodes pour influencer vos interlocuteurs. Monter des arnaques ou dégoter des informations est devenu une seconde nature chez vous.

En exploration...

Vous vous faufilez discrètement, surprenez vos adversaires et repérez les dangers ou les pièges. Votre capacité à désactiver des pièges, résoudre des énigmes et anticiper les dangers fait de vous un atout de poids.

Pendant un intermède...

Vous pouvez faire les poches des passants ou vendre des marchandises illégales. Vous pouvez également intégrer une guilde de voleurs, ou même fonder la vôtre.

Vous...

- Affinez vos compétences grâce à un entraînement intense, par vous-même ou au cours de vos aventures.
- Savez comment obtenir des marchandises illicites.
- Contournez ou enfreignez les lois que vous trouvez absurdes, ou suivez votre propre code.

Les autres...

- Vous trouvent charmant ou fascinant, même s'ils ne vous considèrent pas digne de confiance.
- S'adressent à vous quand ils cherchent quelqu'un prêt à prendre des risques ou à employer des méthodes discutables pour arriver à ses fins.
- Pensent que la cupidité est votre motivation première.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception

Expert en Perception

Jets de sauvegarde

Qualifié en Vigueur
Expert en Réflexes
Expert en Volonté

Compétences

Qualifié en Discrétion
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 7 plus votre modificateur d'Intelligence.

Attaques

Qualifié avec les armes simples
Qualifié avec la rapière, la matraque, l'arc court et l'épée courte
Qualifié en attaques à mains nues

Défenses

Qualifié avec les armures légères
Qualifié pour la défense sans armure

DD de classe

Qualifié dans le DD de classe roublard.

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 3-15 : PROGRESSION DU ROUBLARD

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, trafic de roublard, attaque sournoise 1d6, attaque surprise, don de roublard, don de compétence
2	Don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
3	Refus d'avantage, don général, don de compétence, amélioration de compétence
4	Don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
5	Primes de caractéristique, don ancestral, don de compétence, amélioration de compétence, attaque sournoise 2d6, astuces martiales
6	Don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
7	Évasion, don général, don de compétence, amélioration de compétence, sens alertes, spécialisation martiale
8	Don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
9	Don ancestral, frappe incapacitante, vigueur surhumaine, don de compétence, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
11	Don général, expertise du roublard, don de compétence, amélioration de compétence, attaque sournoise 3d6
12	Don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
13	Don ancestral, évasion améliorée, sens extraordinaires, expertise avec les armures légères, Astuces de maître, don de compétence, amélioration de compétence
14	Don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
15	Primes de caractéristiques, double handicap, don général, spécialisation martiale supérieure, don de compétence, amélioration de compétence
16	Don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
17	Don ancestral, don de compétence, amélioration de compétence, esprit fuyant, attaque sournoise 4d6
18	Don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence
19	Don général, maîtrise des armures légères, frappe de maître, don de compétence, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de roublard, don de compétence, amélioration de compétence

Capacités de classe

En tant que roublard, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les noms des pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

Ascendance et historique

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique, comme décrit au chapitre 2.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

Attaque sournoise

Vous profitez que votre ennemi ne peut pas se défendre correctement pour lui infliger des dégâts supplémentaires. Si vous Frappez une créature qui se trouve dans l'état pris au dépourvu (page 623) avec une arme de corps à corps agile ou de finesse, avec une attaque à mains nues agile ou de finesse, ou avec une attaque d'arme à distance, vous lui infligez 1d6 dégâts de précision supplémentaires. Pour une attaque à distance avec une arme de corps à corps que vous jetez, cette arme doit également posséder le trait agile ou finesse.

La quantité de dés de dégâts de votre attaque sournoise augmente en même temps que votre niveau de roublard. Vous augmentez cette quantité de dés de un aux niveaux 5, 11 et 17.

Attaque surprise

Vos adversaires n'ont pas le temps de réagir que vous êtes déjà prêt à vous battre. Au premier round de combat, si vous lancez un dé de Duperie ou de Discrétion afin de déterminer votre rang d'initiative, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu face à vous.

Trafic de roublard

En vous engageant sur la voie du roublard, vous développez votre propre style grâce auquel vous mènerez vos activités illicites. Votre trafic oriente vos techniques de roublard et la manière dont vous envisagez un coup, tout en contribuant à faire reconnaître votre talent pour un certain type de missions auprès de la pègre. Ainsi, un client fortuné qui envisage un casse pourra engager une équipe de roublards aux trafics spécialisés couvrant tous les aspects de la mission. Choisissez un trafic de roublard. Les trafics présentés dans cet ouvrage sont les suivants.

Scélérat

Vous utilisez votre bagou, la flatterie et vos talents de rhétoricien pour éviter les dangers et vous tirer de mauvais pas. Vous pouvez être un escroc ou un arnaqueur qui voyage d'un endroit à un autre avec toujours une nouvelle histoire à raconter ou une combine en tête. Votre trafic fait également de vous un excellent candidat pour certaines professions respectables, comme avocat, diplomate ou politicien.

Quand vous réussissez à Feinter (page 249), votre cible est prise au dépourvu face aux attaques au corps à corps que vous portez contre elle jusqu'à la fin de votre prochain tour. Sur un succès critique, la cible est prise au dépourvu face à toutes les attaques au corps à corps, et pas seulement les vôtres, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Vous êtes qualifié en Duperie et en Diplomatie. Vous pouvez choisir le Charisme comme caractéristique essentielle.

Voleur

Rien n'égale le frisson que vous ressentez quand vous dérobez quelque chose qui ne vous appartient pas, surtout si personne ne vous remarque. Vous êtes peut-être un voleur à la tire qui officie dans les rues, un monte-en-l'air qui s'introduit chez les gens par les fenêtres et s'enfuit par les toits, ou un perceur de coffre dont la spécialité consiste à s'introduire dans des chambres fortes lourdement gardées. Vous pouvez également faire office de consultant et tester les mesures de sécurité de vos clients en leur dérobant des objets précieux.

Quand un combat éclate, vous préférez utiliser des armes rapides et légères et frapper les points faibles de vos

ennemis. Quand vous attaquez à l'aide d'une arme de corps à corps de finesse, vous pouvez ajouter votre modificateur de Dextérité à votre jet de dégâts au lieu de votre modificateur de Force.

Vous êtes qualifié en Vol.

Voyou

Vous préférez jouer de vos muscles ou intimider les autres plutôt qu'utiliser la finesse ou la sophistication. Vous pouvez être un gros bras travaillant pour le crime organisé, un bandit de grand chemin ou un noble qui utilise la réputation de sa famille pour tyranniser les autres. Vous pouvez également exercer vos compétences dans une profession honnête, en vous enrôlant dans une garnison privée ou dans la garde d'une cité au tempérament adapté.

Vous utilisez tout ce que vous avez sous la main pour remplir votre tâche. Vous pouvez infliger des dégâts d'attaque sournoise avec n'importe quelle arme simple, en plus des armes présentées dans la capacité de classe attaque sournoise. Quand vous maniez une arme simple et que vous obtenez un succès critique à un jet d'attaque contre une cible prise au dépourvu (incapable de se concentrer sur sa défense), celle-ci subit également l'effet critique spécialisé de votre arme (page 283). Vous ne bénéficiez pas de ces avantages si le dé de dégât de votre arme est d'un échelon supérieur à d8 (après avoir appliqué tous les effets qui altèrent la taille des dés de dégâts).

Vous êtes qualifié en Intimidation et avec les armures intermédiaires. Vous pouvez choisir la Force comme caractéristique essentielle. Quand vous gagnez expertise avec les armures légères, vous devenez également expert avec les armures intermédiaires et quand vous gagnez maîtrise des armures légères, vous obtenez également le rang de maître avec les armures intermédiaires.

Dons de roublard

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de roublard.

Dons de compétences

Vous gagnez des dons de compétences plus souvent que les autres. Au niveau 1 et tous les niveaux suivants, vous gagnez un don de compétence. Ces dons se trouvent au chapitre 5 et disposent du trait compétence.

Améliorations de compétence 2e

Vous gagnez plus d'améliorations de compétences que les membres des autres classes. Au niveau 2 et tous les niveaux suivants, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous êtes inexpérimenté, ou pour devenir expert dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

Dons généraux 3e

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général. Les dons généraux figurent au chapitre 5.

Mots clefs

Vous allez rencontrer les termes clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs de roublard.

Handicap. Les handicaps sont des états ou d'autres effets négatifs infligés à une créature. Quand une créature est affectée par un nouveau handicap, elle perd ses précédents handicaps.

Sophistication : les actions qui possèdent ce trait sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

REFUS D'AVANTAGE 3E

Dans la mesure où vous profitez des faiblesses de la défense des autres, vous faites attention à ne pas leur laisser les mêmes opportunités. Vous n'êtes pas pris au dépourvu par les créatures qui sont cachées, non détectées ou qui vous prennent en tenaille si elles sont d'un niveau inférieur ou égal au vôtre, ni par les attaques surprises des créatures d'un niveau inférieur ou égal au vôtre. Cependant, ces créatures peuvent toujours aider leurs alliés à vous prendre en tenaille.

ASTUCES MARTIALES 5E

Vous avez développé une grande familiarité avec vos instruments de travail. Vous gagnez le rang de maîtrise expert avec les armes simples et les attaques à mains nues, ainsi que la rapière, la matraque, l'arc court et l'épée courte. Quand vous obtenez un succès critique à un jet d'attaque contre une créature prise au dépourvu et que vous utilisez une arme agile ou de finesse, une attaque à mains nues ou une des armes présentées ici, vous appliquez l'effet critique spécialisé de l'arme que vous maniez.

DONS ANCESTRAUX 5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé. La liste des dons ancestraux à votre disposition figure dans le chapitre 2, dans la section correspondant à votre ascendance.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES 5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

ÉVASION 7E

Vous avez appris à vous déplacer rapidement afin d'échapper aux explosions, au souffle d'un dragon, et à bien pire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Réflexes, celui-ci est transformé en succès critique.

SENS ALERTES 7E

Au cours de vos aventures, vous avez développé une conscience aiguë de votre environnement et portez une grande attention aux détails. Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

SPÉCIALISATION MARTIALE 7E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

FRAPPE INCAPACITANTE 9E

Quand vous profitez d'une ouverture, vous blessez et handicapez votre adversaire. Vous gagnez l'action gratuite Frappe incapacitante.

FRAPPE INCAPACITANTE ◆

ROUBLARD

Déclencheur. Vous réussissez une Frappe contre une créature prise au dépourvu et lui infligez des dégâts.

La créature reçoit l'un des handicaps suivants, qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Handicap. La cible reçoit un malus de statut de –3 m à ses Vitesses.

Handicap. La cible devient affaiblie 1.

VIGUEUR SURHUMAINE 9E

Vous bénéficiez d'une constitution incroyablement robuste. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

EXPERTISE DU ROUBLARD 11E

Il est maintenant plus difficile de résister à vos techniques. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe roublard devient expert.

ASTUCES DE MAÎTRE 13E

Vous maîtrisez les techniques de combat des roublards. Votre rang de maîtrise devient maître pour toutes les armes simples, les attaques à mains nues, ainsi que la rapière, la matraque, l'arc court et l'épée courte.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES LÉGÈRES 13E

Vous avez appris à esquiver tout en portant une armure légère. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient expert.

ÉVASION AMÉLIORÉE 13E

Vous évitez les dangers avec une aisance hors pair. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes devient légendaire. Lorsque vous obtenez un échec sur le jet de Réflexes, celui-ci se transforme en échec. Quand vous échouez à un jet de Réflexes contre un effet qui vous inflige des dégâts, vous ne subissez que la moitié des dégâts.

SENS EXTRAORDINAIRES 13E

Vous décelez des choses quasiment impossibles à remarquer pour une personne ordinaire. Votre rang de maîtrise en Perception passe à légendaire.

DOUBLE HANDICAP 15E

Vos attaques opportunistes sont particulièrement efficaces. Quand vous utilisez Frappe incapacitante, vous pouvez appliquer deux handicaps simultanément ; éliminer l'un de ces handicaps élimine également le second.

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE 15E

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

ESPRIT FUYANT 17E

Vous utilisez des astuces mentales et cognitives pour vous protéger des effets mentaux. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Volonté, vous remportez à la place un succès critique.

FRAPPE DE MAÎTRE 19E

Vous pouvez mettre hors de combat un ennemi distrait en lui assénant un seul coup. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe de roublard devient maître. Vous gagnez l'action gratuite Frappe de maître.

FRAPPE DE MAÎTRE ◈

MISE HORS DE COMBAT ROUBLARD

Déclencheur. Vous réussissez une Frappe contre une créature prise au dépourvu et lui infligez des dégâts.

La cible fait un jet de Vigueur contre votre DD de classe. Elle devient temporairement immunisée à votre Frappe de maître pour 1 journée.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est affaiblie 2 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec. La cible est paralysée pendant 4 rounds.

Échec critique. La cible est paralysée pendant 4 rounds, se trouve dans l'état inconscient pendant 2 heures ou est tuée (à vous de décider).

MAÎTRISE DES ARMURES LÉGÈRES 19E

Vous maîtrisez mieux les armures légères et êtes ainsi capable de mieux esquiver les coups. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient maître.

Dons de roublard

À chaque fois que vous gagnez un don de roublard, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

DÉNICHEUR DE PIÈGES DON 1

ROUBLARD

Votre intuition vous avertit des dangers et de la présence de pièges. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Perception pour trouver des pièges, à votre CA contre les attaques des pièges et aux jets de sauvegarde contre les pièges. Même si vous n'êtes pas en train de Fouiller, vous faites un test pour trouver des pièges qui nécessiteraient normalement que vous Fouilliez. Vous devez cependant remplir les autres conditions nécessaires à la découverte du piège.

Vous pouvez désactiver des pièges qui nécessitent de posséder un rang de maîtrise de maître en Vol. Si vous êtes déjà maître en Vol, vous pouvez alors désactiver des pièges qui nécessitent de posséder un rang de maîtrise légendaire, et vos bonus de circonstances contre les pièges sont de +2.

ESQUIVE AGILE ↷ DON 1

ROUBLARD

Déclencheur. Une créature vous cible avec une attaque et vous pouvez voir votre assaillant.

Conditions. Vous n'êtes pas surchargé.

Vous tentez de vous déplacer agilement et gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre CA contre l'attaque déclencheur.

FEINTE JUMELÉE ◈◈ DON 1

ROUBLARD

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous portez une paire d'attaques étourdissantes avec vos deux armes. La première désarçonne votre adversaire pendant que vous utilisez la seconde pour le frapper sous un autre angle. Faites une Frappe avec chacune de vos deux armes de corps à corps contre la même cible. La cible est automatiquement prise au dépourvu par la seconde attaque. Vous appliquez normalement votre malus d'attaques multiples à ces Frappes.

TU ES LE SUIVANT ↷ DON 1

ÉMOTION MENTAL ROUBLARD TERREUR

Prérequis qualifié en Intimidation

Déclencheur. Vous réduisez un ennemi à 0 point de vie.

Après avoir abattu un adversaire, vous rappelez d'un ton menaçant à un autre qu'il est le prochain sur votre liste. Vous faites un test d'Intimidation avec un bonus de circonstances de +2 pour Démoraliser une unique créature que vous pouvez voir et qui peut vous voir. Si vous possédez le rang de maîtrise légendaire en Intimidation, vous pouvez utiliser ce pouvoir comme une action gratuite avec le même déclencheur.

DONS DE ROUBLARD

Consultez ce tableau pour retrouver les dons de roublard classés par nom.

Don	Niveau
Arme empoisonnée	4
Arme empoisonnée améliorée	8
Arme en main	2
Atout du trompeur	18
Attaque groupée	6
Avertissement de l'éclaireur	4
Bond fantastique	12
Bondir depuis les ombres	12
Combat en aveugle	8
Coup de poignard opportuniste	8
Coup déséquilibrant	2
Coupe dissipante	16
Diversion parfaite	16
Diversion réactive	20
Dénicheur de pièges	1
Échappatoire cognitive	16
Esquive agile	1
Évaluation martiale	4
Feinte de diversion	2
Feinte jumelée	1
Frappe d'escarmouche	6
Frappeur d'effroi	4
Frappeur impossible	20
Frappeur perfide	8
Handicap critique	12
Handicaps cruels	10
Handicaps précis	10
Handicaps tactiques	10
Infiltration invraisemblable	18
Interférence réactive	12
Laisser une ouverture	14
Magie mineure	2
Mobilité	2
Ouverture instantanée	14
Page blanche	16
Parangon de discrétion	20
Pas de côté	8
Pas léger	6
Pas nuageux	16
Poursuite réactive	4
Puissante furtivité	18
Raclée brutale	2
Remuer le couteau	6
Retardement de piège	8
Roulade agile	8
Roulade défensive	14
Sabotage	4
Science de la furtivité	10
Sentir l'invisible	14
Tir renversant	12
Trompeur magique	4
Tu es le suivant	1

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

EXEMPLE DE ROUBLARD

SCÉLÉRAT

Vous utilisez la distraction pour porter de terribles attaques.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE
Privilégiez la Dextérité ainsi que le Charisme pour améliorer vos feintes.

COMPÉTENCES
Acrobaties, Athlétisme, Diplomatie, Discrétion, Duperie, Fabriquer, Intimidation, Occultisme, Société, Vol

TRAFIC DE ROUBLARD
Scélérat

DON DE DÉPART
Dénicheur de pièges

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU
Feinte de diversion (2e), Remuer le couteau (6e), Handicaps tactiques (10e), Diversion parfaite (16e)

NIVEAU 2

ARME EN MAIN ❖ — DON 2
ROUBLARD

Vous dégainez votre arme et attaquez d'un même geste. Vous Interagissez pour dégainer votre arme, puis Frappez avec celle-ci.

COUP DÉSÉQUILIBRANT — DON 2
ROUBLARD

Prérequis trafic de voleur

Vous enchaînez vos attaques les plus puissantes avec grâce et désarçonnez temporairement vos adversaires. À chaque fois que votre Frappe est un coup critique qui inflige des dégâts, la cible se trouve prise au dépourvu face à vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

FEINTE DE DIVERSION — DON 2
ROUBLARD

Prérequis trafic de scélérat

Vos Feintes sont bien plus efficaces que la normale et attirent l'attention de vos ennemis, ce qui les rend plus vulnérables à vous et vos alliés. Quand une créature devient prise au dépourvu suite à votre Feinte, elle subit également un malus de –2 à ses tests de Perception et à ses jets de Réflexes.

MAGIE MINEURE — DON 2
ROUBLARD

Vous avez touché à de nombreux domaines et avez ainsi acquis des pouvoirs mineurs dans une tradition magique. Choisissez une des traditions magiques suivantes, dans laquelle vous gagnez deux tours de magie sélectionnés dans la liste des tours de magie ordinaires : arcanique, divine, occulte ou primordiale. Vous utilisez le Charisme comme caractéristique essentielle d'incantation. Vous êtes formé aux DD et jets d'attaque de sorts issus de la tradition des tours de magie que vous avez choisis.

MOBILITÉ — DON 2
ROUBLARD

Votre manière de vous déplacer empêche vos ennemis de riposter. Quand vous choisissez l'action Marcher rapidement pour vous déplacer de la moitié de votre Vitesse ou moins, ce déplacement ne déclenche pas de réaction. Vous pouvez utiliser Mobilité quand vous Escaladez, Volez ou Nagez au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant.

RACLÉE BRUTALE — DON 2
ROUBLARD

Prérequis trafic de voyou

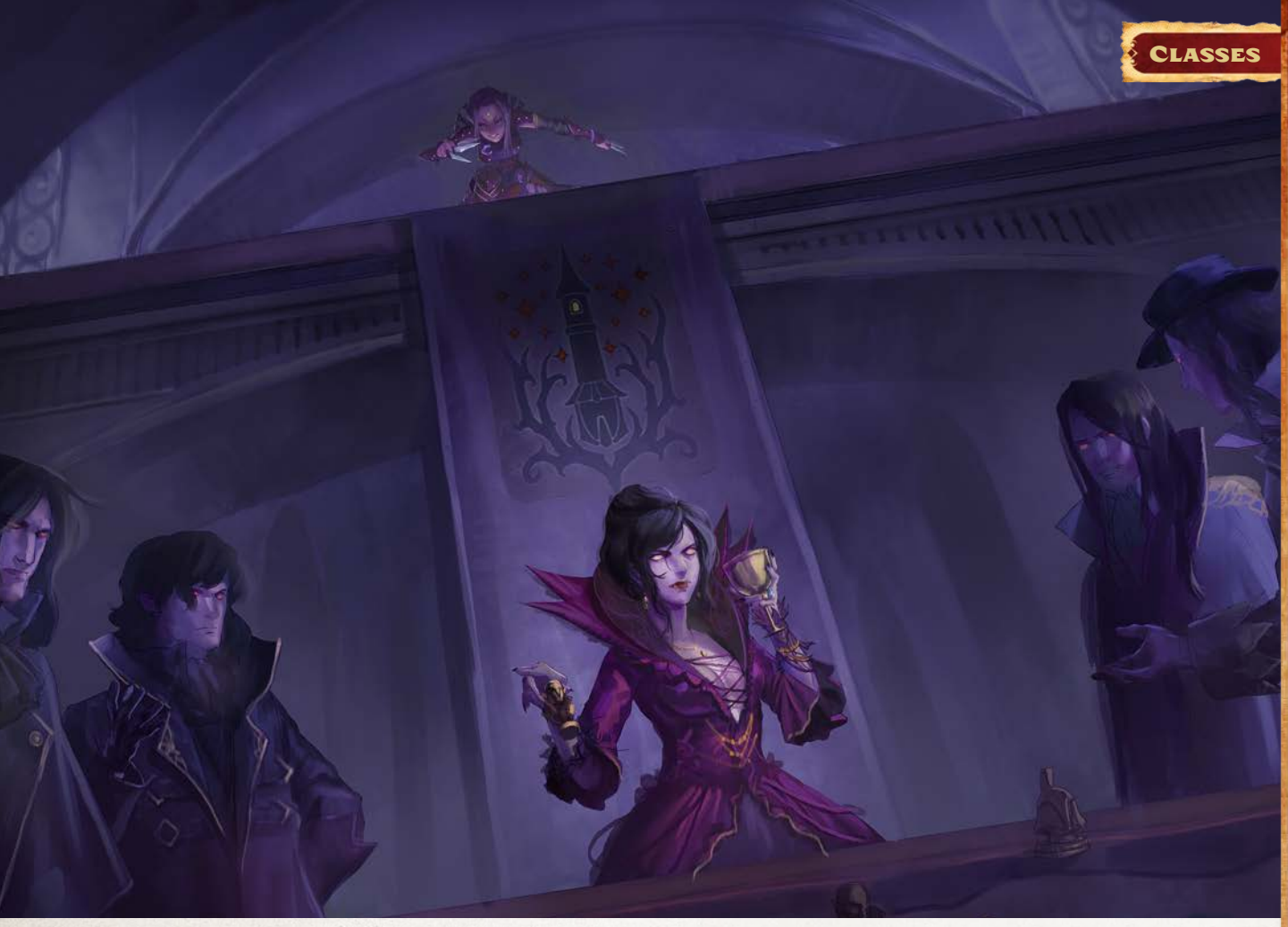
La brutalité de vos coups critiques ébranle la confiance de vos ennemis. À chaque fois qu'une de vos Frappes est un coup critique et inflige des dégâts, la cible devient effrayée 1.

NIVEAU 4

ARME EMPOISONNÉE ❖ — DON 4
MANIPULATION ROUBLARD

Conditions. Vous tenez une arme perforante ou tranchante.

Vous appliquez un poison sur l'arme requise. Si vous n'avez pas de poison en main et avez une main libre, vous pouvez Interagir pour prendre un poison lors de cette action. Avant la fin de votre prochain tour, si la prochaine attaque que vous portez avec cette arme touche sa cible et inflige des dégâts, vous appliquez également les effets du poison, dans la mesure où celui-ci peut être administré par contact ou par blessure.



INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Si vous obtenez un échec critique au jet d'attaque, le poison est gâché suivant la règle normale.

Spécial. Pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez préparer un nombre de doses de poison simple administrable par blessure égal à votre niveau de roublard. Ces poisons infligent 1d4 dégâts de poison. Vous êtes le seul à pouvoir appliquer ces doses de poison correctement et elles perdent leur efficacité lors de vos prochains préparatifs.

AVERTISSEMENT DE L'ÉCLAIREUR ◆ DON 4

ROUBLARD

Déclencheur. Vous êtes sur le point de faire un test de Perception ou de Survie pour déterminer votre initiative.

Vous avertissez vos alliés, visuellement ou oralement, d'un danger, et conférez à chacun un bonus de circonstances de +1 à son jet d'initiative. En fonction de la manière dont vous avez averti vos alliés (des gestes ou la voix), cette action possède le trait visuel ou audible.

ÉVALUATION MARTIALE ◆◆ DON 4

ROUBLARD SECRET

Pendant le combat, votre sens de l'observation vous permet d'identifier les forces et les faiblesses d'un ennemi. Le MJ fait un test secret de Perception à votre place contre le DD de Duperie ou de Discrétion (celui des deux qui a la valeur la plus élevée) d'un ennemi de votre choix qui n'est pas masqué, caché ou non détecté à vos yeux et qui est en train de se battre. Le MJ peut appliquer un malus représentant la distance vous séparant de l'ennemi ciblé. Cet ennemi est ensuite temporairement immunisé à votre Évaluation martiale pendant 1 jour.

Succès critique. Le MJ choisit deux informations à vous communiquer sur l'ennemi : sa faiblesse la plus élevée ; son jet de sauvegarde au modificateur le moins élevé ; l'une de ses immunités ; ou sa résistance la plus élevée. En cas d'égalité parmi ces statistiques, le MJ en choisit une au hasard.

Succès. Le MJ choisit dans la liste précédente l'une des informations à vous communiquer sur l'ennemi.

Échec critique. Le MJ vous donne une fausse information (il invente l'information).

FRAPPEUR D'EFFROI DON 4

ROUBLARD

Vous utilisez la terreur de vos ennemis pour passer outre leurs défenses. Toute créature qui se trouve dans l'état effrayé est également prise au dépourvu face à vos attaques.

POURSUITE RÉACTIVE ↷ DON 4

ROUBLARD

Déclencheur. Un adversaire adjacent s'éloigne de vous et vous pouvez atteindre au moins un espace adjacent à lui avec l'action Marcher rapidement.

Vous suivez l'adversaire pendant qu'il s'éloigne. Vous Marchez rapidement, mais vous devez terminer votre déplacement sur un emplacement adjacent à l'ennemi qui a déclenché ce pouvoir. Votre déplacement ne déclenche pas de réaction de la part de l'ennemi déclencheur. Vous pouvez utiliser Poursuite réactive pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

SABOTAGE ◆◆ DON 4

MISE HORS DE COMBAT ROUBLARD

Conditions. Vous avez une main libre.

Vous endommagez discrètement l'équipement de quelqu'un d'autre. Choisissez un objet qu'une créature à portée manie ou porte. Cet objet doit être composé d'éléments mobiles que vous pouvez saboter (par exemple, vous pouvez saboter un arc court, mais pas une épée longue).

EXEMPLE DE ROUBLARD

Voleur

Furtif et preste, vous savez crocheter les serrures, trouver des portes et des trappes secrètes et récolter le meilleur butin.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Privilégiez la Dextérité. La Constitution améliore votre santé et la Sagesse vous aide à trouver des pièges.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Arcanes, Artisanat, Athlétisme, Diplomatie, Discrétion, Duperie, Société, Vol

TRAFIC DE ROUBLARD

Voleur

DON DE DÉPART

Esquive agile

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Arme en main (2e), Frappe d'escarmouche (6e), Science de la furtivité (10e), Bondir depuis les ombres (12e), Infiltration invraisemblable (18e)

Vous faites un test de Vol contre le DD de Réflexes de la créature. Les dégâts infligés par Sabotage ne peuvent pas faire descendre l'objet sous son Seuil de rupture.

Succès critique. Vous infligez une quantité de dégâts égale à quatre fois votre bonus de maîtrise de Vol.

Succès. Vous infligez une quantité de dégâts égale à deux fois votre bonus de maîtrise de Vol.

Échec critique. La cible est temporairement immunisée contre votre Sabotage pour 1 jour.

TROMPEUR MAGIQUE — DON 4

ROUBLARD

Quand vous utilisez des objets magiques, maniez de la magie innée, ou vous essayez à l'incantation, vous pouvez glisser des sorts à travers la défense de vos ennemis aussi facilement qu'une lame. Quand vous réussissez un jet d'attaque de sort contre la CA d'un adversaire pris au dépourvu et que ce sort lui inflige des dégâts, vous pouvez ajouter vos dégâts d'attaque sournoise au jet de dégâts. Si votre sort est à l'origine de plusieurs jets de dégâts séparés, vous n'ajoutez vos dégâts d'attaque sournoise qu'une seule fois par cible.

NIVEAU 6

ATTAQUE GROUPÉE — DON 6

ROUBLARD

Vous et vos alliées attaquez un ennemi de concert. Tout ennemi qui se trouve à la fois dans votre zone d'allonge et dans celle d'un de vos alliés se trouve pris au dépourvu face à vos attaques au corps à corps comme s'il était pris en tenaille. Vos alliés doivent cependant toujours prendre l'ennemi en tenaille s'ils veulent qu'il soit pris au dépourvu face à leurs attaques.

FRAPPE D'ESCARMOUCHE ❖ — DON 6

ROUBLARD SOPHISTICATION

Vos pieds et vos armes bougent de concert. Vous avez le choix entre Faire un pas puis Frapper, ou Frapper puis Faire un pas.

PAS LÉGER — DON 6

ROUBLARD

Vous n'avez aucun mal à vous déplacer sur un sol inégal. Quand vous Marchez rapidement ou Faites un pas, vous pouvez ignorer le terrain difficile.

REMUER LE COUTEAU ❖ — DON 6

ROUBLARD

Conditions. Votre dernière action était une Frappe au corps à corps qui a infligé des dégâts d'attaque sournoise à une cible prise au dépourvu.

Après avoir planté votre lame dans le point faible de votre adversaire, vous faites en sorte de laisser la blessure béante. Vous infligez une quantité de dégâts de saignement persistants à la cible égale à votre nombre de dés de dégâts d'attaque sournoise.

NIVEAU 8

ARME EMPOISONNÉE AMÉLIORÉE — DON 8

ROUBLARD

Prérequis Arme empoisonnée

Vous administrez vos poisons de manière à en optimiser les effets nocifs. Quand vous enduisez votre arme d'un poison simple avec Arme empoisonnée, ce poison inflige 2d4 dégâts de poison au lieu de 1d4 dégâts de poison. Vous ne gâchez pas le poison enduit avec Arme empoisonnée si vous obtenez un échec critique à votre jet d'attaque.

COMBAT EN AVEUGLE — DON 8

ROUBLARD

Prérequis maître en Perception

Votre instinct martial vous permet de ressentir la présence de vos adversaires masqués ou invisibles. Vous n'avez pas besoin de réussir un test nu pour cibler des créatures masquées. Vous n'êtes pas pris au dépourvu par les créatures qui sont cachées (sauf si vous êtes pris au dépourvu pour une raison qui n'est pas liée à leur état caché) et il vous suffit de réussir un test nu DD 5 pour cibler une créature cachée.

Si vous êtes adjacent à une créature non détectée d'un niveau égal ou inférieur au vôtre, vous la considérez comme cachée seulement.

COUP DE POIGNARD OPPORTUNISTE ↷ — DON 8

ROUBLARD

Déclencheur. Une créature qui se trouve dans votre zone d'allonge au corps à corps est touchée par une attaque de corps à corps de l'un de vos alliés.

Quand votre ennemi est touché par votre allié, vous profitez de cette distraction. Vous faites une Frappe contre la créature déclencheur.

FRAPPEUR PERFIDE — DON 8

ROUBLARD

Prérequis attaque sournoise

Vos attaques infligent plus de dégâts, même contre les créatures qui ne sont pas prises au dépourvu. Quand vous obtenez un succès ou un succès critique en Frappant une créature qui n'est pas prise au dépourvu, vous lui infligez également 1d6 dégâts de précision. Cela n'est valable que si vous utilisez une arme ou une attaque à mains nues avec laquelle vous pourriez porter une attaque sournoise. À partir du niveau 14, si vous infligez normalement 3d6 dégâts d'attaque sournoise ou plus aux créatures prises au dépourvu, vous infligez alors 2d6 dégâts de précision aux créatures qui ne sont pas prises au dépourvu.

PAS DE CÔTÉ ↷ — DON 8

ROUBLARD

Déclencheur. Le jet d'attaque d'une Frappe qui vous cible est un échec ou un échec critique.

Vous faites un adroit pas de côté et laissez le coup continuer sa route vers une créature qui se trouve à vos côtés. Vous redirigez l'attaque vers une créature de votre choix, adjacente à vous et à portée de l'attaque déclencheur. L'assaillant relance le jet d'attaque de sa Frappe en prenant cette créature pour cible.

RETARDEMENT DE PIÈGE ↷ — DON 8

ROUBLARD

Déclencheur. Un piège qui se trouve à portée est déclenché.

Vous pouvez bloquer le mécanisme du piège pour retarder ses effets. Vous tentez un test de Vol pour Désamorcer un dispositif en ciblant le piège. Le DD est augmenté de 5 et les effets sont les suivants.

Succès critique. Vous empêchez que le piège se déclenche, ou vous retardez son activation jusqu'au début ou à la fin de votre prochain tour (vous décidez).

Succès. Vous empêchez que le piège se déclenche, ou vous retardez son activation jusqu'à la fin de votre prochain tour (la situation la moins avantageuse pour vous ; au choix du MJ).

Échec. Aucun effet.

Échec critique. Vous êtes pris au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour.

ROULADE AGILE — DON 8

ROUBLARD

Prérequis Esquive agile

Vous faites une roulade pour échapper à un danger imminent. En plus de son déclencheur original, vous pouvez utiliser Esquive agile avant de faire un jet de Réflexes. Si vous le faites, le bonus de circonstances s'applique à votre jet de Réflexes contre l'effet déclencheur.

Quand vous utilisez Esquive agile et que l'attaque déclencheur est un échec ou un échec critique, ou quand vous obtenez un succès ou un succès critique à votre jet de sauvegarde, vous pouvez également Marcher rapidement sur 3 m dans le cadre de la réaction. Si vous faites cela, la réaction gagne le trait déplacement. Vous pouvez utiliser Roulade agile quand vous Volez ou Nagez au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant.

NIVEAU 10

HANDICAPS CRUELS — DON 10

ROUBLARD

Prérequis trafic de voyou, Frappe incapacitante

Les handicaps que vous distribuez gênent véritablement vos adversaires. Ajoutez les handicaps suivants à la liste de handicaps que vous utilisez avec Frappe incapacitante.

- **Handicap.** La cible gagne faiblesse 5 aux dégâts de votre choix : contondants, perforants ou tranchants.
- **Handicap.** La cible devient maladroite 1.

HANDICAPS PRÉCIS — DON 10

ROUBLARD

Prérequis trafic de voleur, Frappe incapacitante

Vous visez avec soin avant de distribuer gracieusement vos handicaps. Ajoutez les handicaps suivants à la liste de handicaps que vous utilisez avec Frappe incapacitante.

- **Handicap.** Vos attaques infligent 2d6 dégâts de précision supplémentaires à la cible.
- **Handicap.** La cible devient prise au dépourvu.

HANDICAPS TACTIQUES — DON 10

ROUBLARD

Prérequis trafic de scélérat, Frappe incapacitante

Vous apprenez de nouveaux handicaps qui vous confèrent des avantages tactiques contre vos ennemis. Ajoutez les handicaps suivants à la liste de handicaps que vous utilisez avec Frappe incapacitante.

- **Handicap.** La cible ne peut pas utiliser de réactions.
- **Handicap.** La cible ne peut pas prendre en tenaille ou contribuer à la prise en tenaille de ses alliés.

SCIENCE DE LA FURTIVITÉ — DON 10

ROUBLARD

Prérequis maître en Discrétion

Vous êtes presque impossible à repérer sans effort. Quand vous obtenez un échec à une action pour Être furtif, celui-ci se transforme en réussite. Vous pouvez toujours obtenir un échec critique.

NIVEAU 12

BOND FANTASTIQUE ◆◆ — DON 12

ROUBLARD

Vous vous élancez dans les airs en direction d'un adversaire. Vous tentez de faire un Saut en hauteur ou un Saut en longueur. Si vous tentez de Sauter en hauteur, vous déterminez la distance que vous pouvez parcourir en utilisant l'échelle d'un saut en longueur. À la fin de votre saut, vous pouvez faire une Frappe au corps à corps.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Après avoir Frappé, vous tombez au sol si vous êtes encore en l'air. Si vous chutez d'une distance inférieure ou égale à la hauteur de votre saut, vous ne subissez aucun dégât et retombez sur vos pieds.

BONDIR DEPUIS LES OMBRES ◆ DON 12

ROUBLARD SOPHISTICATION

Bondissant de votre cachette, vous attaquez votre cible au moment où elle s'y attend le moins. Vous Marchez rapidement de votre Vitesse, mais vous devez terminer votre mouvement à côté d'un ennemi vis-à-vis duquel vous êtes caché ou non détecté. Vous Frappez cet ennemi, mais restez caché ou non détecté aux yeux de cette créature jusqu'à la fin de votre Frappe. Vous pouvez utiliser Bondir depuis les ombres pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

HANDICAP CRITIQUE DON 12

MISE HORS DE COMBAT ROUBLARD

Prérequis Frappe incapacitante

Les handicaps que vous infligez sont particulièrement efficaces quand ils sont associés à vos attaques les plus puissantes. Quand vous obtenez un succès critique à un jet d'attaque contre un ennemi en utilisant Frappe incapacitante, vous ajoutez le handicap suivant à la liste parmi laquelle vous pouvez choisir.

- **Handicap.** La cible tente un jet de Vigueur contre votre DD de classe avec les effets suivants.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est ralentie 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec. La cible est ralentie 2 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec critique. La cible est paralysée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

INTERFÉRENCE RÉACTIVE ↻ DON 12

ROUBLARD

Déclencheur. Un ennemi adjacent commence à utiliser une réaction.

Par réflexe, vous attrapez la manche de l'ennemi, le frappez avec votre arme, ou créez une autre distraction qui l'empêche de réagir. Si le niveau de la créature est inférieur ou égal au vôtre, vous interrompez la réaction déclencheur. Si le niveau de la créature déclencheur est supérieur au vôtre, vous devez faire un jet d'attaque contre sa CA. Sur un succès, vous interrompez la réaction.

TIR RENVERSANT ◆◆ DON 12

ROUBLARD

Vos attaques à distance peuvent faire chuter un adversaire s'il ne s'y attend pas. Vous Frappez une créature prise au dépourvu avec une arme à distance ou une arme de jet. Si la Frappe est un succès et inflige des dégâts, la cible doit faire un jet de Réflexes contre votre DD de classe avec les effets suivants.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible tombe d'une distance maximale de 36 m. Si elle tombe au sol, elle ne subit pas de dégâts de chute.

Échec critique. Comme pour l'échec, mais la cible ne peut plus voler, sauter, léviter ou quitter le sol d'une autre façon jusqu'à la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 14

LAISSER UNE OUVERTURE DON 14

ROUBLARD

Quand vous assénez un coup assez puissant, vous créez une ouverture dans laquelle s'engouffre un allié. À chaque fois que vous portez un coup critique au corps à corps contre un adversaire pris au dépourvu et que vous lui infligez des dégâts, la cible déclenche en réaction une Attaque d'opportunité dont bénéficie un allié de votre choix qui possède cette réaction, comme si l'ennemi avait entrepris une action de manipulation.

OUVERTURE INSTANTANÉE ◆ DON 14

CONCENTRATION ROUBLARD

Vous distrayez votre adversaire à l'aide de quelques mots bien choisis ou d'un geste vulgaire. Choisissez une cible qui se trouve dans un rayon de 9 m. Elle se trouve prise au dépourvu face à vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour. En fonction de la manière dont vous avez décrit votre distraction, cette action gagne le trait audible ou visuel.

ROULADE DÉFENSIVE ◆ DON 14

ROUBLARD

Fréquence une fois toutes les 10 min

Déclencheur. Une attaque physique qui va vous réduire à 0 point de vie.

Vous vous laissez tomber et roulez pour atténuer la force du coup, ce qui vous permet d'échapper à une attaque mortelle et de rester conscient. Vous subissez la moitié des dégâts de l'attaque déclencheur.

SENTIR L'INVISIBLE ↻ DON 14

ROUBLARD

Déclencheur. Vous échouez à un test pour Chercher.

Quand vous cherchez vos adversaires, vous remarquez le moindre détail. Même si vous avez échoué le test déclencheur, vous sentez automatiquement la présence des créatures non détectées qui se trouvent dans la zone dans laquelle vous Cherchez, et elles ne sont alors plus que cachées en ce qui vous concerne.

NIVEAU 16

COUPE DISSIPANTE ◆◆ DON 16

ROUBLARD

Votre attaque sournoise tranche les fils qui relient une cible et la magie qui l'affecte. Vous faites une Frappe contre une créature prise au dépourvu (de votre choix). Si votre Frappe inflige des dégâts d'attaque sournoise, vous tentez de contrer un unique sort qui affecte cette cible. Votre niveau de contre est égal à votre niveau de roublard et votre modificateur de test de contre est égal à votre DD de classe – 10.

DIVERSION PARFAITE ◆ DON 16

ROUBLARD

Prérequis légendaire en Duperie

Vous utilisez la ruse pour duper vos adversaires pendant que vous vous esquivez discrètement. Vous partez Furtivement en laissant un leurre derrière vous. Le leurre se comporte comme le sort *double illusoire*, mais vous n'êtes pas invisible, seulement non détecté. Comme dans le cadre du sort, vous pouvez continuer de vous concentrer pour diriger votre leurre, que vous restiez ou non caché pendant la durée de l'existence du leurre. Une fois que vous avez utilisé Diversion parfaite, vous devez passer 10 min à préparer un nouveau leurre avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

ÉCHAPPATOIRE COGNITIVE ↻ DON 16

ROUBLARD

Déclencheur. Votre tour se termine.

Conditions. Vous êtes actuellement sous un effet mental causé par l'échec (mais pas un échec critique) à un jet de sauvegarde.

Vous pouvez trouver une issue à l'effet mental afin d'y échapper temporairement. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous ignorez un effet mental qui répond aux conditions de ce pouvoir. Vous ne pouvez échapper à un effet donné grâce à l'Échappatoire cognitive qu'une seule fois.

Spécial. Vous pouvez utiliser cette réaction même si l'effet mental vous empêche d'utiliser des réactions.

PAGE BLANCHE — DON 16

ROUBLARD

Prérequis légendaire en Duperie

Vous êtes capable de tromper les plus puissants effets de divination des mortels. Les effets de détection, de révélation et de scrutation ne repèrent ni vous, ni vos possessions, ni vos auras, et ne détectent rien, sauf si l'effet utilisé dans ce but possède un niveau de contre supérieur ou égal à 20. Par exemple : *détection de la magie* permettra toujours de détecter la présence d'une autre magie dans la zone, mais aucune magie qui vous affecte ; *vision lucide* ne vous repérera pas ; *localisation* ou *scrutation* ne permettront pas de vous trouver ; et ainsi de suite.

PAS NUAGEUX — DON 16

ROUBLARD

Prérequis légendaire en Acrobaties

Vos fantastiques talents d'acrobate vous permettent de parcourir de courtes distances sur des surfaces qui ne sont pas solides. Quand vous Marchez rapidement, vous pouvez ainsi vous déplacer sur l'eau, sur l'air, et sur des surfaces solides qui ne peuvent supporter qu'un poids réduit comme s'il s'agissait d'un sol normal. Si vous Marchez rapidement sur un piège sensible à la pression, vous ne le déclenchez pas. À la fin de votre tour, vous coulez, chutez, traversez les surfaces fragiles ou déclenchez les pièges normalement en fonction de l'endroit où vous vous trouvez.

NIVEAU 18

ATOUT DU TROMPEUR ↷ — DON 18

CONCENTRATION ROUBLARD

Déclencheur. Vous spécifiez le déclencheur lorsque vous faites vos préparatifs quotidiens (voir les Conditions ci-dessous).

Conditions. Quand vous faites vos préparatifs quotidiens, vous devez préciser pour cette réaction un déclencheur soumis aux mêmes restrictions que ceux de l'action Préparer. Vous choisissez également un unique sort dans les listes de sorts arcaniques, divins, occultes ou primordiaux de niveau 4 ou inférieur. Ce sort ne peut pas avoir de coût, et son temps d'incantation ne peut pas dépasser 10 min. Le sort doit être capable de cibler une unique créature et vous devez être une cible valide.

Que vous utilisiez des objets magiques trafiqués, de l'essence magique volée ou un autre artifice, vous avez toujours un plan de contingence pour les situations désespérées. Quand le déclencheur se produit, le sort prend effet. Le sort ne cible que vous, peu importe le nombre de créatures qu'il pourrait affecter normalement. Si vous avez défini des conditions de déclenchement particulièrement complexes, le MJ peut décider que le déclencheur ne fonctionne pas. Une fois que ce plan de contingence est déclenché, vous ne pouvez plus utiliser ce sort jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

INFILTRATION INVRAISEMBLABLE ◆◆ — DON 18

DÉPLACEMENT MAGIQUE ROUBLARD

Prérequis légendaire en Acrobaties, Se faufiler rapidement

Conditions. Vous êtes adjacent à un plancher ou à un mur vertical.

Vous repérez de minuscules trous et imperfections invisibles aux yeux des autres et réussissez à vous glisser au travers, ce qui vous permet de traverser directement le mur ou le plancher à côté duquel vous vous trouvez. Votre tentative de déplacement échoue si : le mur ou le sol est fait d'une autre matière que du bois, du plâtre ou de la pierre ; fait plus de 3 m d'épaisseur ; contient une fine couche de métal. Si vous avez une vitesse d'Escalade, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour tenter de traverser un plafond.

PUISSANTE FURTIVITÉ — DON 18

ROUBLARD

Vous avez appris à exploiter les défenses amoindries de vos ennemis. Quand vous Frappez et obtenez un succès ou un succès critique, que vous avez utilisé votre modificateur de Force pour le jet d'attaque, et que vous allez infliger des dégâts d'attaque sournoise, vous pouvez remplacer les dégâts supplémentaires de précision de l'attaque sournoise par des dégâts ordinaires du même type que ceux de votre Frappe.

NIVEAU 20

DIVERSION RÉACTIVE ↷ — DON 20

CONCENTRATION MANIPULATION ROUBLARD

Prérequis légendaire en Duperie, Diversion parfaite

Déclencheur. Vous êtes sur le point d'être touché par une attaque, ciblé par un effet, ou vous trouvez dans une zone d'effet.

Conditions. Vous êtes prêt à employer Diversion parfaite.

Vous changez de place avec votre leurre afin de tromper votre adversaire. Vous utilisez Diversion parfaite, même si vous êtes observé, tant que vous terminez votre déplacement Furtif masqué ou en bénéficiant d'un abri ou d'un abri important. Votre leurre devient la cible de l'attaque ou de l'effet à votre place. Dans le cas d'une zone d'effet, si votre déplacement Furtif ne vous permet pas de quitter la zone, vous et votre leurre êtes tous les deux ciblés par l'effet.

FRAPPEUR IMPOSSIBLE — DON 20

ROUBLARD

Prérequis Frappeur perfide

Vos attaques sont d'une rapidité et d'une efficacité qui défient la raison. Rien ne peut vous empêcher de porter une attaque sournoise, même si votre adversaire voit venir chacun de vos coups. Au lieu d'infliger les dégâts de Frappeur perfide, vous pouvez infliger l'ensemble de vos dégâts d'attaque sournoise à la cible, même si celle-ci n'est pas prise au dépourvu.

PARANGON DE DISCRÉTION ↷ — DON 20

ROUBLARD

Prérequis légendaire en Discrétion

Fréquence une fois par heure

Déclencheur. Vous avez réussi à utiliser Discrétion pour Vous cacher et être caché aux yeux de tous vos adversaires actuels, ou vous avez utilisé Discrétion pour Être furtif et devenir non détecté aux yeux de ces adversaires.

Quand vous décidez de rester hors de vue, vous disparaissez complètement. Vous devenez invisible pendant 1 minute, même si vous accomplissez une action hostile. Même *poussière scintillante*, *détection de l'invisibilité* ou les effets comparables ne suffisent pas à révéler votre présence. Les créatures peuvent cependant utiliser l'action Chercher pour vous localiser normalement.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Compagnons animaux et familiers

Certains aventuriers voyagent avec des alliés loyaux appelés compagnons animaux et familiers. Les premiers commencent comme de jeunes animaux, mais acquièrent des capacités physiques impressionnantes à mesure que vous progressez, tandis que les derniers partagent un lien magique avec vous.

Compagnons animaux

Un compagnon animal est un camarade fidèle qui vous obéit. Il possède le trait sbire. Si vous utilisez l'action Diriger un animal pour lui donner des ordres, il gagne deux actions lors de votre tour. Cela remplace les effets habituels de Diriger un animal et ne nécessite pas de test de Nature. Si votre compagnon meurt, vous pouvez passer une semaine d'intermède pour le remplacer sans coût. Vous ne pouvez avoir qu'un seul compagnon animal à la fois.

Animaux de selle

Vous ou un allié pouvez monter votre compagnon animal s'il est au moins d'une taille supérieure à celle du cavalier. S'il porte un cavalier, le compagnon animal ne peut utiliser que sa Vitesse au sol ; par ailleurs, il ne peut se déplacer et vous Soutenir dans le même tour. Toutefois, si votre compagnon possède le pouvoir spécial monture, il est particulièrement adapté à l'équitation et ignore ces deux restrictions.

Jeunes animaux

Voici les statistiques de base pour un jeune compagnon animal, le premier que la plupart des personnages pourront posséder. Apportez des ajustements à ces statistiques en fonction du type d'animal que vous choisirez. Au fur et à mesure que vous vous élèverez en niveaux, vous pourrez effectuer d'autres ajustements en même temps que votre compagnon deviendra plus puissant. On calcule les modificateurs et les DD des compagnons animaux tout comme les vôtres, à cette différence près : les seuls bonus d'objets dont ils peuvent bénéficier concernent la Vitesse et la CA (leur bonus d'objet maximum à la CA est de +3). Un compagnon animal a le même niveau que vous.

Maîtrises

C'est votre niveau qui sert à déterminer les bonus de maîtrise de votre compagnon animal. Il est qualifié pour les attaques à mains nues, la défense sans armure, la barde, tous les jets de sauvegarde, ainsi que la Perception, les Acrobaties et l'Athlétisme. Les compagnons animaux ne peuvent utiliser des capacités nécessitant une certaine forme d'intelligence, telles que Contraindre ou Déchiffrer un texte, même s'ils sont qualifiés dans la compétence appropriée, à moins d'avoir une spécialisation qui le permette.

Modificateurs de caractéristiques

Un compagnon animal commence avec les modificateurs de caractéristiques de base suivants : **For** +2, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0. Chaque type possède ses propres forces et augmente ainsi deux de ces modificateurs de +1 chacun. Ces augmentations sont déjà calculées dans les blocs de statistiques des Types de compagnons ci-dessous.

Points de vie

Votre compagnon animal possède les points de vie ancestraux de son type, plus un nombre de points de vie égal à 6 plus son modificateur de Constitution pour chacun de vos niveaux.

Compagnons animaux adultes

Pour faire passer un compagnon animal de jeune à adulte (généralement en raison d'un choix de don venant de votre classe), augmentez ses modificateurs de Force, de Dextérité, de Constitution et de Sagesse de 1. Ses dégâts d'attaque à mains nues passent de un à deux dés (par exemple de 1d8 à 2d8), et son rang de maîtrise pour la Perception et tous les jets de sauvegarde à expert. Augmentez ses rangs de maîtrise en Intimidation, Discrétion et Survie à qualifié ; s'il est déjà qualifié dans l'une de ces compétences associées à son type, augmentez son niveau de maîtrise dans cette compétence à expert. Si votre compagnon est de taille Moyenne ou inférieure, il grandit d'une taille.

Compagnons animaux agiles

Pour faire passer un compagnon animal d'adulte à agile, augmentez son modificateur de Dextérité de 2 et ses modificateurs de Force, de Constitution et de Sagesse de 1. Il inflige 2 dégâts supplémentaires avec ses attaques à mains nues. Faites passer ses rangs de maîtrise en Acrobaties et défense sans armure à expert. Il apprend également la manœuvre avancée de son type. Pour le fait d'ignorer les résistances, ses attaques deviennent magiques.

Compagnons animaux sauvages

Pour faire passer un compagnon animal d'adulte à sauvage, augmentez son modificateur de Force de 2 et ses modificateurs de Dextérité, de Constitution et de Sagesse de 1. Il inflige 3 dégâts supplémentaires à ses attaques à mains nues. Faites passer son rang de maîtrise en Athlétisme à expert. Il apprend également la manœuvre avancée de son type. Si votre compagnon est de taille Moyenne ou inférieure, il grandit d'une taille. Pour le fait d'ignorer les résistances, ses attaques deviennent magiques.

Types de compagnons

L'espèce animale que vous choisissez correspond au type de votre compagnon. Chaque type de compagnon possède ses propres statistiques. L'entrée Taille indique la taille de départ de votre compagnon en tant que compagnon animal jeune. Viennent ensuite les attaques à mains nues du compagnon, puis ses modificateurs de caractéristiques. L'entrée Points de vie indique les points de vie ancestraux du compagnon. L'entrée Compétence mentionne une compétence qualifiée supplémentaire de votre compagnon. L'entrée Sens répertorie les sens spéciaux de votre compagnon. L'entrée Vitesse indique les Vitesses de votre compagnon. L'entrée Spécial, si elle existe, répertorie toutes les autres capacités spéciales de votre compagnon, par exemple s'il sert souvent de monture et est particulièrement approprié aux classes qui montent comme le champion. L'entrée Avantage de Soutien indique un avantage spécial que vous obtenez en Dirigeant l'animal pour utiliser l'action Soutien (voir ci-dessous). L'entrée Manœuvre avancée indique une nouvelle action puissante que votre compagnon apprend à utiliser s'il devient un compagnon agile ou sauvage.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

SOUTIEN ❖

Conditions. La créature est un compagnon animal.

Votre compagnon animal vous apporte son soutien. Vous bénéficiez des avantages mentionnés dans l'entrée Avantage de Soutien. Si l'animal utilise l'action Soutien, les seules autres actions possibles pour lui durant ce tour sont des actions de déplacement basiques pour se mettre en position et tirer bénéfice des avantages de Soutien ; s'il a déjà utilisé une autre action ce tour-ci, il ne peut pas vous Soutenir.

BLAIREAU

Votre compagnon est un blaireau, glouton ou autre gros mustélidé.

Taille Petite
Corps à corps ❖ mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants
Corps à corps ❖ griffes (agile), **Dégâts** 1d6 tranchants
For +2, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0
Points de vie 8
Compétence Survie
Sens vision nocturne, odorat (imprécis, 9 m)
Vitesse 7,5 m, creusement 3 m, escalade 3 m

Avantage de Soutien. Votre blaireau creuse autour de la position de votre ennemi, perturbant son équilibre. Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous frappez et infligez des dégâts à une créature menacée par votre blaireau, la cible ne peut pas utiliser d'action Faire un pas (à moins qu'elle puisse Faire un pas à travers un terrain difficile) jusqu'à ce qu'elle sorte de sa position actuelle.

Manœuvre avancée Rage du blaireau

RAGE DU BLAIREAU ❖

CONCENTRATION ÉMOTION MENTAL

Conditions. Le blaireau n'est ni fatigué ni enragé.

Le blaireau entre dans un état de rage pure qui dure 1 minute, jusqu'à ce qu'il ne perçoive plus aucun ennemi, ou jusqu'à ce qu'il tombe inconscient (le premier des deux prévalant). Il ne peut faire cesser volontairement son état de rage. Pendant qu'il est enragé, le blaireau est affecté des façons suivantes.

- Il inflige 4 dégâts supplémentaires avec ses attaques de morsure et 2 dégâts supplémentaires avec ses attaques de griffes.
- Il subit un malus de –1 à la CA.
- Il ne peut pas utiliser d'action comportant le trait concentration, à moins qu'elle possède également le trait rage. Le compagnon animal peut néanmoins Chercher, même lorsqu'il est enragé.
- À la fin de son état enragé, le blaireau ne peut plus utiliser Rage du blaireau pendant 1 minute.

CHAT

Votre compagnon est un gros chat, tels un léopard ou un tigre.

Taille Petite
Corps à corps ❖ mâchoires (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants
Corps à corps ❖ griffes (agile, finesse) ; **Dégâts** 1d4 tranchants
For +2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0
Points de vie 4
Compétence Discrétion
Sens vision nocturne, odorat (imprécis, 9 m)
Vitesse 10,5 m

Spécial. Votre chat inflige 1d4 dégâts de précision supplémentaires contre des cibles prises au dépourvu.

Avantage de Soutien. Votre chat déséquilibre vos ennemis lorsque vous créez une ouverture. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos Frappes infligeant des dégâts à une créature menacée par votre chat rendent cette cible prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Manœuvre avancée Bond de chat

BOND DE CHAT ❖

SOPHISTICATION

Le chat Marche rapidement, puis Frappe. S'il est non détecté au début de son Bond de chat, il le demeure jusqu'après l'attaque.

CHEVAL

Votre compagnon est un cheval, un poney ou un équidé similaire.

Taille Moyenne ou Grande
Corps à corps ❖ sabot (agile) ; **Dégâts** 1d6 contondants
For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0
Points de vie 8
Compétence Survie
Sens vision nocturne, odorat (imprécis, 9 m)
Vitesse 12 m
Spécial monture

Avantage de Soutien. Votre cheval donne de l'élan à votre charge. Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous vous êtes déplacé d'au moins 3 m durant l'action précédant votre attaque, vous ajoutez à cette attaque un bonus de circonstance aux dégâts égal à deux fois le nombre de dés de dégâts. Si votre arme possède déjà le trait d'arme joute, augmentez à la place le bonus aux dégâts de ce trait de 2 par dé.

Manœuvre avancée Galop

GALOP ❖❖

DÉPLACEMENT

Le cheval Marche rapidement deux fois avec un bonus de circonstance de + 3 m à la Vitesse.

DROMÉOSAURE

Votre compagnon est un droméosaure (également appelé raptor), tels un vélociraptor ou un deinonychus.

Taille Petite
Corps à corps ❖ mâchoires (finesse) ; **Dégâts** 1d8 perforants
Corps à corps ❖ serres (agile, finesse) ; **Dégâts** 1d6 tranchants
For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0
Points de vie 6
Compétence Discrétion
Sens vision nocturne, odorat (imprécis, 9 m)
Vitesse 15 m

Avantage de Soutien. Votre raptor se met constamment en position de prendre en tenaille. Pour ce qui est de déterminer si vous et votre compagnon êtes pris en tenaille, jusqu'au début de votre prochain tour, il compte comme étant dans son espace ou dans un espace vide de votre choix dans un rayon de 3 m ; vous pouvez choisir un espace différent pour chacune de vos attaques.

Manœuvre avancée Attaque foudroyante

ATTAQUE FOUDROYANTE ❖

SOPHISTICATION

Le raptor Fait un pas jusqu'à 3 m, puis Frappe, ou Frappe puis Fait un pas jusqu'à 3 m.

LOUP

Votre compagnon est un loup ou une autre créature canine, tel un chien.

Taille Petite
Corps à corps ❖ mâchoires (finesse) ; **Dégâts** 1d8 perforants
For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0
Points de vie 6

Compétence Survie
Sens vision nocturne, odorat (imprécis, 9 m)
Vitesse 12 m
Avantage de Soutien. Votre loup déchire les tendons à chaque ouverture. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos Frappes infligeant des dégâts aux créatures menacées par votre loup infligent à la cible un malus de statut de –1,5 m à sa Vitesse pendant 1 minute (–3 pour un succès critique).
Manœuvre avancée Renversement

RENVERSEMENT ❖

Conditions. La dernière action du compagnon animal a été une Frappe réussie avec ses mâchoires.

Le loup met automatiquement à terre la cible avec sa Frappe de mâchoires.

OISEAU

Votre compagnon est un oiseau de proie, tels un aigle, un faucon ou un hibou.
Taille Petite
Corps à corps ❖ mâchoires (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants
Corps à corps ❖ serre (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 tranchants
For +2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0
Points de vie 4

Compétence Discrétion
Sens vision nocturne
Vitesse 3 m, vol 18 m
Avantage de Soutien. L'oiseau picore les yeux de vos ennemis lorsque vous créez une ouverture. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos actions Frapper infligeant des dégâts à une créature menacée par votre oiseau ajoutent 1d4 dégâts de saignement persistants et la cible est éblouie jusqu'à ce qu'elle annule les dégâts de saignement. Si votre oiseau est agile ou sauvage, les dégâts de saignement persistants passent à 2d4.
Manœuvre avancée Attaque en vol

ATTAQUE EN VOL ❖❖

L'oiseau Vole et Frappe de ses serres à n'importe quel endroit se trouvant sur son passage.

OURS

Votre compagnon est un ours noir, un grizzli, un ours polaire ou autre.
Taille Petite
Corps à corps ❖ mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants
Corps à corps ❖ griffes (agile), **Dégâts** 1d6 tranchants
For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0
Points de vie 8
Compétence Intimidation
Sens vision nocturne, odorat (imprécis, 9 m)
Vitesse 10,5 m
Avantage de Soutien. Votre ours met vos ennemis en pièces lorsque vous créez une ouverture. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous touchez avec une action Frapper une créature présente dans l'allonge de l'ours, cette créature subit 1d8 dégâts tranchants de la part de l'ours. Si votre ours est agile ou sauvage, les dégâts tranchants passent à 2d8.
Manœuvre avancée Étreinte de l'ours

ÉTREINTE DE L'OURS ❖

Conditions. La dernière action de l'ours a été une action Frapper réussie avec les griffes.

L'ours effectue une autre action Frapper envers la même cible avec ses griffes. Si cette action Frapper touche, la cible est empoignée, comme si l'ours avait réussi à la Saisir.

SERPENT

Votre compagnon est un serpent constrictor, tels un boa ou un python.
Taille Petite
Corps à corps ❖ mâchoires (finesse) ; **Dégâts** 1d8 perforants
For +3, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0
Points de vie 6
Compétence Discrétion
Sens vision nocturne, odorat (imprécis, 9 m)
Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m
Avantage de Soutien. Votre serpent tient vos ennemis dans ses anneaux, interférant avec les réactions. Jusqu'au début de votre prochain tour, toute créature menacée par votre serpent ne peut utiliser les réactions déclenchées par vos actions, sauf si son niveau est supérieur au vôtre.
Manœuvre avancée Constriction

CONSTRICTION ❖

Conditions. Le serpent empoigne une créature plus petite.

Le serpent inflige 12 dégâts contondants à la créature empoignée ; cette dernière doit tenter un jet de sauvegarde basique de Vigueur. Si le serpent est un compagnon animal spécialisé, augmentez ces dégâts à 20.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

COMPAGNONS ANIMAUX SPÉCIALISÉS

Les compagnons animaux spécialisés sont plus intelligents et adoptent des comportements plus complexes. La première fois qu'un animal gagne une spécialisation, il acquiert ce qui suit : son rang de maîtrise pour les attaques à mains nues passe à expert. Ses rangs de maîtrise pour les jets de sauvegarde et la Perception passent à maître. Augmentez son modificateur de Dextérité de 1 et son modificateur d'Intelligence de 2. Ses dégâts d'attaque à mains nues passent de deux à trois dés, et ses dégâts supplémentaires avec les attaques à mains nues de 2 à 4, ou de 3 à 6.

Chaque spécialisation offre des avantages supplémentaires. La plupart des compagnons animaux ne peuvent avoir qu'une seule spécialisation.

Casse-cou

Votre compagnon se joint à la mêlée avec des plongées et des bonds gracieux. Il gagne le pouvoir Refus d'avantage, de sorte qu'il n'est pas pris au dépourvu par les créatures cachées, non détectées ou prenant en tenaille, sauf si le niveau de cette créature est supérieur au vôtre. Son rang de maîtrise en Acrobaties passe à maître et son modificateur de Dextérité augmente de 1. Son rang de maîtrise en défense sans armure passe à expert, ou à maître s'il est agile.

Coureur

Votre compagnon sait courir. Il gagne un bonus de statut de + 3 m à sa Vitesse, sa Vitesse de nage ou sa Vitesse de vol (à votre convenance). Sa maîtrise dans les jets de Vigueur passe à légendaire, et son modificateur de Constitution augmente de 1.

Démolisseur

Votre compagnon écrase les choses. Ses attaques à mains nues ignorent la moitié de la Solidité d'un objet. Sa maîtrise en Athlétisme passe à maître et son modificateur de Force augmente de 1.

Embusqueur

Dans son environnement naturel, votre compagnon peut utiliser une action Être furtif même s'il est actuellement observé. Son rang de maîtrise en Discrétion passe à expert (ou à maître s'il était déjà expert) et son modificateur de Dextérité augmente de 1. Son rang de maîtrise pour la défense sans armure passe à expert, ou à maître s'il est agile.

Pisteur

Votre compagnon est un pisteur extraordinaire. Il peut se déplacer à pleine Vitesse tout en suivant les pistes. Son rang de maîtrise en Survie passe à expert (ou à maître s'il était déjà expert), et son modificateur de Sagesse augmente de 1.

Tyran

Votre compagnon terrorise ses ennemis avec ses démonstrations de domination et les pousse sur le champ de bataille. Ses rangs de maîtrise en Athlétisme et en Intimidation passent à expert (ou à maître s'il était déjà expert), son modificateur de Force augmente de 1 et son modificateur de Charisme de 3.

Familiers

Les familiers sont des créatures mystiquement liées à votre magie. La plupart des familiers étaient à l'origine des animaux,

mais le rituel effectué pour qu'ils deviennent un familier en a fait quelque chose de plus. Vous pouvez choisir comme familier un Très Petit animal de votre choix, par exemple une chauve-souris, un chat, un corbeau ou un serpent. Certains familiers sont différents et généralement décrits dans la capacité qui vous a accordé un familier ; par exemple, un familier liéchi du druide est une Très Petite plante au lieu d'être un animal, formée à partir d'un esprit mineur de la nature.

Les familiers possèdent le trait sbire (page 638). Ainsi, lors d'une rencontre, ils gagnent 2 actions par round si vous dépensez une action pour les Diriger. Si votre familier meurt, vous pouvez passer une semaine d'intermède pour le remplacer sans coût. Vous ne pouvez avoir qu'un familier à la fois.

MODIFICATEURS ET CA

Les modificateurs aux jets de sauvegarde et à la CA de votre familier sont égaux aux vôtres avant d'appliquer des bonus ou des malus de circonstance ou de statut. Ses modificateurs de Perception, d'Acrobaties et de Discrétion sont égaux à votre niveau, plus votre modificateur de caractéristique d'incantation (Charisme si vous n'en avez pas, sauf indication contraire). S'il tente un jet d'attaque ou autre test de compétence, votre familier utilise votre niveau comme modificateur. Il n'a ni n'utilise ses propres modificateurs de caractéristiques et ne peut jamais tirer avantage de bonus d'objets.

POINTS DE VIE

Votre familier possède 5 points de vie pour chacun de vos niveaux.

TAILLE

Votre familier est Très Petit.

SENS

Votre familier possède vision nocturne et peut acquérir des sens supplémentaires grâce à ses pouvoirs de familier. Il peut

communiquer avec vous de manière empathique, à condition que votre échange émotionnel s'effectue à moins de 1,5 km l'un de l'autre. Il ne comprend pas ou ne parle pas normalement de langues, mais peut acquérir la parole grâce à un pouvoir de familier.

Déplacement

Votre familier possède soit une Vitesse de 7,5 m, soit une Vitesse de nage de 7,5 m (choisissez l'une ou l'autre au moment d'acquérir le familier). Il peut gagner d'autres types de déplacements grâce à des pouvoirs de familier.

Pouvoirs de maîtres et de familier

Chaque jour, vous canalisez votre magie à travers deux pouvoirs, qui peuvent être des pouvoirs de familier ou de maîtres. Si votre familier est un animal qui possède naturellement l'un de ces pouvoirs (par exemple, le hibou possède une Vitesse de vol), vous devez le sélectionner. Votre familier ne peut pas être un animal ayant naturellement plus de pouvoirs de familier que vos pouvoirs de familier quotidiens maximaux.

Pouvoirs de familier

Amphibie : Votre familier gagne une Vitesse de nage de 7,5 m (ou Vitesse de 7,5 m s'il a déjà une Vitesse de nage).

Assistant de laboratoire : Votre familier peut utiliser votre action Alchimie rapide. Vous devez posséder Alchimie rapide, et votre familier doit se trouver dans votre espace. Cela, au même coût et aux mêmes conditions que si vous l'utilisiez. Votre familier doit avoir le pouvoir Dextérité manuelle pour pouvoir sélectionner ce pouvoir.

Déplacement rapide : Augmentez l'une des Vitesses de votre familier de 7,5 à 12 m.

Dextérité manuelle : Votre familier peut utiliser jusqu'à deux de ses membres comme s'il s'agissait de mains pour les actions Manipulation.

Évitement des dégâts : Choisissez un type de jet de sauvegarde. Votre familier ne subit aucun dégât lorsqu'il réussit ce type de jet de sauvegarde ; mais cela n'empêche pas les effets autres que les dégâts.

Fouisseur : Votre familier gagne une Vitesse de creusement de 1,5 m, qui lui permet de creuser des trous Très Petits.

Grimpeur : Votre familier gagne une Vitesse d'escalade de 7,5 m.

Odorat : Votre familier gagne odorat (imprécis, 9 m).

Parole : Votre familier comprend et parle une langue que vous connaissez.

Parole des semblables : Votre familier peut comprendre et communiquer avec des animaux de la même espèce que lui. Pour sélectionner ce pouvoir, votre familier doit être un animal, être doué de parole et vous devez être au moins de niveau 6.

Vision dans le noir : Votre familier gagne vision dans le noir.

Vol : Votre familier gagne une Vitesse de vol de 7,5 m.

Pouvoirs de maîtres

Accumulateur de sorts : Vous gagnez un emplacement de sort supplémentaire d'au moins 3 niveaux inférieurs à celui de votre emplacement de sort le plus élevé ; vous devez pouvoir lancer des sorts de niveau 4 utilisant des emplacements de sorts pour sélectionner ce pouvoir maître.

Focalisation du familier : Une fois par jour, votre familier peut utiliser 2 actions avec le trait concentration pour regagner 1 point de focalisation, jusqu'à votre maximum habituel. Vous devez disposer d'une réserve de focalisation pour sélectionner ce pouvoir.

Lien avec les tours de magie : Vous pouvez préparer un tour de magie supplémentaire ou, si vous possédez un répertoire, désigner à la place un tour de magie à lui ajouter à chaque fois que vous sélectionnez ce pouvoir ; vous pouvez le réapprendre, mais vous ne pouvez pas autrement le changer. Pour sélectionner ce pouvoir, vous devez être capable de préparer des tours de magie ou de les ajouter à votre répertoire.

Lien vital : Si votre familier est réduit par des dégâts à 0 PV, vous pouvez encaisser les dégâts à sa place en tant que réaction avec le trait concentration. Si vous agissez ainsi, vous subissez tous les dégâts et votre familier aucun. Cependant, les effets spéciaux qui surviennent lorsqu'un coup inflige des dégâts à votre familier (comme le venin de serpent) continuent de s'appliquer.

Réactifs supplémentaires : Votre familier développe des réactifs imprégnés supplémentaires sur ou à l'intérieur de son corps. Vous gagnez un lot supplémentaire de réactifs imprégnés. Vous devez posséder la capacité réactifs imprégnés pour sélectionner ce pouvoir.

Transfert de sort : Si votre familier se trouve dans votre espace, vous pouvez lancer un sort avec une portée de contact, transférer son pouvoir à votre familier et Diriger votre familier afin qu'il lance le sort. Si vous faites ainsi, le familier utilise ses 2 actions pour le round afin de se déplacer vers une cible de votre choix et aller au contact de cette cible. S'il n'arrive pas au contact de la cible ce tour-ci, le sort n'a aucun effet.

Archétypes

Il existe une infinité de concepts de personnage possibles, mais vous constaterez peut-être que les dons et les choix de compétences d'une classe donnée ne sont pas suffisants pour concrétiser pleinement votre personnage. Les archétypes vous permettent alors d'élargir ce périmètre couvert par la classe de votre personnage.

L'application d'un archétype nécessite de sélectionner des dons d'archétype plutôt que des dons de classe. Commencez par trouver l'archétype qui correspond le mieux au concept de votre personnage et sélectionnez le don de dévouement de l'archétype en utilisant l'un des dons de classe que vous avez choisis. Une fois que vous possédez le don de dévouement, vous pouvez sélectionner un don de cet archétype à la place d'un don de classe, à condition que vous remplissiez ses prérequis. Le don d'archétype que vous sélectionnez reste soumis aux restrictions de sélection du don de classe qu'il remplace. Par exemple, si vous avez acquis une capacité au niveau 6 qui vous a accordé un don de classe de niveau 4 avec le trait nain, vous pouvez échanger ce don de classe uniquement contre un don d'archétype de niveau 4 ou inférieur avec le trait nain. Les dons d'archétype que vous obtenez à la place d'un don de classe sont appelés dons de classe d'archétype.

Parfois, un don d'archétype fonctionne comme un don de compétence au lieu d'un don de classe. Ces dons d'archétypes ont le trait de compétence et vous les sélectionnez à la place d'un don de compétence ; sinon, suivez les mêmes règles que ci-dessus. Mais ce ne sont pas des dons de classe d'archétype (par exemple, pour déterminer le nombre de points de vie que vous obtenez grâce au don d'archétype Résilience du guerrier).

Chaque don de dévouement d'archétype correspond à une certaine partie du temps et de la concentration de votre personnage. Ainsi, une fois que vous avez sélectionné un don de dévouement pour un archétype, vous devez satisfaire à ses conditions avant de pouvoir obtenir un autre don de dévouement. En règle générale, vous remplissez les conditions d'un don de dévouement d'archétype en obtenant un certain nombre de dons à partir de la liste de cet archétype. Vous ne pouvez pas réapprendre un don de dévouement tant que vous avez d'autres dons venant de cet archétype.

Parfois, un don d'archétype vous permet d'obtenir un autre don, comme Concoction basique de l'alchimiste. Vous devez toujours satisfaire aux prérequis du don que vous obtenez de cette manière.

Deux types spéciaux d'archétypes sont désignés par les traits de classe et de multiclasse. Les archétypes de cet ouvrage sont tous des archétypes multiclasses.

Archétypes multiclasses

Les archétypes ayant le trait multiclasse représentent la diversification de votre qualification dans les spécialités d'une autre classe. Vous ne pouvez pas sélectionner le don de dévouement d'un archétype multiclasse si vous appartenez à la classe du même nom (par exemple, un guerrier ne peut pas sélectionner le don Dévouement du guerrier).

Archétypes de classe

Les archétypes avec le trait de classe représentent une divergence fondamentale par rapport aux spécialités de votre classe, mais qui existe dans le contexte même de votre classe. Vous ne pouvez sélectionner un archétype de classe que si vous appartenez à la classe du même nom. Les archétypes de classe modifient ou remplacent toujours certaines capacités de classe statiques d'une classe, en plus des nouveaux dons qu'ils proposent. Il est possible de prendre un archétype de classe au niveau 1 s'il altère ou remplace certaines capacités de classe initiales de la classe. Dans ce cas, vous devez prendre le don de dévouement de cet archétype au niveau 2, puis procéder normalement. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un archétype de classe.

Archétypes d'incantation

Certains archétypes vous accordent un niveau d'incantation substantiel, bien que retardé par rapport à un personnage appartenant à une classe spécifique d'incantation. Dans cet ouvrage, les archétypes d'incantation sont : barde, prêtre, druide, ensorceleur et magicien, c'est-à-dire les archétypes multiclasses des cinq principales classes d'incantation, mais les futurs ouvrages de cette gamme pourront présenter des archétypes d'incantation qui ne seront pas des archétypes multiclasses. Un archétype d'incantation vous permet d'utiliser les parchemins, les bâtons et les baguettes de la même manière que si vous apparteniez à une classe d'incantation.

Les archétypes d'incantation accordent toujours dans leur dévouement la capacité à lancer des tours de magie, puis ils proposent un don basique d'incantation, un don d'incantation expert et un don d'incantation maître. Ces dons partagent leur nom avec l'archétype ; par exemple, le don d'incantation maître du magicien s'appelle Incantation du magicien maître. Tous les emplacements de sorts obtenus grâce aux archétypes d'incantation ont des restrictions dépendant de l'archétype ; par exemple, l'archétype barde vous octroie des emplacements de sorts que vous ne pouvez utiliser que pour lancer des sorts occultes de votre répertoire de barde, même si vous êtes un ensorceleur ayant des sorts occultes dans votre répertoire d'ensorceleur.

Don d'incantation basique : disponibles au niveau 4, ces dons vous accordent un emplacement de sort de niveau 1. Au niveau 6, ils vous donnent un emplacement de sort de niveau 2 et si vous avez un répertoire de sorts, vous pouvez choisir un sort de ce répertoire comme sort emblématique. Au niveau 8, ils vous accordent un emplacement de sorts de niveau 3. Les archétypes désignent ces avantages sous le nom d'« avantages d'incantation basiques ».

Don d'incantation expert : pris au niveau 12, ces dons font de vous un expert des jets d'attaque de sorts et des DD de la tradition magique appropriée et vous octroient un emplacement de sort de niveau 4. Si vous avez un répertoire de sorts, vous pouvez choisir un second sort de ce répertoire comme sort emblématique. Au niveau 14, ils vous accordent un emplacement de sort de niveau 5, et au niveau 16, un emplacement de sort de niveau 6. Les archétypes désignent ces avantages sous le nom d' « avantages d'incantation expert ».

Don d'incantation maître : lorsque vous atteignez le niveau 18, ces dons font de vous un maître des jets d'attaque de sorts et des DD de la tradition magique appropriée et vous octroient un emplacement de sort de niveau 7. Si vous avez un répertoire de sorts, vous pouvez choisir un troisième sort de ce répertoire comme sort emblématique. Au niveau 20, ils vous accordent un emplacement de sort de niveau 8. Les archétypes désignent ces avantages sous le nom d' « avantages d'incantation maître ».

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

ALCHIMISTE

Vous aimez durant votre temps libre bricoler des formules et des substances alchimiques, et vos études ont dépassé le stade de la simple expérimentation.

PERSONNAGES ALCHIMISTES MULTICLASSES

Les objets alchimiques gratuits de l'archétype alchimiste sont extrêmement utiles pour toutes les classes de personnages. Voici quelques-unes des combinaisons possibles.

- Les alchimistes barbares peuvent mêler des mutagènes à leur rage pour produire un effet féroce.
- Les alchimistes champions peuvent se concentrer sur les objets alchimiques qui renforcent les défenses et soignent autrui, en permettant à leur réaction de champion et à leur *imposition des mains* d'aller plus loin.
- Les alchimistes guerriers peuvent utiliser leur alchimie pour obtenir des options supplémentaires dans les situations où leur tactique habituelle ne fonctionne pas.
- Les alchimistes rôdeurs se concentrent sur l'alchimie et les pièges artisanaux, tirant le meilleur profit de leur compétence Artisanat et fournissant des bombes aux pièges artisanaux de bombe.
- Les alchimistes roublards peuvent combiner les dons liés au poison du roublard avec des poisons quotidiens gratuits, tandis que les bombes constituent un moyen intéressant pour effectuer des attaques sournoises infligeant divers types de dégâts d'énergie.
- Les alchimistes incantateurs utilisent souvent leurs objets alchimiques pour relâcher la pression sur leur répertoire ou leurs sorts préparés. Par exemple, un alchimiste magicien capable de préparer des élixirs de vision dans les ténèbres permettant d'accorder vision dans le noir, peut préparer un autre sort à la place de *vision dans le noir*.

DÉVOUEMENT DE L'ALCHIMISTE — DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Intelligence 14

Vous mettez en pratique votre intérêt pour l'alchimie. Vous devenez qualifié dans les bombes alchimiques et l'Artisanat ; si vous étiez déjà qualifié en Artisanat, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez qualifié dans le DD de classe d'alchimiste.

Vous gagnez la capacité de classe d'alchimiste réactifs imprégnés, en même temps qu'un nombre de réactifs quotidiens égal à votre niveau. Vous obtenez également le don Artisanat alchimique, ainsi que quatre formules supplémentaires pour des objets alchimiques de niveau 1, et le pouvoir de créer des objets gratuits lors de vos préparatifs quotidiens. Votre niveau d'alchimie avancée est de 1 et n'augmente pas de son propre chef.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype alchimiste.

ALCHIMIE RAPIDE — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement de l'alchimiste

Vous gagnez l'action Alchimie rapide (page 72).

CONCOCTION BASIQUE — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement de l'alchimiste

Vous gagnez un don d'alchimiste de niveau 1 ou 2.

ALCHIMIE EXPERT — DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement de l'alchimiste, expert en Artisanat

Votre niveau d'Alchimie avancée passe à 3. Au niveau 10, il passe à 5.

CONCOCTION AVANCÉE — DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Concoction basique

Vous gagnez un don d'alchimiste. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau d'alchimiste est égal à la moitié de votre niveau de personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don d'alchimiste.

ALCHIMIE MAÎTRE — DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis. Alchimie expert, maître en Artisanat

Votre niveau d'alchimie avancée passe à 7. Pour chaque niveau obtenu au-delà du niveau 12, votre niveau d'alchimie avancée augmente de 1.

Barbare

Une rage au fond de vous se déchaîne parfois, vous accordant une partie de la puissance du barbare en plus de vos autres capacités.

Personnages barbares multiclasses

L'archétype barbare est un excellent choix pour les personnages mettant l'accent, plus qu'à l'habitude pour leur classe, sur la Force et les attaques au corps à corps, tant qu'ils peuvent gérer les restrictions d'incantation de Rage. Il est particulièrement utile pour les personnages cherchant à infliger davantage de dégâts.

Dévouement du barbare — Don 2

Archétype · Dévouement · Multiclasse

Prérequis. Force 14, Constitution 14

Vous devenez qualifié en Athlétisme ; si vous l'étiez déjà, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez qualifié dans le DD de classe barbare.

Vous pouvez utiliser l'action Rage (page 84).

Choisissez un instinct comme si vous étiez un barbare. Vous avez cet instinct dans tous les cas de figure et devenez lié par son anathème, mais il ne vous confère aucune autre capacité.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype barbare.

Furie basique — Don 4

Archétype

Prérequis. Dévouement du barbare

Vous gagnez un don de barbare de niveau 1 ou 2.

Résilience du barbare — Don 4

Archétype

Prérequis. Dévouement du barbare, classe accordant un total de points de vie par niveau n'excédant pas 10 + votre modificateur de Constitution

Vous gagnez 3 points de vie supplémentaires pour chaque don de classe d'archétype barbare que vous possédez. Au fur et à mesure que vous continuez à sélectionner des dons de classe d'archétype barbare, vous continuez à gagner des points de vie supplémentaires de cette manière.

Furie avancée — Don 6

Archétype

Prérequis. Furie basique

Vous gagnez un don de barbare. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de barbare est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de barbare.

Pouvoir d'instinct — Don 6

Archétype

Prérequis. Dévouement du barbare

Vous gagnez le pouvoir d'instinct pour l'instinct que vous avez choisi dans le cadre du Dévouement du barbare.

Vigueur du juggernaut — Don 12

Archétype

Prérequis. Dévouement du barbare, expert en jets de Vigueur

Votre rang de maîtrise en jets de Vigueur passe à maître.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Barde

Une muse vous a appelé à vous plonger dans les savoirs occultes, ce qui vous permet de lancer quelques sorts. Plus vous approfondissez ce domaine, plus vos performances gagnent en puissance.

Personnages bardes multiclassés

L'archétype barde accorde des effets puissants qui tendent à se servir des actions ; c'est un excellent choix si vous avez des actions à revendre.

Dévouement du barde — Don 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Charisme 14

Vous lancez des sorts comme un barde et gagnez l'activité Lancer un sort. Vous obtenez un répertoire de sorts avec deux tours de magie ordinaires issus de la liste des sorts occultes ou tout autre tour de magie que vous apprenez ou découvrez. Vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de sorts et les DD pour les sorts occultes. Votre caractéristique d'incantation essentielle pour les sorts d'archétype barde est le Charisme, et il s'agit de sorts de barde occultes. Vous devenez qualifié en Occultisme et en Représentation ; pour chacune de ces compétences dans lesquelles vous seriez déjà qualifié, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix.

Choisissez une muse comme vous le feriez si vous étiez un barde. Vous avez cette muse dans tous les cas de figure, ce qui vous permet de prendre les dons de cette muse, sans obtenir par ailleurs aucune des autres capacités qu'elle confère.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype barde.

Incantation du barde basique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du barde

Vous bénéficiez des avantages d'incantation basique (page 219). Chaque fois que vous obtenez un emplacement de sort d'un nouveau niveau issu de l'archétype barde, ajoutez dans votre répertoire un sort occulte ordinaire ou un autre sort que vous avez appris ou découvert, du niveau de sort approprié.

Murmures de la muse basiques — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du barde

Vous gagnez un don de barde de niveau 1 ou 2.

Contre-représentation — Don 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du barde

Vous gagnez le sort de composition *contre-représentation*. Si vous n'en avez pas déjà une, vous obtenez une réserve de focalisation d'une valeur de 1 point de focalisation, que vous pouvez Refocaliser en mobilisant votre muse (pour plus d'informations sur les sorts de composition, voir page 97).

Murmures de la muse avancés — Don 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Murmures de la muse basiques

Vous gagnez un don de barde. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de barde est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de barde.

Amplitude occulte — Don 8

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du barde basique

Votre répertoire s'étend et vous pouvez lancer chaque jour davantage de sorts occultes. Augmentez de 1 le nombre de sorts de votre répertoire et le nombre d'emplacements de sorts que vous gagnez grâce aux dons d'archétype barde pour chaque niveau de sort en dehors de vos deux niveaux de sort les plus élevés.

Représentation inspirante — Don 8

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du barde

Vous gagnez le tour de magie de composition *inspiration vaillante*.

Incantation du barde expert — Don 12

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du barde basique, maître en Occultisme

Vous gagnez les avantages d'incantation expert (page 219).

Incantation du barde maître — Don 18

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du barde expert, légendaire en Occultisme

Vous gagnez les avantages d'Incantation maître (page 219).

CHAMPION

Vous avez prêté serment à votre divinité, qui vous a accordé des pouvoirs de champion pour vous aider dans votre cause.

PERSONNAGES CHAMPION MULTICLASSES

L'archétype champion améliore considérablement les défenses, en particulier ce qui concerne l'armure. C'est un excellent moyen pour un personnage d'acquérir une maîtrise d'armure ou une réaction défensive puissante.

DÉVOUEMENT DU CHAMPION — DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Force 14, Charisme 14

Choisissez une divinité et une cause comme si vous étiez un champion. Vous devenez qualifié en armure légère, moyenne et lourde. Vous devenez qualifié en Religion et dans les compétences associées à votre divinité ; pour chacune de ces compétences dans lesquelles vous étiez déjà qualifié, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez qualifié dans le DD de classe de champion.

Vous êtes lié par l'anathème de votre divinité et devez respecter le code du champion et les conditions d'alignement de votre cause. Vous ne gagnez aucune autre capacité venant du choix de votre divinité ou de votre cause.

Spécial. Vous ne pouvez pas choisir un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype champion.

CONTACT GUÉRISSEUR — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du champion

Vous obtenez le sort de dévotion approprié à votre cause (*imposition des mains* pour le paladin, le rédempteur et le libérateur). Si vous n'en avez pas déjà une, vous obtenez une réserve de focalisation d'une valeur de 1 point de focalisation, que vous pouvez Refocaliser en priant ou en servant votre divinité (pour plus d'informations sur les sorts de dévotion, voir page 108).

DÉVOTION BASIQUE — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du champion

Vous gagnez un don de champion de niveau 1 ou 2.

RÉSILIENCE DU CHAMPION — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du champion, classe n'accordant pas plus de points de vie par niveau que 8 + votre modificateur de Constitution

Vous gagnez 3 points de vie supplémentaires pour chaque don de classe d'archétype champion que vous possédez. Au fur et à mesure que vous continuez à sélectionner des dons de classe d'archétype champion, vous continuez à obtenir des points de vie supplémentaires de cette manière.

DÉVOTION AVANCÉE — DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévotion basique

Vous gagnez un don de champion. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de champion est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de champion.

ALLIÉ DIVIN — DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du champion

Vous gagnez un allié divin de votre choix (page 108).

RÉACTION DE CHAMPION — DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du champion

Vous pouvez utiliser la réaction du champion associée à votre cause.

ARMURES DIVERSES EXPERT — DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du champion, expert en défense sans armure ou avec un ou plusieurs types d'armures

Vos rangs de maîtrise dans les armures légères, moyennes, lourdes et les défenses sans armures passent à expert.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ANNEXES

Druide

Vous avez intégré un cercle druidique et avez appris quelques secrets de l'ordre, ce qui vous accorde un pouvoir primordial.

Personnages druides multiclasses

L'archétype druide peut fournir quelques soins ou dégâts élémentaires et peut augmenter votre utilité dans un environnement naturel avec des sorts comme *communication avec les animaux* et *fusion dans la pierre*.

Dévouement du druide — Don 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Sagesse 14

Vous lancez des sorts comme un druide. Vous accédez à l'activité Lancer un sort. Vous pouvez préparer quotidiennement deux tours de magie ordinaires à partir de la liste de sorts primordiaux de cet ouvrage ou de tout autre tour de magie que vous apprenez ou découvrez. Vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de sorts et dans les DD des sorts primordiaux. Votre caractéristique essentielle d'incantation pour les sorts de l'archétype druide est la Sagesse, et ce sont des sorts de druide primordiaux.

Vous apprenez la langue druidique.

Choisissez un ordre comme si vous étiez un druide. Vous devenez membre de cet ordre et êtes lié par son anathème, ce qui vous permet de prendre les dons de cet ordre. Vous êtes qualifié en Nature et dans les compétences associées à votre ordre ; pour chacune de ces compétences dans lesquelles vous seriez déjà qualifié, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous ne gagnez aucune autre capacité venant du choix de votre ordre.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir acquis deux autres dons de l'archétype druide.

Incantation du druide basique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du druide

Vous gagnez les avantages d'incantation basique (page 219).

Milieu sauvage basique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du druide

Vous gagnez un don de druide de niveau 1 ou 2.

Sort d'ordre — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du druide

Vous gagnez le sort d'ordre initial de votre ordre. Si vous n'en avez pas déjà, vous gagnez une réserve de focalisation de 1 point de focalisation, que vous pouvez Refocaliser en ne faisant qu'un avec la nature (pour plus d'informations sur les sorts d'ordre, voir page 119).

Milieu sauvage avancé — Don 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Milieu sauvage basique

Vous gagnez un don de druide. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de druide est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de druide.

Amplitude primordiale — Don 8

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du druide basique

Augmentez de 1 les emplacements de sort obtenus par les dons de l'archétype druide pour chaque niveau de sort autre que vos deux niveaux de sort les plus élevés.

Incantation du druide expert — Don 12

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du druide basique, maître en Nature

Vous gagnez les avantages d'incantation expert (page 219).

Incantation du druide maître — Don 18

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du druide expert, légendaire en Nature

Vous gagnez les avantages d'Incantation maître (page 219).

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Ensorceleur

Vous exhortez le pouvoir magique présent dans votre sang à se manifester, accédant ainsi à une magie que les autres ne s'attendent pas à vous voir maîtriser.

Personnages ensorceleurs multiclasses

L'archétype d'ensorceleur est un moyen permettant à quiconque de récupérer des sorts ordinaires utiles, tels qu'*invisibilité* et *rapidité*.

Dévouement de l'ensorceleur — Don 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Charisme 14

Choisissez un lignage. Vous devenez qualifié dans deux compétences de ce lignage ; pour chacune de ces compétences dans laquelle vous étiez déjà qualifié, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix.

Vous lancez des sorts comme un ensorceleur. Vous gagnez un répertoire de sorts avec deux tours de magie commun issus de la liste de sorts associée à votre lignage, issus des sorts accordés par votre lignage ou que vous avez découverts ou appris et qui appartiennent à cette tradition. Vous obtenez un répertoire de sorts comportant deux tours de magie ordinaires issus de la liste des sorts associés à votre lignage, ou tout autre tour de magie que vous apprenez ou découvrez. Vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de sorts et les DD de sorts pour les sorts de votre tradition. Votre caractéristique essentielle d'incantation pour les sorts de l'archétype ensorceleur est le Charisme, et il s'agit de sorts d'ensorceleur de la tradition de votre lignage. Vous ne gagnez aucune autre capacité venant du choix de votre lignage.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype ensorceleur.

Incantation de l'ensorceleur basique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement de l'ensorceleur

Vous gagnez les avantages d'incantation basique (page 219). Chaque fois que vous obtenez, de l'archétype ensorceleur, un emplacement de sort d'un nouveau niveau, vous ajoutez un sort du niveau approprié à votre répertoire : un sort ordinaire de la tradition de votre lignage, un des sorts conférés à votre lignée, ou un autre sort que vous avez appris ou découvert.

Pouvoir du sang basique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement de l'ensorceleur

Vous gagnez un don d'ensorceleur de niveau 1 ou 2.

Sort de lignage basique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement de l'ensorceleur

Vous gagnez le sort de lignage initial de votre lignage. Si vous n'en avez pas déjà une, vous gagnez également une réserve de focalisation d'une valeur de 1 point de focalisation, que vous pouvez Refocaliser sans effort particulier (pour plus d'informations sur les sorts de lignage, voir page 132).

Pouvoir du sang avancé — Don 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Pouvoir du sang basique

Vous gagnez un don d'ensorceleur. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau d'ensorceleur correspond à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don d'ensorceleur.

Amplitude de lignage — Don 8

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation de l'ensorceleur basique

Votre répertoire se développe et vous pouvez lancer quotidiennement davantage de sorts issus de la tradition de votre lignage. Augmentez le nombre de sorts de votre répertoire et le nombre d'emplacements de sorts que vous gagnez grâce aux dons de l'archétype ensorceleur de 1 pour chaque niveau de sort autre que vos deux niveaux de sort les plus élevés.

Incantation de l'ensorceleur expert — Don 12

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation de l'ensorceleur basique ; maître en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion, selon le lignage

Vous gagnez les avantages d'incantation expert (page 219).

Incantation de l'ensorceleur maître — Don 18

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation de l'ensorceleur expert ; légendaire en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion, selon le lignage

Vous gagnez les avantages d'Incantation maître (page 219).

GUERRIER

Vous avez passé du temps à apprendre l'art de la guerre, en améliorant vos compétences dans les armes de guerre et à porter une armure. Avec un entraînement plus poussé, vous pouvez devenir un véritable spécialiste du combat.

PERSONNAGES GUERRIERS MULTICLASSES

L'archétype guerrier donne accès à des dons supérieurs aux personnages qui s'intéressent à tous les styles de combat. Il est particulièrement utile pour les personnages cherchant à diversifier leurs capacités offensives ou à se concentrer sur des armes plus puissantes.

- Les guerriers barbares peuvent combiner leurs talents dans les armes à deux mains avec certains de leurs dons de guerriers afin de produire des effets dévastateurs.
- Les guerriers champions se concentrent sur un style de combat incarné par leur divinité. Un champion utilisant un bouclier bénéficie du meilleur des deux univers dans les dons de bouclier.
- Les guerriers moines sont doués pour combiner les styles d'armes inhabituels. Par exemple, les moines ne sont pas entravés par la restriction de garder une main libre, parce qu'ils veulent quoi qu'il arrive vous frapper avec cette main.
- Les guerriers rôdeurs peuvent soit se spécialiser dans l'archerie, soit utiliser leurs dons de guerrier pour obtenir une combinaison inhabituelle de styles de combat.
- Les guerriers roublards peuvent faire bon usage des dons de guerrier main libre, combat à deux armes ou archerie.
- Les guerriers incantateurs bénéficient fortement des maîtrises d'armes supplémentaires ; opter pour guerrier est ainsi un choix solide pour tous les incantateurs aux tendances martiales.

DÉVOUEMENT DU GUERRIER — DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Force 14, Dextérité 14

Vous devenez qualifié dans les armes simples et les armes de guerre. Vous devenez qualifié dans votre choix d'Acrobatie ou d'Athlétisme ; si vous êtes déjà qualifié dans ces deux compétences, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez qualifié dans le DD de classe de guerrier.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype guerrier.

MANŒUVRE BASIQUE — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du guerrier

Vous gagnez un don de guerrier de niveau 1 ou 2.

OPPORTUNISTE — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du guerrier

Vous gagnez la réaction Attaque d'opportunité, décrite p. 142.

RÉSILIENCE DU GUERRIER — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du guerrier, classe n'accordant pas plus de points de vie par niveau que 8 + votre modificateur de Constitution

Vous gagnez 3 points de vie supplémentaires pour chaque don de classe de l'archétype guerrier que vous possédez. Tant que vous continuez à sélectionner des dons de classe de l'archétype guerrier, vous continuez à gagner des points de vie supplémentaires de cette manière.

MANŒUVRE AVANCÉE — DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Manœuvre basique

Vous gagnez un don de guerrier. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de guerrier est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de guerrier.

ARMES DIVERSES EXPERT — DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du guerrier, expert dans tout type d'arme ou attaque à mains nues

Vos rangs de maîtrise pour les armes simples et les armes de guerre passent à expert, et votre rang de maîtrise pour les armes évoluées à qualifié.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS

Magicien

Vous vous êtes initié aux arts arcaniques et, grâce à la discipline et aux études académiques, avez appris à lancer quelques sorts.

Personnages magiciens multiclasses

L'archétype magicien accorde des sorts préparés polyvalents, parfaits pour les personnages cherchant à ajouter une utilité supplémentaire.

Dévouement du magicien — Don 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Intelligence 14

Vous lancez des sorts comme un magicien et gagnez un grimoire comportant quatre tours de magie arcaniques ordinaires de votre choix. Vous gagnez l'activité Lancer un sort. Vous pouvez préparer quotidiennement deux tours de magie à partir de votre grimoire. Vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de sorts et les DD des sorts arcaniques. Votre capacité essentielle d'incantation pour les sorts de l'archétype magicien est l'Intelligence, et il s'agit de sorts de magicien arcaniques. Vous devenez qualifié en Arcanes ; si vous l'étiez déjà, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype magicien.

Arcanes basiques — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du magicien

Vous gagnez un don de magicien de niveau 1 et 2 de votre choix.

Incantation du magicien basique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du magicien

Vous gagnez les avantages d'incantation basique (page 219). Chaque fois que vous obtenez, avec l'archétype magicien, un emplacement de sort d'un nouveau niveau, ajoutez à votre grimoire deux sorts ordinaires de ce niveau.

Sort d'école arcanique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du magicien

Sélectionnez une école de magie arcanique. Vous gagnez le sort d'école initial de cette école. Si vous n'en avez pas déjà une, vous gagnez également une réserve de focalisation d'une valeur de 1 point de focalisation, que vous pouvez Refocaliser par l'étude (pour plus d'informations sur les écoles arcaniques, voir page 156).

Arcanes avancés — Don 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Arcanes basiques

Vous gagnez un don de magicien. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de magicien est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de magicien.

Amplitude arcanique — Don 8

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du magicien basique

Vous pouvez lancer quotidiennement davantage de sorts arcaniques. Augmentez de 1 les emplacements de sort que vous obtenez grâce aux dons de l'archétype magicien pour chaque niveau de sort autre que vos deux niveaux de sort les plus élevés.

Incantation du magicien expert — Don 12

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du magicien basique, maître en Arcanes

Vous gagnez les avantages d'incantation expert (page 219).

Incantation du magicien maître — Don 18

ARCHÉTYPE

Prérequis. Incantation du magicien expert, légendaire en Arcanes

Vous gagnez les avantages d'Incantation maître (page 219).

Moine

Votre formation monastique vous a appris les arts martiaux et vous a permis de conduire votre esprit, votre corps et votre âme vers de nouveaux sommets.

Personnages moines multiclasses

L'archétype moine est un choix judicieux pour tout personnage combattant sans armure ou effectuant des attaques à mains nues.

- Les moines barbares possédant l'Instinct animal peuvent associer les excellents dégâts à mains nues du barbare aux diverses capacités spéciales à mains nues du moine.
- Les moines champions sont parfaits pour les champions d'Irori ou d'autres divinités qui favorisent les attaques à mains nues.
- Les moines guerriers peuvent améliorer leur combat main-libre et ajouter la mobilité à la trousse à outils du guerrier.
- Les moines roublards sont incroyablement efficaces, car leurs positionnements leur offrent certaines des meilleures attaques de finesse agiles tandis que leurs déluges de coups leur accordent davantage d'attaques sournoises.
- Les moines incantateurs peuvent se battre avec une main libre tout en utilisant des composants matériels pour lancer des sorts.

Dévouement du moine — Don 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Force 14, Dextérité 14

Vous devenez qualifié dans les attaques à mains nues et bénéficiez de la puissante capacité de classe poing (page 168). Vous êtes qualifié dans votre choix d'Acrobaties ou d'Athlétisme ; si vous êtes déjà qualifié dans ces deux compétences, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez qualifié dans le DD de classe de moine.

Spécial. Vous ne pouvez pas choisir un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype moine.

Kata basique — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du moine

Vous gagnez un don de moine de niveau 1 ou 2.

Résilience du moine — Don 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du moine, classe n'accordant pas plus de points de vie par niveau que 8 + votre modificateur de Constitution

Vous gagnez 3 points de vie supplémentaires pour chaque don de classe de l'archétype moine que vous possédez. Tant que vous continuez de sélectionner des dons de classe de l'archétype moine, vous continuez à gagner des points de vie supplémentaires de cette manière.

Kata avancé — Don 6

ARCHÉTYPE

Prérequis. Kata basique

Vous gagnez un don de moine. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de moine est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de moine.

Déplacements du moine — Don 8

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du moine

Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre vitesse lorsque vous ne portez pas d'armure.

Déluge de coups du moine — Don 10

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du moine

Vous bénéficiez de l'action Déluge de coups (page 168).

Voie de la perfection — Don 12

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du moine, expert dans au moins un jet de sauvegarde

Choisissez un jet de sauvegarde (Vigueur, Réflexes ou Volonté) dans lequel vous êtes expert. Votre rang de maîtrise dans ce jet de sauvegarde passe à maître.

Prêtre

Vous êtes un prêtre ordonné de votre divinité et avez même appris à lancer quelques sorts divins. Bien que votre formation principale se situe ailleurs, votre vocation religieuse vous procure des dons divins.

Personnages prêtres multiclasses

L'archétype prêtre est un très bon moyen pour créer un personnage d'une autre classe qui se consacre à une divinité particulière. Les nombreux domaines disponibles pour les prêtres voués à différentes divinités offrent toute une variété d'options pour les sorts focalisés.

- Les prêtres alchimistes travaillent bien dans les domaines du chirurgien et guérissent diverses affections au moyen de l'alchimie ou des sorts.
- Les prêtres martiaux recherchent généralement un sort de domaine puissant ou une forme de guérison à utiliser en cas de soucis.
- Les prêtres ensorceleurs divins sont aussi les meilleurs incantateurs divins.
- D'autres prêtres incantateurs diversifient leurs options et deviennent des personnages théurgiques combinant deux traditions magiques.

Dévouement du prêtre — Don 2

Archétype · Dévouement · Multiclasse

Prérequis. Sagesse 14

Vous lancez des sorts comme un prêtre. Vous accédez à l'activité Lancer un sort. Vous pouvez préparer quotidiennement deux tours de magie ordinaires à partir de la liste des sorts divins de cet ouvrage ou de tout autre tour de magie que vous apprenez ou découvrez. Vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de sorts et les DD de sorts pour les sorts divins. Votre caractéristique essentielle d'incantation pour les sorts de l'archétype prêtre est la Sagesse, et ce sont des sorts de prêtre divins. Choisissez une divinité comme si vous étiez un prêtre. Vous devenez lié par l'anathème de cette divinité. Vous devenez qualifié en Religion et dans les compétences associées à votre divinité ; pour chacune de ces compétences dans lesquelles vous étiez déjà qualifié, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous ne gagnez aucune autre capacité venant du choix de votre divinité.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype prêtre.

Dogme basique — Don 4

Archétype

Prérequis. Dévouement du prêtre

Vous gagnez un don de prêtre de niveau 1 ou 2.

Incantation du prêtre basique — Don 4

Archétype

Prérequis. Dévouement du prêtre

Vous gagnez les avantages d'incantation basique (page 219). Vous pouvez préparer les sorts de votre divinité dans vos emplacements de sorts du niveau approprié de l'archétype prêtre.

Dogme avancé — Don 6

Archétype

Prérequis. Dogme basique

Vous gagnez un don de prêtre. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de prêtre est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de prêtre.

Amplitude divine — Don 8

Archétype

Prérequis. Incantation du prêtre basique

Vous pouvez lancer quotidiennement davantage de sorts divins. Augmentez de 1 les emplacements de sort obtenus par les dons d'archétype prêtre pour chaque niveau de sort autre que vos deux niveaux de sort les plus élevés.

Incantation du prêtre expert — Don 12

Archétype

Prérequis. Incantation du prêtre basique, maître en Religion

Vous gagnez les avantages d'incantation expert (page 219).

Incantation du prêtre maître — Don 18

Archétype

Prérequis. Incantation du prêtre expert, légendaire en Religion

Vous gagnez les avantages d'Incantation maître (page 219).

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

RÔDEUR

Vous avez étudié la chasse, le pistage et la survie en pleine nature, en ajoutant les outils du rôdeur à votre groupe de compétences.

PERSONNAGES RÔDEURS MULTICLASSES

L'archétype rôdeur donne accès à d'excellentes options permettant à un personnage d'améliorer ses connaissances sur les monstres et ses compétences de survie, mais le rôdeur présente un intérêt particulier pour tout personnage désirant devenir un archer consacré.

- Les rôdeurs alchimistes peuvent ajouter des pièges artisanaux à leurs objets gratuits quotidiens, en bénéficiant d'un modificateur conséquent en Artisanat, et leur Intelligence les rend exceptionnels avec leurs dons de connaissances des monstres. L'archétype rôdeur est également utile pour les artificiers souhaitant alterner avec des attaques à l'arc.
- Les rôdeurs champions se marient particulièrement bien avec les divinités qui ont un lien thématique avec la nature ou qui ont un arc comme arme privilégiée (ou, dans le cas d'Erastil, les deux !).
- Les rôdeurs guerriers font partie des archers les plus redoutables. Ils combinent les meilleurs dons d'archerie des deux classes afin de créer pour chaque rôdeur un style de combat unique.
- Les rôdeurs roublards sont d'excellents tireurs d'élite ou tirailleurs à distance, et les pièges artisanaux leur permettent d'appréhender les pièges différemment.
- Les rôdeurs incantateurs tirent un grand avantage du soutien des dons du rôdeur, en renforçant leurs sorts par des attaques d'armes à distance. Les druides ont, parmi les incantateurs, le recoupement le plus thématique avec les rôdeurs, ce qui vous permet de créer un maître ultime de la nature sauvage.

DÉVOUEMENT DU RÔDEUR — DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis. Dextérité 14

Vous devenez qualifié en Survie ; si c'était déjà le cas, vous devenez à la place qualifié dans une autre compétence de votre choix. Vous devenez qualifié dans le DD de classe de rôdeur.

Vous pouvez utiliser l'action Chasser une proie (page 192).

Spécial. Vous ne pouvez pas choisir un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype rôdeur.

ASTUCE DU CHASSEUR BASIQUE — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du rôdeur

Vous gagnez un don de rôdeur de niveau 1 ou 2.

RÉSILIENCE DU RÔDEUR — DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du rôdeur, classe n'accordant pas plus de points de vie par niveau que 8 + votre modificateur de Constitution

Vous gagnez 3 points de vie supplémentaires pour chaque don de classe de l'archétype rôdeur que vous possédez. Tant que vous continuez à sélectionner des dons de classe de l'archétype rôdeur, vous continuez à gagner des points de vie supplémentaires de cette manière.

ASTUCE DU CHASSEUR AVANCÉE — DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Astuce du chasseur basique

Vous gagnez un don de rôdeur. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de rôdeur est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de rôdeur.

DÉNICHEUR MAÎTRE — DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis. Dévouement du rôdeur, expert en Perception

Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

Roublard

Vous avez appris à vous faufiler, à dérober les biens et à désactiver les pièges. Avec du temps et de la chance, vous serez capable de vous déplacer dans l'ombre, de frapper en restant caché et de vous échapper sans être remarqué.

Personnages roublards multiclasses

Presque tous les personnages peuvent bénéficier des nombreuses compétences et astuces accordées par l'archétype roublard.

- Les roublards alchimistes peuvent utiliser l'Arme empoisonnée du roublard pour produire un puissant effet avec leurs poisons quotidiens, tandis que l'attaque sournoise est un bon moyen d'augmenter les dégâts causés par les bombes.
- Les roublards barbares peuvent devenir maîtres dans chaque jet de sauvegarde et diversifier leurs compétences.
- Les roublards champions ajoutent les dégâts d'une attaque sournoise, tout en protégeant contre les dégâts leurs partenaires prenant en tenaille leurs ennemis.
- Les roublards guerriers associent la précision du guerrier à des dégâts additionnels, une combinaison mortelle pour les archers ou les guerriers agissant en finesse.
- Les roublards moines font preuve d'une grande synergie, car de nombreux positionnements accordent des Frappes puissantes se combinant avec une attaque sournoise.
- Les roublards rôdeurs bénéficient de l'intérêt qu'ils ont en commun de traquer des ennemis et de les prendre au dépourvu. La spécialité déluge de coups peut vous accorder de nombreuses attaques sournoises, tandis que la spécialité précision double les dégâts de précision.
- Les roublards incantateurs utilisent le roublard multiclasse pour renforcer leurs compétences ou pour récupérer des dons de roublard piégeux tels que Mobilité afin de les protéger.

Dévouement du roublard — Don 2

Archétype · Dévouement · Multiclasse

Prérequis. Dextérité 14

Vous gagnez un don de compétence et la capacité de classe attaque surprise du roublard (page 204). Vous devenez qualifié en armures légères. En outre, vous devenez qualifié en Discrétion ou en Vol, plus une compétence de votre choix ; si vous êtes déjà qualifié en Discrétion et en Vol, vous devenez à la place qualifié dans une compétence supplémentaire de votre choix. Vous devenez qualifié dans le DD de classe de roublard.

Spécial. Vous ne pouvez pas gagner un autre don de dévouement avant d'avoir acquis deux autres dons de l'archétype roublard.

Agresseur furtif — Don 4

Archétype

Prérequis. Dévouement du roublard

Vous gagnez la caractéristique de classe attaque sournoise (page 204), à la seule différence qu'elle inflige 1d4 dégâts, passant à 1d6 au niveau 6. Vous n'augmentez pas le nombre de dés lorsque vous gagnez des niveaux.

Ruse basique — Don 4

Archétype

Prérequis. Dévouement du roublard

Vous gagnez un don de roublard de niveau 1 ou 2.

Ruse avancée — Don 6

Archétype

Prérequis. Ruse basique

Vous gagnez un don de roublard. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de roublard est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de roublard.

Maîtrise des compétences — Don 8

Archétype

Prérequis. Dévouement du roublard, qualifié dans au moins une compétence et expert dans au moins une autre

Faites passer, dans l'une de vos compétences, votre rang de maîtrise d'expert à maître, et dans une autre de vos compétences, de qualifié à expert. Vous gagnez un don de compétence associé à l'une des compétences que vous avez choisies.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à cinq fois.

Esquive instinctive — Don 10

Archétype

Prérequis. Dévouement du roublard

Vous gagnez la caractéristique de classe Refus d'avantage (page 206).

Dérobade — Don 12

Archétype

Prérequis. Dévouement du roublard, expert en jet de Réflexes

Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisan… et tr…
…xes

Chapitre 4 : Compétences

Là où les valeurs de caractéristiques de votre personnage représentent son potentiel et ses talents bruts, ses compétences représentent son entraînement et son expérience dans l'accomplissement de certaines tâches. Chaque compétence est associée à l'une des valeurs de caractéristique de votre personnage et utilisée pour diverses actions apparentées. L'expertise de votre personnage dans une compétence provient de diverses sources, notamment son historique et sa classe. Dans ce chapitre, vous découvrirez les compétences, les domaines qu'elles recouvrent et les actions qu'elles permettent d'accomplir.

L'efficacité d'un personnage en matière de compétences est due aux divers types d'entraînement qu'il y a consacrés, que ce soit l'étude de sujets académiques ou la répétition d'une figure acrobatique ou d'une représentation artistique. Quand vous créez votre personnage et que celui-ci gagne des niveaux, vous avez le choix pour déterminer quelles compétences il améliore et quand il peut le faire. Certaines classes sont étroitement associées à certaines compétences — c'est le cas de l'Artisanat pour l'alchimiste —, mais dans la plupart des cas, vous pouvez choisir quelles compétences votre personnage devrait logiquement maîtriser au niveau 1, en fonction de son thème et de son histoire. Vous utilisez ensuite l'expérience acquise en aventures et intermèdes pour déterminer quelles compétences il devrait améliorer au fur et à mesure de sa progression en niveaux.

Un personnage apprend à utiliser certaines compétences au niveau 1 : généralement deux compétences grâce à son historique, quelques compétences prédéterminées par sa classe et quelques-autres que vous choisissez parmi celles que vous autorise votre classe. Cet apprentissage augmente le rang de maîtrise de ces compétences qui passe d'inexpérimenté à qualifié, et vous permet d'élargir l'éventail d'actions que vous pouvez entreprendre. Plusieurs sources peuvent vous permettre de devenir qualifié dans une compétence particulière, par exemple si votre historique vous permet de devenir qualifié en Artisanat et que vous avez choisi la classe d'alchimiste qui vous permet elle aussi de devenir qualifié en Artisanat. Chaque fois que vous obtenez le rang de maîtrise qualifié dans une compétence donnée où vous êtes déjà qualifié, vous pouvez allouer ce rang de maîtrise qualifié à une autre compétence de votre choix.

La caractéristique essentielle

Chaque compétence est associée à une caractéristique essentielle. Vous ajoutez le modificateur de cette caractéristique aux tests et aux DD quand vous utilisez la compétence associée. Par exemple, votre modificateur de Dextérité est appliqué lorsque vous utilisez la Discrétion pour rôder dans une cité en vous cachant dans les ombres, votre modificateur d'Intelligence lorsque vous utilisez la compétence Société pour éviter les écueils de la cour, de ses multiples personnalités et de ses luttes de pouvoir politique, etc. La caractéristique essentielle de chaque compétence est indiquée dans le tableau 4–1 : Compétences, caractéristiques essentielles et actions en page 235. Chacune est également indiquée entre parenthèses après le nom de la compétence dans les descriptions des pages suivantes. Toutefois, si le MJ estime que la situation le permet, il peut vous demander d'appliquer un modificateur de caractéristique différent quand vous effectuez un test de compétence ou quand vous déterminez votre DD de compétence.

Les actions de compétence

Les actions que vous pouvez accomplir avec une compétence donnée sont réparties dans deux catégories : celles que vous pouvez utiliser en étant inexpérimenté et celles où vous devez être qualifié, comme indiqué dans la tableau 4–1 : Compétences, caractéristiques essentielles et actions (page 235). Les actions inexpérimentées ou qualifiées sont décrites séparément dans la description de chaque compétence.

Tout le monde peut tenter d'accomplir les actions inexpérimentées d'une compétence mais vous ne pouvez accomplir les actions qualifiées que si vous avez le rang de maîtrise qualifié au minimum dans la compétence. Une circonstance, un état ou un effet peuvent vous empêcher d'accomplir une action de compétence quel que soit votre rang de maîtrise. De plus, en fonction des situations, il vous faudra parfois avoir un rang de maîtrise plus élevé que celui indiqué dans le tableau. Par exemple, même si un barbare inexpérimenté en Arcanes peut identifier une créature artificielle en faisant un bon jet lorsqu'il effectue l'action Se souvenir avec cette compétence, le MJ peut décider que les connaissances anecdotiques du barbare en la matière sont insuffisantes pour Se souvenir des sorts permettant la création d'une telle créature. C'est le MJ qui décide si une tâche nécessite un rang de maîtrise particulier.

Améliorer les compétences

Au fur et à mesure que votre personnage gagne des niveaux, il dispose de deux méthodes principales pour améliorer ses compétences : les améliorations de compétences et les dons de compétences. Votre classe vous indique lors de quels niveaux vous obtenez chacune de ses possibilités d'amélioration.

Les améliorations de compétences

Les améliorations de compétences améliorent votre maîtrise des compétences de votre choix. Vous pouvez utiliser ces améliorations pour devenir qualifié dans de nouvelles compétences ou pour améliorer votre rang de maîtrise des compétences pour lesquelles vous êtes qualifié (de qualifié à expert à n'importe quel niveau, d'expert à maître au niveau 7 ou plus, et de maître à légendaire au niveau 15 ou plus). Au contraire de la première fois où vous devenez qualifié dans une compétence, si deux pouvoirs différents vous confèrent le rang expert, maître ou légendaire dans une compétence, vous ne pouvez pas choisir une deuxième compétence dans laquelle vous serez expert ; l'effet redondant est tout simplement annulé.

Les dons de compétences

Les dons de compétences sont un type de dons généraux qui vous permettent souvent d'utiliser autrement une compétence ou d'améliorer l'une des façons de l'utiliser. Les dons de compétences ont toujours le trait compétence. Ces dons sont décrits dans le chapitre 5.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Les tests et les DD de compétence

Quand vous utilisez une compétence de manière active, souvent en accomplissant l'une des actions qu'elle permet, vous pouvez faire un test de compétence en lançant un d20 et en ajoutant votre modificateur de compétence. Pour déterminer ce modificateur, faites la somme de votre modificateur de la caractéristique essentielle associée à la compétence, de votre bonus de maîtrise dans la compétence et de tout autres bonus et malus.

Modificateur de compétence = modificateur de la caractéristique essentielle de la compétence + bonus de maîtrise + autres bonus et malus

Quand vous notez le modificateur sur votre feuille de personnage, vous devriez inscrire uniquement les nombres qui s'appliquent toujours — le plus souvent votre modificateur de caractéristique et votre bonus de maîtrise au niveau 1. Aux niveaux supérieurs, vous allez peut-être porter ou utiliser des objets qui améliorent pratiquement en permanence vos compétences en leur conférant des bonus d'objet, et vous devriez également les noter.

Le MJ détermine le DD d'un test de compétence en utilisant les indications du chapitre 10 : Diriger une partie. Les cinq DD de compétence simples ci-après sont les DD les plus importants à garder en mémoire.

Difficulté de la tâche	DD simple
Inexpérimenté	10
Qualifié	15
Expert	20
Maître	30
Légendaire	40

Quand quelqu'un ou quelque chose met à l'épreuve votre utilisation d'une compétence, il ou elle effectue un test contre votre DD de compétence qui est égal à 10 plus votre modificateur de compétence. Le DD de compétence fonctionne comme les autres DD et permet de déterminer l'effet de l'action de compétence entreprise par une créature adverse.

Consultez la page 444 du chapitre 9 : Jouer une partie pour en savoir plus sur les modificateurs, les bonus et les malus.

Armures et compétences

Certaines armures imposent un malus à certains DD et tests de compétence. Si une créature porte une armure qui impose un malus de compétence, ce malus est appliqué aux DD et aux tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité, sauf si l'action a le trait attaque. Les malus d'armure aux tests sont indiqués en page 274 du chapitre 6 : Équipement.

Les tests secrets

Il y aura des fois où vous ne saurez pas si vous avez réussi ou non un test de compétence. Si une action a le trait secret, le MJ effectue le test à votre place et vous informe de l'effet sans vous révéler le résultat du jet ou le degré de succès. Le MJ effectue un test secret quand vous ne pouvez pas savoir à coup sûr si votre tentative est réussie ou non, quand vous scrutez les alentours pour repérer une créature ou un objet caché, quand vous tentez de tromper quelqu'un, quand vous traduisez un texte compliqué écrit dans une langue ancienne ou quand vous voulez vous rappelez certaines informations, par exemple. De cette façon, vous, le joueur, n'en savez pas plus que votre personnage. Cette règle est appliquée par défaut pour les actions avec le trait secret mais le MJ peut décider de ne pas faire de tests secrets s'il préfère que tous voient les résultats d'une partie ou de l'ensemble des jets de dés.

L'exploration et les activités d'intermède

Certaines activités de compétence ont le trait exploration ou intermède. Il faut au moins une minute ou plus pour accomplir les activités d'exploration et au moins une journée pour accomplir les activités d'intermède. On ne peut généralement pas les accomplir pendant une rencontre, sauf si le MJ en décide autrement. Demandez à votre MJ si vous avez un doute sur le temps à consacrer à l'une de ces activités.

Les actions de compétences générales

Les actions de compétences générales sont des actions de compétence que l'on peut réaliser avec plusieurs compétences différentes. Quand vous faites une action de compétence générale, vous pouvez appliquer votre modificateur de l'une ou l'autre des compétences dont l'action apparaît dans la liste de celles réalisables avec ces compétences, en fonction de la situation.

Action de compétence générale	Maîtrise	Page
Apprendre un sort	Qualifié	234
Déchiffrer un texte	Qualifié	236
Gagner de l'argent	Qualifié	237
Identifier la magie	Qualifié	238
Se souvenir ❖	Inexpérimenté	238
Subsister	Inexpérimenté	240

Apprendre un sort (Qualifié)

Si vous êtes un incantateur, vous pouvez utiliser la compétence correspondant à votre tradition magique pour apprendre un nouveau sort de cette tradition. Le tableau 4–3 : Apprendre un sort indique le prix du matériel nécessaire pour Apprendre un sort de chaque niveau.

Apprendre un sort

CONCENTRATION EXPLORATION

Conditions. Vous avez une capacité de classe d'incantation et le sort que vous voulez apprendre est sur la liste de sorts de votre tradition magique.

Vous pouvez apprendre un nouveau sort de votre tradition auprès de quelqu'un qui le connaît déjà ou par le biais d'un manuscrit magique comme un grimoire ou un parchemin. Si vous êtes capable d'incanter des sorts de plusieurs traditions, vous pouvez Apprendre un sort de n'importe laquelle de ces traditions mais vous devez utiliser la compétence correspondante pour ce faire. Par exemple, si vous êtes un prêtre avec l'archétype de multiclassage de barde, vous ne pouvez pas utiliser Religion pour ajouter un sort occulte à votre répertoire de sorts de barde.

Pour apprendre le sort, vous devez faire ce qui suit :

- Passer une heure par niveau du sort en conversation avec une personne qui connaît le sort ou en possession du manuscrit magique sur lequel il est inscrit.
- Acquérez les matériaux dont le prix est indiqué dans le tableau 4-3.

- Effectuez un test de la compétence correspondant à votre tradition (le DD est déterminé par le MJ, celui-ci étant souvent proche du DD indiqué dans le tableau 4–3). Le DD des sorts peu courants ou rares sont plus élevés ; vous trouverez des conseils exhaustifs à l'intention du MJ en page 503.

Si vous avez un grimoire, Apprendre un sort vous permet d'ajouter le sort dans votre grimoire ; si vous préparez les sorts issus d'une liste, le sort appris est ajouté à votre liste ; si vous avez un répertoire de sorts, vous pouvez le sélectionner quand vous ajoutez ou remplacez des sorts.

TABLEAU 4-1 : COMPÉTENCES, CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES ET ACTIONS

Compétence	Caractéristique essentielle	Actions inexpérimentées	Actions qualifiées
Acrobaties	Dextérité	Déplacement acrobatique ❖ Garder l'équilibre ❖	Manœuvrer en vol ❖ Se faufiler[E]
Arcanes	Intelligence	Se souvenir[G] ❖	Apprendre un sort[E,G] Déchiffrer un texte[E,G] Emprunter un sort arcanique[E] Identifier la magie[E,G]
Artisanat	Intelligence	Réparer[E] Se souvenir[G] ❖	Fabriquer[I] Gagner de l'argent[I,G] Identifier l'alchimie[E]
Athlétisme	Force	Croc-en-jambe ❖ Escalader ❖ Forcer l'ouverture ❖ Nager ❖ Pousser ❖ Saisir ❖ Sauter en hauteur ❖❖ Sauter en longueur ❖❖	Désarmer ❖
Connaissance	Intelligence	Se souvenir[G] ❖	Gagner de l'argent[I,G]
Diplomatie	Charisme	Faire bonne impression[E] Recueillir des informations[E] Solliciter ❖	
Discrétion	Dextérité	Dissimuler un objet ❖ Être furtif ❖ Se cacher ❖	
Duperie	Charisme	Faire diversion ❖ Mentir Se déguiser[E]	Feinter ❖
Intimidation	Charisme	Contraindre[E] Démoraliser ❖	
Médecine	Sagesse	Prodiguer les premiers soins ❖❖ Se souvenir[G] ❖	Soigner les blessures[E] Soigner un empoisonnement ❖ Soigner une maladie[I]
Nature	Sagesse	Diriger un animal ❖ Se souvenir[G] ❖	Apprendre un sort[E,G] Identifier la magie[E,G]
Occultisme	Intelligence	Se souvenir[G] ❖	Apprendre un sort[E,G] Déchiffrer un texte[E,G] Identifier la magie[E,G]
Religion	Sagesse	Se souvenir[G] ❖	Apprendre un sort[E,G] Déchiffrer un texte[E,G] Identifier la magie[E,G]
Représentation	Charisme	Se produire ❖	Gagner de l'argent[I,G]
Société	Intelligence	Se souvenir[G] ❖ Subsister[I,G]	Contrefaire[I] Déchiffrer un texte[E,G]
Survie	Sagesse	S'orienter[E] Subsister[I,G]	Dissimuler des traces[E] Pister[E]
Vol	Dextérité	Escamoter un objet ❖ Voler ❖	Crocheter une serrure ❖❖ Désamorcer un dispositif ❖❖

I Cette action de compétence ne peut s'utiliser qu'en période d'intermède.
E Cette action de compétence est utilisée en exploration.
G C'est une action de compétence générale dont la description est livrée en pages 234 à 240 et non dans les sections décrivant les diverses utilisations de ces compétences.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

PRÉPARATION SUPPLÉMENTAIRE

Quand vous Gagnez de l'argent, vous pouvez consacrer quelques jours d'intermède à préparer votre travail, ce qui permet d'ajuster le DD du test de compétence. Il peut s'agir de répéter un numéro, d'étudier un sujet, etc. Le MJ détermine la durée de la préparation et l'impact sur le DD. Cette préparation est surtout utile lorsque vous voulez vous lancer dans un travail d'un niveau supérieur au vôtre car ce type de tâches aurait sinon un DD trop élevé !

Mettre un terme ou interrompre un travail

Quand la tâche sur laquelle vous travaillez est accomplie ou si vous vous arrêtez au beau milieu d'un travail, vous devez normalement trouver une autre tâche à accomplir si vous voulez continuer de Gagner de l'argent. Par exemple, si vous arrêtez un travail sur les docks, vous devrez trouver un autre emploi au lieu de simplement reprendre votre travail là où vous l'avez arrêté. Cela requiert généralement une journée d'intermède ou plus, période pendant laquelle vous cherchez d'autres possibilités d'emploi.

Vous pouvez toutefois mettre en pause une tâche à cause d'une aventure ou d'un événement qui ne vous empêche pas d'y revenir plus tard. Le MJ peut décider que vous pouvez poursuivre une tâche là où vous l'avez interrompue, en partant de principe qu'elle n'est pas terminée par d'autres en votre absence. C'est également au MJ de décider si vous faites un nouveau test lorsque vous reprenez votre tâche. De manière générale, si vous avez fait un bon test initial et que vous voulez le garder, c'est possible, mais si vous avez fait un mauvais test initial, vous ne pouvez pas en tenter un deuxième dans l'espoir de faire mieux en mettant en pause votre travail pour faire autre chose. Si vos statistiques ont changé pendant la pause, le plus souvent parce que vous avez gagné un niveau en partant à l'aventure, vous pouvez faire un nouveau test.

Succès critique. Vous dépensez la moitié des matériaux et apprenez le sort.

Succès. Vous dépensez les matériaux et apprenez le sort.

Échec. Vous ne parvenez pas à apprendre le sort mais vous pouvez retenter après avoir gagné un niveau. Les matériaux ne sont pas dépensés.

Échec critique. Comme l'échec, sauf que vous dépensez la moitié des matériaux.

TABLEAU 4-3 : APPRENDRE UN SORT

Niveau du sort	Prix	DD moyen
1 ou tour de magie	2 po	15
2	6 po	18
3	16 po	20
4	36 po	23
5	70 po	26
6	140 po	28
7	300 po	31
8	650 po	34
9	1 500 po	36
10	7 000 po	41

DÉCHIFFRER UN TEXTE (QUALIFIÉ)

Quand vous découvrez un texte particulièrement archaïque ou ésotérique, le MJ peut vous demander de Déchiffrer le texte pour comprendre son contenu. Vous devez être qualifié dans la compétence adéquate pour Déchiffrer un texte. Arcanes est généralement utilisé pour les écrits magiques ou scientifiques, Occultisme pour les textes ésotériques, occultes ou philosophiques, Religion pour les textes sacrés et Société pour les messages codés ou les documents archaïques.

DÉCHIFFRER UN TEXTE

CONCENTRATION EXPLORATION SECRET

Vous tentez de déchiffrer un manuscrit ou une œuvre littéraire complexe abordant un sujet obscur. Il faut généralement y consacrer une

TABLEAU 4-2 : ARGENT GAGNÉ

Niveau de la tâche	Échec	Qualifié	Expert	Maître	Légendaire
0	1 pc	5 pc	5 pc	5 pc	5 pc
1	2 pc	2 pa	2 pa	2 pa	2 pa
2	4 pc	3 pa	3 pa	3 pa	3 pa
3	8 pc	5 pa	5 pa	5 pa	5 pa
4	1 pa	7 pa	8 pa	8 pa	8 pa
5	2 pa	9 pa	1 po	1 po	1 po
6	3 pa	1 po, 5 pa	2 po	2 po	2 po
7	4 pa	2 po	2 po, 5 pa	2 po, 5 pa	2 po, 5 pa
8	5 pa	2 po, 5 pa	3 po	3 po	3 po
9	6 pa	3 po	4 po	4 po	4 po
10	7 pa	4 po	5 po	6 po	6 po
11	8 pa	5 po	6 po	8 po	8 po
12	9 pa	6 po	8 po	10 po	10 po
13	1 po	7 po	10 po	15 po	15 po
14	1 po, 5 pa	8 po	15 po	20 po	20 po
15	2 po	10 po	20 po	28 po	28 po
16	2 po, 5 pa	13 po	25 po	36 po	40 po
17	3 po	15 po	30 po	45 po	55 po
18	4 po	20 po	45 po	70 po	90 po
19	6 po	30 po	60 po	100 po	130 po
20	8 po	40 po	75 po	150 po	200 po
20 (succès critique)	–	50 po	90 po	175 po	300 po

minute par page de texte mais la tâche peut parfois s'avérer plus longue (le plus souvent une heure par page pour déchiffrer un code secret ou un écrit similaire). Le texte doit être rédigé dans une langue que vous savez lire, mais le MJ peut vous autoriser à tenter de déchiffrer un texte écrit dans une langue inconnue en utilisant Société à la place.

Le MJ détermine le DD en prenant en compte l'état du document et la complexité du texte. Il peut vous demander de faire un test pour un texte court ou un test pour chaque section d'un texte plus long.

Succès critique. Vous comprenez le véritable sens du texte.

Succès. Vous comprenez le véritable sens du texte. Si le document était rédigé dans un langage codé, vous comprenez son sens général mais ne parvenez pas à le traduire mot pour mot.

Échec. Vous ne comprenez pas le texte et subissez un malus de circonstances de –2 aux tests ultérieurs pour le déchiffrer.

Échec critique. Vous croyez comprendre la page de texte que vous venez de lire mais vous le comprenez, en réalité, de travers.

Déchiffrer un texte : exemples de tâche

Qualifié Traité décrivant les notions de base d'une philosophie
Expert Code complexe de type code secret
Maître Code de maître-espion ou notes de recherche élaborées
Légendaire Texte ésotérique sur les plans écrit en métaphores par un ancien céleste

GAGNER DE L'ARGENT (QUALIFIÉ)

Vous pouvez utiliser une compétence — le plus souvent Artisanat, Connaissance ou Représentation — pour gagner de l'argent lors des intermèdes. Vous devez être qualifié dans la compétence utilisée pour effectuer cette action. L'installation de l'activité demande du temps et vos recettes dépendent de votre rang de maîtrise et de la rentabilité des occasions de travail que vous pouvez saisir. Étant donné que ce processus exige du temps et nécessite de prendre des notes en dehors des sessions consacrées aux aventures, il ne sera pas joué dans toutes les campagnes.

Dans certains cas, le MJ peut vous autoriser à utiliser une compétence différente pour Gagner de l'argent grâce à un travail spécialisé, le plus souvent un travail d'érudit. Par exemple, l'utilisation de Religion dans un monastère peut consister à étudier des textes anciens, mais faire des sermons dans une église tient plus de la Représentation que de la Religion. Il est aussi envisageable d'utiliser des compétences physiques pour gagner de l'argent ; vous pouvez ainsi utiliser Acrobaties pour faire des numéros dans un cirque ou Vol pour voler à la tire. Si vous utilisez une compétence autre qu'Artisanat, Connaissance ou Représentation, le DD sera généralement beaucoup plus élevé.

GAGNER DE L'ARGENT

INTERMÈDE

Vous utilisez l'une de vos compétences pour gagner de l'argent lors des intermèdes. Le MJ assigne un niveau de tâche qui représente le travail disponible le plus rentable. Vous pouvez chercher des tâches d'un niveau inférieur et le MJ détermine si vous parvenez à en trouver. Parfois, vous pouvez tenter de trouver un travail plus rentable que les offres initiales mais cela prend du temps et nécessite l'utilisation de la compétence Diplomatie pour Recueillir des informations et faire quelques recherches ou mondanités.

Quand vous acceptez un travail, le MJ détermine en secret le DD de votre test de compétence. Après votre premier jour de travail, vous faites un jet pour déterminer vos gains. La somme d'argent que vous gagnez dépend de votre résultat, du niveau de la tâche et de votre rang de maîtrise (comme indiqué dans le tableau 4–2 : Argent gagné).

EXEMPLES DE GAINS D'ARGENT

Les exemples suivants montrent divers types de tâches que votre personnage peut entreprendre pour Gagner de l'argent lorsqu'il est de bas niveau et de haut niveau.

Harsk prépare du thé

Harsk est un rôdeur de niveau 3 et un expert en récolte et préparation du thé. Il a un modificateur de +7 en Connaissance du thé. Il dispose de trente jours d'intermède et décide de travailler dans le prestigieux salon de thé de sa communauté. Le MJ décide que c'est une tâche de niveau 5 si Harsk veut assister le maître du salon de thé et une tâche de niveau 2 s'il souhaite simplement servir le thé. Harsk choisit la tâche la plus compliquée et le MJ fixe secrètement le DD à 20.

Harsk obtient un 4 à son test de Connaissance du thé, pour un résultat de 11. Le malheureux Harsk a échoué ! Ses efforts ne lui rapportent que 2 pa et il décide de travailler trois jours de plus, pour un total de 8 pa.

À ce moment-là, le MJ fait une proposition à Harsk : soit il finit sa semaine de travail avec le maître du salon de thé et cherche ensuite un nouveau travail, soit il revoit ses ambitions à la baisse et fait le service dans la maison de thé. Harsk, qui a désormais une meilleure idée de ses capacités, accepte pour l'instant le travail moins prestigieux. Il se lance dans son nouveau travail et tente un test de Connaissance du thé contre un DD 16. Il obtient un 19 pour un résultat de 26 : un succès critique ! Il gagne 5 pa par jour (comme la réussite d'une tâche de niveau 3). Le MJ décide que la demande est suffisamment importante pour permettre à Harsk de continuer ce travail pendant le reste de sa période d'intermède s'il le souhaite, c'est-à-dire pendant un total de vingt-six jours. Harsk accepte et gagne un total de 138 pa (13 po et 8 pa) pour le mois.

Lem donne des représentations

Lem est un barde de niveau 16 avec un rang de maîtrise légendaire à la flûte. Il a un modificateur de Représentation de +31 avec sa flûte enchantée. Avec trente jours d'intermède devant lui, Lem se demande s'il serait possible de trouver quelque chose de plus excitant que de donner une simple représentation devant une assemblée de nobles guindés. Et il trouve effectivement une occasion très intéressante : une représentation dans un royaume céleste à laquelle Shélyn, sa déesse protectrice, pourrait même assister ! C'est un travail de niveau 20 et le MJ fixe secrètement le DD à 40.

Lem obtient un 11 à son test de Représentation, pour un résultat de 42. C'est un succès ! Le contrat dure une semaine, et à la fin, les célestes reconnaissants offrent à Lem une jolie rose de diamant vivante et perpétuellement en fleur d'une valeur de 1 400 pièces d'or (200 po par jour pendant sept jours).

Lem dispose encore de vingt-trois jours d'intermède et accepte une tâche de niveau 14 qui consiste à donner des représentations dans un collège de bardes prestigieux devant les membres d'une cour royale. Le MJ fixe secrètement le DD à 32 et Lem obtient un succès critique, ce qui lui rapporte 28 po par jour pour un total de 644 po. Avec ces deux représentations, Lem a gagné un peu plus de 2 000 pièces d'or pendant sa période d'intermède, même s'il n'est pas sûr de vouloir vendre cette rose.

Vous pouvez continuer à travailler sur la tâche lors des jours suivants sans avoir à faire d'autres jets. Pour chaque jour que vous passez à travailler après le premier, vous gagnez la même somme d'argent que lors du premier jour, et ce, jusqu'à ce que la tâche soit entièrement accomplie. Le MJ détermine la durée du travail pour terminer une tâche.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

La plupart des tâches durent une semaine ou deux, mais certaines peuvent durer des mois, voire des années.

Succès critique. La qualité de votre travail est exceptionnelle. Vous gagnez la somme d'argent correspondant au niveau de la tâche +1 et à votre rang de maîtrise.

Succès. La qualité de votre travail est convenable. Vous gagnez la somme d'argent correspondant au niveau de la tâche et à votre rang de maîtrise.

Échec. La qualité de votre travail est douteuse et vous gagnez le strict minimum. Vous gagnez la somme d'argent indiquée dans la colonne échec correspondant au niveau de la tâche. Le MJ réduira probablement la durée pendant laquelle vous pouvez continuer cette tâche.

Échec critique. Votre travail ne vous rapporte rien et vous êtes viré sur-le-champ. Vous ne pouvez plus continuer à travailler sur cette tâche. Votre réputation en pâtit, ce qui peut compliquer vos prochaines recherches de travail rentable dans la communauté où vous vous trouvez.

Gagner de l'argent : exemples de tâches

Ces exemples utilisent Connaissance des alcools pour travailler dans un bar ou Connaissance juridique pour accomplir un travail de juriste.

Qualifié. Tenir le bar, accomplir des recherches juridiques

Expert. Établir la carte des boissons, présenter des cas mineurs au tribunal

Maître. Gérer une grande brasserie, présenter des cas importants au tribunal

Légendaire. Gérer une franchise de fabrication de bière internationale, présenter un cas au tribunal des Enfers

Donner une représentation (Représentation)

Vous donnez une représentation devant un public pour gagner de l'argent. Les spectateurs disponibles déterminent le niveau de votre tâche, étant donné que des spectateurs plus avertis sont plus difficiles à impressionner mais permettent également de gagner plus d'argent. Le MJ détermine le niveau de la tâche en fonction de la disponibilité des spectateurs. Jouer un spectacle de rue devant un public de roturiers est une tâche de niveau 0, mais un spectacle devant un public d'artisans plus exigeants peut être une tâche de niveau 2 ou 3. Les représentations devant des marchands, des nobles et des membres de la famille royale sont des tâches de niveau plus élevé encore. Votre degré de succès détermine si les spectateurs sont touchés et s'ils vous applaudissent ou vous jettent des fruits pourris.

Fabriquer des produits destinés à la vente (Artisanat)

En utilisant Artisanat, vous pouvez travailler à la production d'objets ordinaires destinés à la vente. On peut généralement trouver facilement un travail consistant à fabriquer des objets simples dont le niveau est inférieur de 1 ou 2 par rapport à celui de la communauté dans laquelle vous vous trouvez (voir Gagner de l'argent en page 505). Les tâches de niveau supérieur représentent des commandes spéciales pour lesquelles vous devez Fabriquer un objet spécifique en effectuant l'activité d'intermède Fabriquer, puis le vendre au bon prix à un client. Ces opportunités ne sont pas nombreuses et peuvent imposer des conditions spéciales ou générer de graves conséquences si vous décevez un client important.

Pratiquer un métier (Connaissance)

Vous mettez en pratique l'un de vos domaines de Connaissance pendant un intermède pour pratiquer un métier. Les domaines de Connaissance les plus rentables sont le commerce, les lois ou la navigation maritime où la demande de main-d'œuvre est toujours importante. Le MJ peut augmenter le DD ou décider que seules des offres d'emploi de bas niveau sont disponibles si vous voulez utiliser une compétence de Connaissance méconnues pour Gagner de l'argent. Il est également possible que vous ayez besoin d'outils particuliers pour accepter un travail, comme des outils de mineur pour travailler dans une mine ou une balance de marchand pour acheter et vendre des marchandises sur un marché.

IDENTIFIER LA MAGIE (QUALIFIÉ)

En utilisant la compétence correspondant à la tradition appropriée, comme expliqué dans Traditions magiques et compétences en page 238, vous pouvez tenter d'identifier un objet magique, un site magique ou un effet magique en cours. Dans de nombreux cas, vous pouvez utiliser une compétence pour tenter d'Identifier la magie d'une tradition autre que la vôtre, mais le DD est plus élevé. Le MJ détermine alors si pouvez le faire, ainsi que le DD, le cas échéant.

IDENTIFIER LA MAGIE

CONCENTRATION EXPLORATION SECRET

Une fois que vous savez qu'un objet, un site ou un effet en cours est magique, vous pouvez passer dix minutes à tenter d'identifier ses spécificités. Si votre tentative est interrompue, vous devez la reprendre depuis le début. Le MJ fixe le DD de votre test. Les sujets maudits ou ésotériques imposent généralement des DD plus élevés ou peuvent même rendre impossibles leur identification par le biais de cette seule activité. Un sort intensifié n'augmente pas le DD pour l'identifier.

Succès critique. Vous découvrez tous les attributs de la magie, notamment son nom (dans le cas d'un effet), ce qu'elle fait, la façon dont elle s'active (dans le cas d'un objet ou d'un site) et si elle est maudite.

Succès. Dans le cas d'un objet ou d'un site, vous avez une idée de ce qu'il fait et vous découvrez comment l'activer. Dans le cas d'un effet en cours (tel qu'un sort avec une durée), vous découvrez le nom de l'effet et ce qu'il fait. Vous ne pouvez pas faire d'autres tentatives dans l'espoir d'obtenir un succès critique.

Échec. Vous ne parvenez pas à identifier la magie et vous devez attendre une journée avant de faire une autre tentative.

Échec critique. Vous identifiez la magie de travers et croyez que c'est autre chose au choix du MJ.

Traditions magiques et compétences

À chaque tradition magique correspond une compétence, comme indiqué dans le tableau ci-après. Vous devez avoir le rang de maîtrise qualifié dans une compétence pour l'utiliser afin d'Identifier la magie ou d'Apprendre un sort. On peut identifier une chose qui n'est apparentée à aucune tradition spécifique, comme un objet avec le trait magique, avec n'importe laquelle de ces compétences.

Tradition magique	Compétence correspondante
Arcanique	Arcanes
Divine	Religion
Occulte	Occultisme
Primordiale	Nature

SE SOUVENIR (INEXPÉRIMENTÉ)

Pour vous souvenir d'une information utile sur un sujet particulier, vous pouvez effectuer l'action Se souvenir. Vous pouvez connaître une information basique sur un sujet particulier sans

avoir besoin de faire un test, mais l'action Se souvenir exige que vous arrêtiez ce que vous faites pour réfléchir quelques instants afin de vous rappeler de faits plus précis et applicables à la situation dans laquelle vous vous trouvez. Vous devrez même, parfois, faire des recherches préalables. Par exemple, si vous souhaitez utiliser Médecine pour découvrir la cause de la mort d'une créature, vous devrez examiner de manière plus poussée son cadavre avant de tenter l'action Se souvenir.

SE SOUVENIR ❖

CONCENTRATION SECRET

Vous effectuez un test de compétence pour tenter de vous rappeler une information à propos d'un sujet correspondant à cette compétence. Le MJ détermine le DD de ces tests et la compétence applicable.

Succès critique. Vous vous souvenez avec précision de l'information nécessaire et obtenez des informations ou du contexte supplémentaires.

Succès. Vous vous souvenez avec précision de l'information nécessaire ou obtenez un indice utile sur votre situation actuelle.

Échec critique. Vous vous souvenez d'une information inexacte ou obtenez un indice faux ou trompeur.

Les compétences suivantes peuvent être utilisées pour Se souvenir et obtenir des informations sur les sujets indiqués. Dans certains cas, le MJ peut vous autoriser à utiliser une compétence différente mais elle aussi apparentée, généralement contre un DD plus élevé que la normale. Certains sujets peuvent apparaître plusieurs fois dans ces listes mais les compétences peuvent chacune fournir des informations différentes. Par exemple, Arcanes pourrait vous permettre d'en savoir plus sur les défenses magiques d'un golem, là où Artisanat pourrait vous informer sur sa résistance impressionnante contre les attaques physiques.

- **Arcanes :** théories arcaniques, traditions magiques, créatures importantes d'un point de vue arcanique et plans arcaniques.
- **Artisanat :** réactions et créatures alchimiques, valeurs des objets, ingénierie, matériaux inhabituels et créatures artificielles.
- **Connaissance :** le sujet correspondant à la sous-catégorie de la compétence de Connaissance.
- **Médecine :** maladies, poisons, blessures et criminalistique.
- **Nature :** environnement, flore, géographie, climat, créatures d'origine naturelle et plans naturels.
- **Occultisme :** mystères anciens, philosophies obscures, créatures importantes d'un point de vue occulte et plans ésotériques.
- **Religion :** agents divins, plans divins, théologie, mythes obscurs et créatures importantes d'un point de vue religieux.
- **Société :** histoire locale, personnalités prépondérantes, institutions juridiques, structure des sociétés et cultures des humanoïdes.

Le MJ peut vous autoriser à faire des tests pour Se souvenir en utilisant d'autres compétences. Par exemple, vous pourriez évaluer le talent d'un acrobate en utilisant Acrobaties. Si vous utilisez une compétence physique (comme dans cet exemple), il est fort probable que le MJ vous demande d'appliquer une valeur de caractéristique mentale — le plus souvent l'Intelligence — au lieu de la valeur de caractéristique physique normalement associée à la compétence.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Se souvenir : exemples de tâches

Ces exemples utilisent Société et Religion.

Inexpérimenté le nom d'un souverain, d'un noble prépondérant ou d'une divinité majeure.

Qualifié la ligne de succession d'une famille noble majeure, les principaux préceptes d'une divinité majeure

Expert la généalogie d'un noble mineur, les enseignements d'un ancien prêtre

Maître la hiérarchie au sein de la cour d'un génie noble, les temples extraplanaires majeurs d'une divinité

Légendaire l'existence d'un héritier d'une famille noble depuis longtemps disparue, les préceptes secrets d'une religion

SUBSISTER (INEXPÉRIMENTÉ)

Vous pouvez utiliser l'activité d'intermède Subsister si vous avez besoin de nourriture et d'un abri. Ceci nécessite généralement l'utilisation de la compétence Société si vous êtes dans une communauté ou de Survie si vous êtes en pleine nature.

SUBSISTER

INTERMÈDE

Vous tentez d'obtenir de la nourriture et un abri pour vous et potentiellement aussi pour d'autres, selon un niveau de vie décrit en page 294. Le MJ détermine le DD en fonction de la nature de l'endroit où vous tentez de Subsister. Un rang de maîtrise minimum peut être nécessaire pour Subsister dans des environnements particulièrement étranges. Au contraire de la plupart des activités d'intermède, vous pouvez Subsister après huit heures ou moins d'exploration mais vous subissez dans ce cas un malus de –5.

Succès critique. Vous fournissez de quoi vivre à vous-même et à une créature supplémentaire, ou vous améliorez votre nourriture et votre abri pour vivre de manière confortable.

Succès. Vous trouvez de la nourriture et un abri simple qui vous protège contre les éléments afin de bénéficier du strict minimum en matière de subsistance.

Échec. Vous êtes exposé aux éléments et n'obtenez pas assez de nourriture. Vous êtes fatigué tant que vous n'obtenez pas suffisamment de nourriture et un abri convenable.

Échec critique. Vous rencontrez des problèmes, vous mangez quelque chose qui ne passe pas ou votre situation se détériore d'une façon ou d'une autre. Vous subissez un malus de circonstances de –2 aux tests pour Subsister pendant une semaine. Vous ne trouvez aucune nourriture ; si vous n'en avez pas en réserve, vous risquez de mourir de faim ou de soif si vous continuez à rater vos tests pour Subsister.

Subsister : exemples de tâches

Inexpérimenté forêt luxuriante par temps calme ou grande cité où les ressources abondent

Qualifié village ou flanc de coteau typique

Expert hameau isolé ou montagnes typiques

Maître cité assiégée ou désert typique

Légendaire cité de morts-vivants ou désolation stérile

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Les sections suivantes décrivent les compétences du jeu. L'entête de chaque section donne le nom de la compétence et sa caractéristique essentielle entre parenthèses. Vous trouverez une brève description de la compétence, suivie d'une liste d'actions que vous pouvez accomplir si vous êtes inexpérimenté dans cette compétence, puis d'une liste d'actions que vous pouvez accomplir si vous êtes qualifié. Certaines actions proposent une liste de tâches pour chaque rang afin de vous donner une meilleure idée de ce qu'il est possible d'accomplir au fur et à mesure que vous améliorez votre maîtrise. La liste des actions d'une compétence n'est pas exhaustive et le MJ pourra parfois vous demander de faire un test de compétence sans utiliser l'une des actions décrites ou de faire un test en appliquant le modificateur d'une caractéristique essentielle différente.

La plupart des compétences ont des entrées décrivant un succès et un échec, et d'autres décrivant ce qui se passe en cas de succès critique ou d'échec critique. S'il n'y a pas d'entrée pour les succès et/ou les échecs critiques, traitez ces résultats comme des succès ou des échecs normaux.

ACROBATIES (DEX)

La compétence Acrobaties mesure votre capacité à accomplir des tâches nécessitant coordination et agilité. Quand vous utilisez l'action basique S'échapper (page 471), vous pouvez appliquer votre modificateur d'Acrobaties à la place de votre modificateur d'attaque à mains nues.

DÉPLACEMENT ACROBATIQUE ❖

DÉPLACEMENT

Vous Marchez rapidement d'une distance égale à votre Vitesse. Pendant ce déplacement, vous pouvez tenter de traverser l'espace occupé par un ennemi. Effectuez un test d'Acrobaties contre le DD de Réflexes de l'ennemi dès que vous tentez d'entrer dans l'espace qu'il occupe. Vous pouvez faire un Déplacement acrobatique en effectuant les actions Voler, Escalader, Nager ou une autre action en fonction de votre environnement au lieu de Marcher rapidement.

Succès. Vous traversez l'espace occupé par l'ennemi, en considérant les cases dans son espace comme un terrain difficile (chaque déplacement de 1,50 m compte comme un déplacement de 3 m). Si vous n'avez pas assez de Vitesse pour traverser complètement l'espace qu'il occupe, vous appliquez l'effet de l'échec.

Échec. Votre déplacement prend fin et vous déclenchez des réactions comme si vous étiez sorti de la case dans laquelle vous avez commencé.

GARDER L'ÉQUILIBRE ❖

DÉPLACEMENT

Conditions. Vous êtes dans une case contenant une surface étroite, un sol inégal ou un autre élément similaire.

Vous vous déplacez sur une surface étroite ou sur un sol inégal en effectuant un test d'Acrobaties contre son DD pour Garder l'équilibre. Vous êtes pris au dépourvu lorsque vous êtes sur une surface étroite ou un sol inégal.

Succès critique. Vous vous déplacez d'une distance maximale égale à votre Vitesse.

Succès. Vous vous déplacez d'une distance maximale égale à votre Vitesse, en considérant la surface traversée comme un terrain difficile (chaque déplacement de 1,50 m compte comme un déplacement de 3 m).

Échec. Vous devez rester sur place pour garder l'équilibre (l'action est tout de même dépensée) ou vous chutez. Votre tour prend fin si vous chutez.

Échec critique. Vous chutez et votre tour prend fin.

Garder l'équilibre : exemples de tâches

Inexpérimenté enchevêtrement de racines, pavés déchaussés

Qualifié poutre de bois

Expert épaisse couche de graviers

Maître corde tendue, surface lisse et verglacée

Légendaire lame de rasoir, des sections du sol qui s'effondrent brusquement

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Actions d'Acrobaties qualifiées

Manœuvrer en vol ❖

DÉPLACEMENT

Conditions. Vous avez une Vitesse de vol.

Vous tentez une manœuvre difficile en volant. Effectuez un test d'Acrobaties. Le MJ détermine quelles manœuvres sont possibles mais elles vous permettent rarement de vous déplacer plus loin que votre Vitesse de vol.

Succès. Vous réussissez la manœuvre.

Échec. Votre manœuvre échoue. Le MJ décide si vous ne vous déplacez simplement pas ou si un autre effet néfaste se produit. Cet effet devrait correspondre à la manœuvre que vous avez tentée (par exemple, vous pourriez dévier de votre trajectoire si vous tentez de voler contre un vent fort).

Échec critique. Comme un échec, mais les conséquences sont plus néfastes.

Manœuvrer en vol : exemples de tâches

Qualifié ascension ou descente brusque.
Expert voler contre le vent, voler sur place.
Maître se retourner dans la direction opposée.
Légendaire voler lors d'une tempête par vent violent.

Se faufiler

DÉPLACEMENT EXPLORATION

Vous vous contorsionnez pour vous faufiler dans un espace si étroit que vous pouvez à peine le traverser. Cette action concerne les espaces exceptionnellement étroits ; nombre d'espaces étroits sont considérés comme du terrain difficile (page 475) que vous pouvez traverser plus rapidement et sans avoir à effectuer de test.

Succès critique. Vous traversez l'espace étroit en vous faufilant et cela vous prend une minute tous les 3m.

Succès. Vous vous faufilez en une minute par tranche de 1,50 m.

Échec critique. Vous restez coincé dans l'espace étroit. Lorsque vous êtes coincé de la sorte, vous pouvez effectuer un autre test d'Acrobaties contre le même DD en y consacrant une minute. Tout résultat autre qu'un échec critique sur ce test permet de vous décoincer.

Se faufiler : exemples de tâches

Qualifié un espace tout juste assez large pour y passer vos épaules
Maître un espace tout juste assez large pour y passer votre tête

Emprunter un sort arcanique

CONCENTRATION EXPLORATION

Si vous êtes un incantateur arcanique qui prépare ses sorts écrits dans un grimoire, vous pouvez essayer de préparer un sort inscrit dans le grimoire de quelqu'un d'autre. Le MJ fixe le DD du test en fonction du niveau du sort et de sa rareté ; c'est généralement un peu plus simple que d'Apprendre le sort.

Succès. Vous préparez le sort emprunté lors de votre préparation normale des sorts.

Échec. Vous ne parvenez pas à préparer le sort mais l'emplacement de sort reste disponible pour en préparer un autre. Vous ne pouvez pas tenter de préparer ce sort jusqu'à votre prochaine préparation des sorts.

Arcanes (Int)

La compétence Arcanes mesure vos connaissances de la magie et des créatures arcaniques. Vous pouvez effectuer l'action Se souvenir (page 239) même si vous êtes inexpérimenté.

- **Se souvenir** d'informations sur les théories arcaniques, les traditions magiques, les créatures importantes d'un point de vue arcanique (comme les dragons et les bêtes), et les plans élémentaires, astral et de l'ombre.

Actions d'Arcanes qualifiées

Vous devez être qualifié en Arcanes pour effectuer les actions de compétence générales suivantes (page 234).

- **Apprendre un sort** de la tradition arcanique.
- **Déchiffrer un texte** à propos d'une théorie arcanique.
- **Identifier la magie**, la magie arcanique en particulier.

EXEMPLE D'ARTISANAT

Ezren est un magicien de niveau 5 et un expert en Artisanat. Il a un modificateur d'Artisanat de +13 et le don Artisanat magique. Il dispose de deux semaines d'intermède et décide de fabriquer une *rune de frappe*, un objet de niveau 4. Le MJ fixe en secret le DD à 19.

Le prix de l'objet s'élève à 65 po et Ezren prépare ses matières premières d'une valeur de 32 po et 5 pa. Il garde à portée de main d'autres matières premières d'une valeur de 32 po et 5 pa. Après avoir passé quatre jours à travailler et à incanter des sorts, il obtient un 12 à son jet pour un résultat de 25 à son test d'Artisanat. C'est un succès ! À ce stade, Ezren peut dépenser la deuxième partie des matières premières d'une valeur de 32 po et 5 pa pour terminer immédiatement l'objet valant 65 po.

Quoi qu'il en soit, Ezren dispose encore de dix jours et décide de les passer à travailler pour terminer la fabrication de l'objet. Étant donné que c'est un personnage de niveau 6 et un expert en Artisanat, il réduit le montant qu'il doit payer de 1 po par jour investi. Après avoir travaillé dix jours, le coût pour terminer la fabrication de l'objet passe de 65 po à 55 po. Il dépense le restant du prix de l'objet en matières premières, termine la fabrication de la *rune de frappe* et s'en va vers sa prochaine aventure (il aurait pu rester chez lui pour continuer à travailler sur la *rune de frappe* et réduire encore davantage le prix total de l'objet pour qu'il atteigne la moitié de la somme versée au départ, mais l'aventure est bien plus lucrative !).

Si Ezren avait obtenu un 29 ou plus sur son test d'Artisanat, c'était un succès critique. Le cas échéant, il aurait réduit la valeur restante de 2 po par jour et abaissé ainsi la valeur de l'objet après dix jours de travail supplémentaires à 45 po.

Artisanat (Int)

Vous pouvez utiliser cette compétence pour créer, comprendre et réparer des objets. Vous pouvez effectuer l'action Se souvenir (page 239) même si vous êtes inexpérimenté.

- **Se souvenir** d'informations sur les réactions alchimiques, la valeur des objets, l'ingénierie, les matériaux inhabituels et les créatures mécaniques ou alchimiques. Le MJ détermine quelles créatures entrent dans ce champ de connaissances mais il inclut généralement les créatures artificielles.

RÉPARER

EXPLORATION MANIPULATION

Conditions. Vous avez un kit de réparation (page 290).

Vous passez dix minutes à tenter de réparer un objet endommagé, en le plaçant sur une surface stable et en utilisant le kit de réparation avec vos deux mains. Le MJ détermine le DD, sachant que le DD pour Réparer un objet donné est généralement similaire à celui pour le Fabriquer. Vous ne pouvez pas Réparer un objet détruit.

Succès critique. L'objet réparé récupère 10 points de vie, et 10 points de vie supplémentaires par rang de maîtrise que vous avez en Artisanat (pour un total de 20 PV si vous êtes qualifié, 30 PV si vous êtes un expert, 40 PV si vous êtes un maître ou 50 PV si vous êtes légendaire).

Succès. L'objet réparé récupère 5 points de vie, et 5 points de vie supplémentaires par rang de maîtrise que vous avez en Artisanat (pour un total de 10 PV si vous êtes qualifié, 15 PV si vous êtes un expert, 20 PV si vous êtes un maître ou 25 PV si vous êtes légendaire).

Échec critique. Vous infligez 2d6 dégâts à l'objet. Appliquez la Solidité de l'objet à ces dégâts.

ACTIONS D'ARTISANAT QUALIFIÉES

Vous devez être qualifié en Artisanat pour l'utiliser afin de Gagner de l'argent (page 237).

- **Gagner de l'argent** en fabriquant des produits destinés à la vente.

FABRIQUER

INTERMÈDE MANIPULATION

Vous pouvez fabriquer un objet avec des matières premières. Vous devez avoir le don de compétence Artisanat alchimique et un laboratoire d'alchimie pour créer des objets alchimiques, le don de compétence Artisanat magique pour créer des objets magiques et le don Fabrication de pièges pour créer des pièges.

Pour fabriquer un objet, vous devez satisfaire aux conditions suivantes :

- L'objet est d'un niveau inférieur ou égal au vôtre. Un objet dont le niveau n'est pas précisé est de niveau 0. Vous devez être un maître en Artisanat si le niveau de l'objet est de 9 ou plus, et légendaire s'il est de niveau 16 ou plus.
- Vous possédez la formule de l'objet ; voir Obtenir des formules ci-après pour plus d'informations.
- Vous possédez un lot d'outils appropriés et un atelier est très souvent nécessaire. Par exemple, vous devez avoir accès à une forge pour forger un bouclier métallique.
- Vous devez fournir les matières premières d'une valeur au moins égale à la moitié du prix de l'objet. Vous dépensez toujours ce montant de matières premières au minimum quand vous parvenez à Fabriquer un objet. Si vous êtes dans une communauté, vous pouvez généralement acheter les matières premières nécessaires, sauf si elles sont précieuses et rares.

Vous devez passer quatre jours à travailler et vous faites un test d'Artisanat à la fin de cette période. Le MJ détermine le DD pour Fabriquer l'objet en se basant sur son niveau, sa rareté et d'autres circonstances.

Si votre tentative pour fabriquer l'objet est réussie, vous dépensez les matières premières que vous avez fournies. Vous pouvez régler la partie restante du prix de l'objet en matières pour terminer immédiatement la fabrication de l'objet ou vous pouvez passer des jours d'intermède supplémentaires pour continuer le travail. Pour chaque jour supplémentaire que vous y consacrez, réduisez la valeur des matières que vous devez dépenser pour terminer la fabrication de l'objet. Le montant de cette réduction est déterminé en consultant le tableau 4–2 : Argent gagné (page 236), en se basant sur votre rang de maîtrise en Artisanat et en remplaçant le niveau de la tâche par votre propre niveau. Après l'un de ces jours d'intermède, vous pouvez terminer la fabrication de l'objet en dépensant la partie restante de son prix en matières. Si les jours d'intermède que vous consacrez à la fabrication sont interrompus, vous pouvez vous remettre plus tard au travail et reprendre là où vous avez été interrompu. Un exemple d'Artisanat est donné dans l'encadré.

Succès critique. Votre tentative est réussie. Chaque jour supplémentaire consacré à la fabrication réduit la valeur des matières nécessaires pour terminer l'objet d'un montant basé sur votre niveau + 1 et votre rang de maîtrise en Artisanat.

Succès. Votre tentative est réussie. Chaque jour supplémentaire consacré à la fabrication réduit la valeur des matières nécessaires pour terminer l'objet d'un montant basé sur votre niveau et votre rang de maîtrise.

Échec. Vous ne parvenez pas à terminer la fabrication de l'objet. Vous pouvez récupérer la pleine valeur des matières premières que vous avez fournies. Vous devez tout recommencer depuis le début si vous voulez refaire une tentative.

Échec critique. Vous ne parvenez pas à terminer la fabrication de l'objet. Vous perdez 10 % des matières premières que vous avez fournies

mais vous récupérez le reste. Vous devez tout recommencer depuis le début si vous voulez refaire une tentative.

Consommables et munitions

Vous pouvez Fabriquer des lots d'objets ayant le trait consommable, à raison d'un maximum de quatre objets identiques avec un seul et même test. Vous devez pour cela fournir les matières premières de tous les objets du lot dès le début et terminer la fabrication du lot en une seule fois. Vous pouvez également Fabriquer des lots de munitions non magiques en utilisant les quantités indiquées dans le tableau 6–8 : Armes à distance (10 le plus souvent).

Obtenir des formules

Vous pouvez obtenir les formules de tous les objets ordinaires du chapitre 6 : Équipement en acquérant un livre d'artisan basique (page 290). Consultez les règles en page 293 pour plus d'informations sur la façon d'acquérir d'autres formules.

Identifier l'alchimie

CONCENTRATION EXPLORATION SECRET

Conditions. Vous avez des outils d'alchimiste (page 291).

Vous pouvez identifier la nature d'un objet alchimique en l'analysant pendant dix minutes avec vos outils d'alchimiste. Si votre tentative est interrompue, vous devez la reprendre depuis le début.

Succès. Vous identifiez l'objet et découvrez la méthode pour l'activer.

Échec. Vous ne parvenez pas à identifier l'objet mais vous pouvez recommencer.

Échec critique. Vous identifiez l'objet de travers et le prenez pour un autre objet au choix du MJ.

Athlétisme (For)

L'Athlétisme vous permet d'accomplir des prouesses physiques. Quand vous utilisez l'action basique S'échapper (page 471), vous pouvez appliquer votre modificateur d'Athlétisme à la place de votre modificateur d'attaque à mains nues.

Croc-en-jambe ❖

ATTAQUE

Conditions. L'une de vos mains au moins est libre. Votre cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille de plus que vous.

Vous tentez de faire tomber un adversaire. Effectuez un test d'Athlétisme contre le DD de Réflexes de la cible.

Succès critique. La cible tombe à terre et subit 1d6 dégâts contondants.

Succès. La cible tombe à terre.

Échec critique. Vous perdez l'équilibre et tombez à terre.

Escalader ❖

DÉPLACEMENT

Conditions. Vos deux mains sont libres.

Vous montez, descendez ou parcourez une déclivité. Vous devez effectuer un test d'Athlétisme, sauf si l'action est particulièrement facile. Le MJ détermine le DD en fonction de la nature de la déclivité et des circonstances environnementales. Vous êtes pris au dépourvu, sauf si vous avez une Vitesse d'escalade.

Succès critique. Vous montez, parcourez ou descendez la déclivité sans problème. La distance parcourue est égale à 1,50 m plus 1,50 m par tranche de 6 m de votre Vitesse au sol (ce qui donne un total de 3 m pour la plupart des PJ).

Succès. Vous montez, parcourez ou descendez la déclivité sans problème. La distance parcourue est égale à 1,50 m par tranche de 6 m de votre Vitesse au sol (ce qui donne un total de 1,50 m pour la

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

plupart des PJ, avec un minimum de 1,50 m si votre Vitesse est inférieure à 6 m).

Échec critique. Vous chutez. Si vous avez commencé votre escalade sur un sol stable, vous tombez à terre.

Escalader : exemples de tâches

Inexpérimenté échelle, pente abrupte, arbre aux branches basses
Qualifié gréement, corde, arbre typique
Expert mur avec des petites prises pour les pieds et les mains
Maître plafond avec des prises pour les pieds et les mains, mur de roche
Légendaire surface lisse

TABLEAU 4-4 : DISTANCE DE NAGE ET D'ESCALADE

Ce tableau vous permet de déterminer rapidement la distance parcourue en effectuant l'action Escalader ou Nager.

	Distance d'escalade		Distance de nage	
Vitesse	Succès	Critique	Succès	Critique
1,50 à 4,50 m	1,50	1,50	1,50	3
6 à 10,50 m	1,50	3	3	15
12 à 16,50 m	3	4,50	4,50	6
18 à 19,50 m	4,50	6	6	7,50

NAGER ❖

DÉPLACEMENT

Vous vous déplacez dans l'eau. Dans des eaux calmes, vous réussissez la plupart du temps l'action sans avoir à faire de test. Si vous respirez de l'air et que vous êtes immergé dans l'eau, vous devez retenir votre souffle chaque round. Si vous ne parvenez pas à retenir votre souffle, vous commencez à vous noyer (comme décrit à la page 478). Si l'eau dans laquelle vous nagez est agitée ou dangereuse d'une façon ou d'une autre, il se peut que vous ayez à faire un test d'Athlétisme pour Nager.

Si vous terminez votre tour dans l'eau et que vous n'avez pas réussi une action Nager lors de ce tour, vous coulez de 3 m ou vous êtes emporté par le courant, au choix du MJ. Toutefois, si votre dernière action lors de votre tour consistait à entrer dans l'eau, vous ne coulez pas et n'êtes pas emporté par le courant lors de ce tour.

Succès critique. Vous vous déplacez de 3 m dans l'eau, plus 1,50 m par tranche de 6 m de votre Vitesse au sol (ce qui donne un total de 4,50 m pour la plupart des PJ).

Succès. Vous vous déplacez de 1,50 m dans l'eau, plus 1,50 m par tranche de 6 m de votre Vitesse au sol (ce qui donne un total de 3 m pour la plupart des PJ).

Échec critique. Vous ne progressez pas et si vous retenez votre souffle, vous perdez un round d'air.

Nager : exemples de tâches

Inexpérimenté lac ou autre étendue d'eau immobile
Qualifié eau vive, telle que celle d'une rivière
Expert rivière au débit rapide
Maître mer démontée
Légendaire maelström, chute d'eau

OUVRIR DE FORCE ❖

ATTAQUE

En utilisant votre masse corporelle, un levier ou un autre outil, vous tentez de forcer l'ouverture d'une porte, d'une fenêtre, d'un contenant ou d'une grille épaisse. Avec un résultat suffisamment élevé, vous pouvez même traverser des murs. Vous subissez un malus d'objet de –2 au test d'Athlétisme si vous tentez d'Ouvrir de force quelque chose sans pied-de-biche.

Succès critique. Vous ouvrez la porte, la fenêtre, le contenant ou la grille sans l'endommager si vous le souhaitez.

Succès. Vous enfoncez la porte, la fenêtre, le contenant ou la grille et l'objet enfoncé obtient l'état brisé. S'il est particulièrement solide, le MJ peut décider qu'il subit des dégâts sans être brisé.

Échec critique. Votre tentative bloque la porte, la fenêtre, le contenant ou la grille, imposant un malus de circonstances de –2 aux tentatives ultérieures pour l'Ouvrir de force.

Ouvrir de force : exemples de tâches

Inexpérimenté tissu, verre fin
Qualifié glace, verre épais
Expert porte en bois peu épaisse, herse en bois
Maître porte en bois épaisse, herse en fer, barreau métallique
Légendaire porte en pierre ou en fer

POUSSER ❖

ATTAQUE

Conditions. L'une de vos mains au moins est libre. La cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille de plus que vous.

Vous repoussez un adversaire. Effectuez un test d'Athlétisme contre son DD de Vigueur.

Succès critique. Vous repoussez votre adversaire de 3 m. Vous pouvez Marcher rapidement après ça, mais votre déplacement doit être aussi long et doit se faire dans la même direction.

Succès. Vous repoussez votre adversaire de 1,50 m. Vous pouvez Marcher rapidement après ça, mais votre déplacement doit être aussi long et doit se faire dans la même direction.

Échec critique. Vous perdez l'équilibre et tombez à terre.

Déplacement forcé

L'action Pousser peut obliger une créature à se déplacer. Quand un effet vous oblige à vous déplacer ou si vous commencez à chuter, la distance de votre déplacement est déterminée par l'effet qui vous déplace et non par votre Vitesse. Étant donné que vous n'agissez pas sciemment pour vous déplacer, ceci ne déclenche par les réactions normalement déclenchées par les déplacements.

SAISIR ❖

ATTAQUE

Conditions. L'une de vos mains au moins est libre. Votre cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille supérieure à vous.

Vous tentez de saisir un adversaire avec votre main libre. Effectuez un test d'Athlétisme contre son DD de Vigueur. Vous pouvez également Saisir pour maintenir votre prise sur une créature que vous avez déjà empoignée.

Succès critique. Votre adversaire est entravé jusqu'à la fin de votre prochain tour, sauf si vous vous déplacez ou si votre adversaire S'échappe (page 471).

Succès. Votre adversaire est empoigné jusqu'à la fin de votre prochain tour, sauf si vous vous déplacez ou si votre adversaire S'échappe (page 471).

Échec. Vous ne parvenez pas à saisir votre adversaire. Si vous avez déjà empoigné ou entravé votre adversaire en utilisant l'action Saisir, ces états sur cet adversaire disparaissent.

Échec critique. Si vous avez déjà empoigné ou entravé votre adversaire, il se libère. Votre cible peut vous saisir, comme si elle avait réussi à effectuer l'action Saisir contre vous, ou vous obliger à tomber à terre.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

SAUTER EN HAUTEUR ❖❖

Vous Marchez rapidement, puis vous Bondissez à la verticale et effectuez un test d'Athlétisme DD 30 pour augmenter la hauteur de votre saut. Si vous ne prenez pas un élan d'au moins 3 m avec l'action Marcher rapidement, vous ratez automatiquement votre test. Le MJ peut augmenter ou diminuer ce DD en fonction des situations.

Succès critique. Augmentez la distance verticale maximale à 2,40 m, ou la distance verticale maximale à 1,50 m et la distance horizontale maximale à 3 m.

Succès. Augmentez la distance verticale maximale à 1,50 m.

Échec. Vous Bondissez normalement.

Échec critique. Vous ne parvenez pas à Bondir et tombez à terre dans votre case à la place.

Bondir

L'action basique Bondir est utilisée pour Sauter en hauteur et Sauter en longueur. L'action Bondir vous permet de faire un petit saut sans prendre de risque. Vous pouvez Bondir de 3 m au maximum à l'horizontale si votre Vitesse est supérieure ou égale à 4,50 m, ou de 4,50 m au maximum à l'horizontale si votre Vitesse est supérieure ou égale à 9 m. Vous arrivez dans l'espace où se termine votre Bond (ce qui signifie que vous pouvez généralement sauter par-dessus un fossé de 1,50 m si votre Vitesse se situe entre 4,50 m et 9 m, ou un fossé de 3 m si votre Vitesse est supérieure ou égale à 9 m). Si vous Bondissez en hauteur, vous pouvez sauter une hauteur maximale de 90 cm et une longueur maximale de 1,50 m pour atteindre une surface surélevée.

SAUTER EN LONGUEUR ❖❖

Vous Marchez rapidement, puis vous Bondissez à l'horizontale et effectuez un test d'Athlétisme pour augmenter la longueur de votre saut. Pour déterminer le DD du test d'Athlétisme, on divise la distance totale en centimètres par 30 cm si vous tentez de vous déplacer pendant votre Bond (il vous faudra donc réussir un test DD 20 pour faire un Bond en longueur de 6 m). La longueur de votre Bond ne peut pas dépasser votre Vitesse.

Si vous ne prenez pas un élan d'au moins 3 m avec l'action Marcher rapidement, ou si vous tentez de sauter dans une direction différente de celle de votre Marche rapide, vous ratez automatiquement votre test. Le MJ peut augmenter ou diminuer ce DD en fonction des situations.

Succès. La distance horizontale maximale de votre Bond est égale à la distance voulue.

Échec. Vous Bondissez normalement.

Échec critique. Vous Bondissez normalement puis tombez à terre.

ACTION D'ATHLÉTISME QUALIFIÉE

DÉSARMER ❖

ATTAQUE

Conditions. L'une de vos mains au moins est libre. La cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille de plus que vous.

Vous tentez d'obliger un adversaire à lâcher un objet qu'il tient. Effectuez un test d'Athlétisme contre le DD de Réflexes de l'adversaire.

Succès critique. Votre adversaire lâche l'objet qu'il tient. Cet objet tombe par terre dans l'espace qu'occupe l'adversaire.

Succès. Vous affaiblissez la prise de votre adversaire sur l'objet. Jusqu'au début du tour de cette créature, les tentatives pour la Désarmer et l'obliger à lâcher l'objet bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 et la cible subit un malus de circonstances de –2 aux attaques effectuées avec l'objet ou aux autres tests nécessitant une prise ferme sur l'objet.

Échec critique. Vous perdez l'équilibre et êtes pris au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour.

CHUTER

Quand vous chutez d'une hauteur supérieure à 1,50 m, vous subissez des dégâts de chute au moment où vous percutez une surface. Le montant de dégâts contondants que vous subissez est égal à la moitié de la hauteur en centimètres divisée par 30 cm. Si vous subissez des dégâts d'une chute, vous tombez à terre à l'endroit où vous atterrissez.

Si vous chutez dans l'eau, la neige ou une autre substance molle, calculez les dégâts comme si la hauteur de votre chute était réduite de 6 m. La réduction ne peut pas être supérieure à la profondeur de l'eau (ainsi, quand vous chutez dans de l'eau de 3 m de profondeur seulement, vous considérez que la hauteur de la chute est réduite de 3 m). Vous pouvez Vous raccrocher in extremis par une réaction (page 472) pour réduire ou annuler les dégâts de certaines chutes. Les règles plus détaillées sur les dégâts de chute sont en page 464.

Connaissance (Int)

Vous détenez des informations spécifiques sur un sujet restreint. La compétence Connaissance englobe de nombreuses sous-catégories. Vous pouvez avoir Connaissance militaire, Connaissance de la navigation maritime, Connaissance des vampires ou toute autre sous-catégorie de la compétence. Chaque sous-catégorie est une compétence à part entière ; ainsi, l'application d'une amélioration de compétence à Connaissance des plans n'améliorera pas votre maîtrise en Connaissance de la navigation maritime, par exemple.

Vous obtenez une sous-catégorie spécifique de la compétence Connaissance grâce à votre historique. Le MJ détermine quelles autres sous-catégories de Connaissance il autorise mais ces sous-catégories sont toujours plus restreintes que toutes les autres compétences vous permettant de Vous souvenir d'une information et elles ne devraient jamais pouvoir remplacer à chaque fois ou la plupart du temps l'action Se souvenir d'une autre compétence. Par exemple, Connaissance de la magie ne pourra jamais couvrir le même éventail de connaissances qu'Arcanes, Connaissance de l'aventure ne pourra jamais vous livrer toutes les informations dont un aventurier a besoin et Connaissance des plans ne suffira pas pour obtenir toutes les informations réparties par ailleurs dans diverses compétences et sous-catégories telles que Connaissance du Paradis.

Si vous avez plusieurs sous-catégories de Connaissance qui peuvent s'appliquer à un test ou qui coïncident avec une autre compétence appropriée aux circonstances, vous pouvez utiliser la compétence avec le modificateur le plus élevé ou celle que vous souhaitez utiliser. S'il y a un doute sur le choix de la compétence Connaissance à appliquer concernant un sujet ou une action spécifique, c'est le MJ qui décide quelles Connaissances sont utilisables ou non.

Vous pouvez effectuer l'action Se souvenir (page 239) même si vous êtes inexpérimenté en Connaissance.

- **Se souvenir** d'informations sur un sujet couvert par votre sous-catégorie de Connaissances.

Les sous-catégories de Connaissances courantes

Vous pouvez apprendre les compétences de Connaissance de votre choix, à condition que le MJ vous y autorise. La liste suivante couvre une large variété de domaines de Connaissance courants et appropriés pour la plupart des campagnes. L'historique vous octroie souvent une compétence Connaissance issue de cette liste.

- Connaissance agricole
- Connaissance architecturale
- Connaissance artistique
- Connaissance commerciale
- Connaissance comptable
- Connaissance de l'héraldique
- Connaissance de l'herboristerie
- Connaissance de l'ingénierie
- Connaissance de la chasse
- Connaissance de la guerre
- Connaissance de la meunerie
- Connaissance de la navigation maritime
- Connaissance de la pêche
- Connaissance de la pègre
- Connaissance de la tannerie
- Connaissance de la voyance
- Connaissance des bibliothèques
- Connaissance des gladiateurs
- Connaissance des guildes
- Connaissance du cirque
- Connaissance du métier d'éclaireur
- Connaissance du métier de palefrenier
- Connaissance du métier de sage-femme
- Connaissance du métier de scribe
- Connaissance du travail
- Connaissance d'un plan en particulier autre que le plan matériel ou que le plan sur lequel se déroule le jeu si ce n'est pas le plan matériel (Connaissance des Abysses, Connaissance du plan astral, Connaissance du Paradis, etc.)
- Connaissance d'un terrain en particulier (Connaissance des montagnes, Connaissance des cours d'eau, etc.)
- Connaissance d'un type de nourriture ou de breuvage (Connaissance des alcools, Connaissance des pains et gâteaux, Connaissance de la boucherie, Connaissance de la cuisine, Connaissance du thé, etc.)
- Connaissance d'une communauté en particulier (Connaissance d'Absalom, Connaissance de Magnimar, etc.)
- Connaissance d'une créature en particulier ou d'une catégorie restreinte de créatures (Connaissance des démons, Connaissance des hibours, Connaissance des vampires, etc.)
- Connaissance d'une divinité en particulier (Connaissance d'Abadar, Connaissance de Iomédae, etc.)
- Connaissance généalogique
- Connaissance juridique
- Connaissance ludique
- Connaissance minière
- Connaissance théâtrale
- Connaissance universitaire

ACTION DE CONNAISSANCE QUALIFIÉE

Vous devez être qualifié en Connaissance pour l'utiliser afin de Gagner de l'argent (page 237).

- **Gagner de l'argent** en pratiquant un métier qui vous permet d'exploiter votre savoir.

DIPLOMATIE (CHA)

Vous influencez autrui par vos négociations et vos flatteries.

FAIRE BONNE IMPRESSION

AUDIBLE CONCENTRATION EXPLORATION LINGUISTIQUE MENTAL

Lors d'une conversation d'une minute au moins pendant laquelle vous faites des propositions charismatiques, des flatteries et montrez votre bonne volonté, vous cherchez à faire bonne impression à quelqu'un pour que son attitude vous soit temporairement favorable. À la fin de la conversation, faites un test de Diplomatie contre le DD de Volonté d'une cible, modifié par les éventuelles circonstances que le MJ juge appropriées. Les bonnes impressions (ou les mauvaises en cas d'échec critique) durent uniquement le temps de l'interaction sociale en cours, à moins que le MJ n'en décide autrement.

Succès critique. L'attitude de la cible à votre encontre s'améliore de deux catégories.

Succès. L'attitude de la cible à votre encontre s'améliore d'une catégorie.

Échec critique. L'attitude de la cible à votre encontre se détériore d'une catégorie.

Modifier l'attitude

Votre influence sur les PNJ s'évalue grâce à un ensemble d'attitudes qui reflètent leur opinion sur votre personnage. Ces attitudes permettent de résumer brièvement l'humeur d'une créature. Le MJ peut les nuancer davantage en fonction de l'histoire et des convictions des personnages avec lesquels vous interagissez, et leur attitude peut changer en fonction de l'intrigue. Les attitudes sont décrites en détail dans l'annexe Les états et sont résumées ici.

- **Serviable :** prêt à vous aider et à répondre favorablement à vos requêtes.
- **Amical :** attitude favorable à votre encontre sans forcément prendre des risques pour vous aider.
- **Indifférent :** ni favorable ni défavorable à votre encontre (c'est l'attitude initiale de la plupart des PNJ).
- **Inamical :** ne vous apprécie pas et ne veut pas vous aider.
- **Hostile :** agit activement pour vous nuire et peut vous attaquer à cause de son aversion.

Personne ne peut changer l'attitude d'un personnage joueur avec ces compétences. Vous pouvez jouer réellement les interactions avec les personnages joueurs et même utiliser les résultats de Diplomatie si certains joueurs souhaitent avoir une idée de la façon dont un personnage est plus ou moins convaincant ou charmant en termes de mécanique de jeu, mais ce sont les joueurs, au final, qui décident des réactions et du comportement de leur personnage.

RECUEILLIR DES INFORMATIONS

EXPLORATION SECRET

Vous fréquentez les marchés, les tavernes et les lieux de rassemblements locaux pour tenter de recueillir des informations sur un individu ou un sujet particulier. Le MJ détermine le DD du test et le temps qu'il faut investir (deux heures le plus souvent, mais parfois plus), en prenant en compte les éventuels avantages dont vous pouvez bénéficier en dépensant de l'argent en pots-de-vin, tournées de boisson ou divers cadeaux.

Succès. Vous recueillez des informations sur l'individu ou le sujet. Le MJ détermine le contenu de ces informations.

Échec critique. Vous recueillez des informations erronées sur l'individu ou le sujet.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Recueillir des informations : exemples de tâches

Inexpérimenté ce dont tout le monde parle au village
Qualifié rumeur connue
Expert rumeur obscure, secret éventé
Maître information ésotérique ou dissimulée
Légendaire information connue par un nombre extrêmement réduit d'individus ou uniquement par des êtres extraordinaires

SOLLICITER ❖

AUDIBLE CONCENTRATION LINGUISTIQUE MENTAL

Vous pouvez solliciter une créature amicale ou serviable envers vous. Vous devez formuler votre sollicitation de manière à ce que la cible accepte, étant donné son attitude actuelle à votre encontre. Le MJ détermine le DD en fonction de la difficulté de la sollicitation. Certaines sollicitations sont douteuses ou impossibles, et un PNJ, aussi serviable soit-il, ne les acceptera jamais.

Succès critique. La cible répond favorablement et sans réserve à votre sollicitation.

Succès. La cible répond favorablement à votre sollicitation mais peut imposer des conditions ou modifier certains aspects de votre demande.

Échec. La cible refuse votre sollicitation mais peut proposer une alternative moins extrême.

Échec critique. Non seulement la cible refuse votre sollicitation mais son attitude à votre encontre se détériore d'une catégorie à cause de la témérité de votre requête.

Discrétion (Dex)

Vous avez un don pour éviter de vous faire repérer, ce qui vous permet de vous déplacer autour d'ennemis sans vous faire voir, de vous cacher ou de dissimuler un objet.

DISSIMULER UN OBJET ❖

MANIPULATION SECRET

Vous dissimulez un petit objet sur vous (tel qu'une arme dont l'Encombrement est léger). Quand vous tentez de camoufler un objet sur vous pour que personne ne le remarque, le MJ effectue votre test de Discrétion et compare le résultat au DD de Perception de l'observateur passif. Une fois que le MJ a fait votre test pour un objet dissimulé, ce même résultat est utilisé, quel que soit le nombre d'observateurs passifs qui passent à votre proximité. Si une créature vous fouille pour trouver un objet, elle peut effectuer un test de Perception contre votre DD de Discrétion (l'objet est trouvé en cas de réussite).

Vous pouvez également dissimuler un objet ailleurs que sur vous, dans un buisson ou dans un compartiment secret à l'intérieur d'un meuble, par exemple. Dans ce cas, les personnes qui Cherchent dans l'endroit où l'objet est dissimulé comparent le résultat de leur test de Perception à votre DD de Discrétion pour déterminer s'ils le trouvent.

Succès. L'objet n'est pas trouvé.

Échec. La créature qui cherche trouve l'objet.

ÊTRE FURTIF ❖

DÉPLACEMENT SECRET

Vous pouvez tenter de vous déplacer vers un autre endroit tout en devenant ou en restant non détecté. Marcher rapidement jusqu'à la moitié de votre Vitesse (vous pouvez Être furtif en Creusant, en Escaladant, en Volant ou en Nageant au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant ; vous devez vous déplacer à la moitié de votre Vitesse).

ÊTRE DISCRET

Si vous voulez vous déplacez discrètement quand des créatures peuvent vous voir, vous pouvez utiliser une combinaison de Se cacher et Être furtif.

- Premièrement, Cachez-vous derrière quelque chose (soit derrière un abri ou en obtenant l'état masqué grâce au brouillard, à un sort ou à un effet similaire). Un test de Discrétion réussi vous permet d'être caché, même si les créatures savent approximativement où vous vous trouvez.
- Deuxièmement, vous pouvez Être furtif maintenant que vous êtes caché. Ceci signifie que vous pouvez vous déplacer à la moitié de votre Vitesse et faire un autre test de Discrétion. S'il est réussi, vous êtes à présent non détecté. Ceci signifie que les créatures ne savent plus dans quelle case vous vous trouvez.

Si vous vous rapprochiez de créatures qui ne savaient pas que vous étiez là, vous pouviez commencer à Être furtif dès le début car elles n'ont jamais su où vous vous trouviez. Certaines actions peuvent faire en sorte que vous redeveniez observé mais la plupart tombent sous le sens : se placer à la vue de tous, attaquer quelqu'un, faire beaucoup de bruit, etc. Toutefois, si vous Frappez une créature après avoir réussi à Vous cacher ou à Être furtif, celle-ci est prise au dépourvu contre votre attaque.

Les créatures peuvent tenter de vous trouver en utilisant l'action Chercher, comme décrit en page 470.

Trois états expliquent les différents degrés de détection. Souvenez-vous que ces états sont déterminés par rapport à chaque créature : vous pouvez être observé par une créature tout en étant caché d'une autre et non détecté par une troisième.

Observé

La créature peut clairement vous voir.

Caché

La créature sait où vous vous trouvez mais ne peut pas vous voir.

Non détecté

La créature ne sait pas où vous vous trouvez.

Si vous êtes non détecté par une créature et qu'il est impossible que cette créature puisse vous observer (pour une créature normale, soit vous êtes invisible, soit elle est aveugle, soit vous êtes dans les ténèbres et elle ne peut pas voir dans les ténèbres), tous les échecs critiques que vous obtenez sur un test pour Être furtif sont considérés comme de simples échecs. Vous pouvez également continuer d'être non détecté si vous ne bénéficiez plus d'un abri normal ou important, ou n'êtes plus masqué, vis-à-vis d'une telle créature.

À la fin de votre déplacement, le MJ effectue votre test de Discrétion en secret et compare le résultat au DD de Perception de chaque créature vis-à-vis desquelles vous étiez caché ou non détecté au début de votre déplacement. Si vous bénéficiez d'un abri normal ou important vis-à-vis d'une créature pendant que vous Marchez rapidement, vous obtenez un bonus de circonstances de +2 grâce à l'abri (ou +4 grâce à un abri important) à votre test de Discrétion. Étant donné que vous vous déplacez, l'augmentation du bonus grâce à la Mise à l'abri ne s'applique pas. Vous ne faites pas de test contre une créature si, à la fin de votre déplacement, vous n'êtes plus masqué ou vous ne bénéficiez plus d'un abri normal ou important vis-à-vis d'elle. Vous devenez automatiquement observé par une telle créature.

Succès. Vous êtes non détecté par la créature pendant votre déplacement et restez non détecté par la créature à la fin de votre déplacement.

Vous devenez observé dès que vous faites quoi que ce soit d'autre que Se cacher, Être furtif ou Faire un pas. Si vous Frappez une créature, celle-ci reste prise au dépourvu contre cette attaque puis vous devenez observé. Si vous faites quoi que ce soit d'autre, vous devenez observé juste avant que vous n'agissiez, à moins que le MJ n'en décide autrement. Le MJ peut vous autoriser à accomplir une action particulièrement discrète sans vous faire repérer, mais il est possible qu'elle nécessite un autre test de Discrétion. Si vous parlez ou produisez délibérément un bruit fort, vous devenez caché au lieu de non détecté.

Si une créature Cherche et que vous devenez caché vis-à-vis d'elle suite à sa recherche, vous devez Être furtif si vous voulez redevenir non détecté vis-à-vis d'elle.

Échec. Vous restez dissimulé mais un bruit ou autre signe suspect révèle votre position. Vous êtes caché de la créature pendant votre déplacement et le restez.

Échec critique. Vous êtes repéré ! Vous êtes observé par la créature pendant votre déplacement et le restez. Si vous êtes invisible et que vous étiez caché de la créature, vous êtes caché pendant votre déplacement, au lieu d'être observé, et le restez.

SE CACHER ❖

SECRET

Vous vous réfugiez derrière un abri normal ou important ou vous vous enfoncez dans un élément qui offre un camouflage pour être caché et non plus observé. Le MJ effectue votre test de Discrétion en secret et compare le résultat au DD de Perception de chaque créature qui vous observe mais vis-à-vis desquelles vous bénéficiez d'un abri normal ou important, ou êtes masqué. Votre test bénéficie du bonus de circonstances que vous confère un abri normal ou important.

Succès. Si la créature pouvait vous voir, vous êtes à présent caché d'elle et non plus observé. Si vous étiez caché ou non détecté par la créature, vous conservez cet état.

Si vous avez réussi à vous cacher d'une créature mais que vous ne bénéficiez plus d'un abri normal ou important ou n'êtes pas masqué vis-à-vis d'elle, vous redevenez observé. Vous n'êtes plus caché si vous faites quoi que ce soit d'autre que Se cacher, Être furtif ou Faire un pas. Si vous Frappez une créature, celle-ci reste prise au dépourvu contre cette attaque puis vous devenez observé. Si vous faites quoi que ce soit d'autre, vous devenez observé juste avant que vous n'agissiez, à moins que le MJ n'en décide autrement. Le MJ peut vous autoriser à accomplir une action particulièrement discrète sans vous faire repérer, mais il est possible qu'elle nécessite un autre test de Discrétion.

Si une créature Cherche dans le but de vous observer, vous devez réussir à Vous cacher pour vous cacher d'elle.

Duperie (Cha)

Vous pouvez duper autrui et l'induire en erreur par le biais de déguisements, de mensonges et d'autres formes de subterfuges.

FAIRE DIVERSION ❖

MENTAL

À l'aide d'un geste, d'un tour de passe-passe ou de quelques mots destinés à détourner l'attention, vous pouvez faire diversion pour attirer l'attention de créatures ailleurs. Si vous utilisez un geste ou un tour de passe-passe, cette action obtient le trait manipulation. Si vous prononcez quelques mots destinés à détourner l'attention, elle obtient les traits audible et linguistique.

Effectuez un unique test de Duperie et comparez le résultat aux DD de Perception des créatures dont vous tentez de détourner l'attention. Qu'il soit réussi ou non, les créatures concernées bénéficient d'un bonus de circonstances de +4 à leur DD de Perception contre vos tentatives pour Faire diversion pendant 1 minute.

Succès. Vous devenez caché des créatures dont le DD de Perception est inférieur ou égal à votre résultat (l'état caché vous permet d'Être furtif, comme décrit en page 247). Ceci dure jusqu'à la fin de votre tour ou jusqu'à ce que vous fassiez autre chose que Faire un pas ou que l'action Se cacher ou Être furtif de la compétence Discrétion (pages 248 et 247). Si vous Frappez une créature, celle-ci reste prise au dépourvu contre cette attaque et vous devenez observé. Si vous faites quoi que ce soit d'autre, vous devenez observé juste avant que vous n'agissiez, à moins que le MJ n'en décide autrement.

Échec. Vous ne parvenez à détourner l'attention d'aucune créature dont le DD de Perception est supérieur à votre résultat et ces créatures savent que vous avez essayé de les duper.

MENTIR

AUDIBLE CONCENTRATION LINGUISTIQUE MENTAL SECRET

Vous tentez de tromper quelqu'un en lui mentant. Ceci demande un round au moins ou plus longtemps si le mensonge est élaboré. Vous faites un unique test de Duperie et comparez le résultat au DD de Perception de chaque créature que vous tentez de tromper. Le MJ peut leur conférer un bonus de circonstances en fonction de la situation et de la nature du mensonge que vous élaborez. Des mensonges compliqués ou à peine croyables sont bien plus difficiles à croire que des mensonges plus simples et plus crédibles, et certains sont si énormes que personne ne peut tout simplement y croire.

À l'appréciation du MJ, si une créature croit au départ à votre mensonge, elle peut faire un test de Perception plus tard contre votre DD de Duperie afin de Deviner vos intentions et prendre conscience que vous lui mentez. Une telle créature peut faire ce test si elle dispose d'indices suffisants pour remettre en cause vos propos.

Succès. La cible croit à votre mensonge.

Échec. La cible ne croit pas à votre mensonge et bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 contre vos tentatives pour Mentir pendant toute la durée de votre conversation. Elle se montrera également plus suspicieuse à votre encontre à l'avenir.

SE DÉGUISER

CONCENTRATION EXPLORATION MANIPULATION SECRET

Vous vous confectionnez un déguisement pour vous faire passer pour quelqu'un ou quelque chose d'autre. La confection d'un déguisement convaincant prend dix minutes et nécessite un kit de déguisement (décrits en page 290), mais un déguisement plus simple confectionné au pied levé peut faire l'affaire si vous ne voulez pas vous faire passer pour quelqu'un en particulier, à l'appréciation du MJ.

Dans la plupart des cas, les créatures ont une chance de détecter la supercherie uniquement s'ils utilisent l'action Chercher pour effectuer des tests de Perception contre votre DD de Duperie. Une fois déguisé, si vous tentez d'interagir directement avec une créature, le MJ effectue à la place un test de Duperie secret à votre place contre le DD de Perception de cette créature Si vous vous déguisez en un individu en particulier, le MJ peut conférer aux créatures avec lesquelles vous interagissez un bonus de circonstances en fonction de leur degré d'intimité avec la personne que vous imitez, ou il peut faire un test de Duperie secret, même si vous n'interagissez pas directement avec autrui.

Succès. La créature que vous dupez est convaincue que vous êtes bien la personne dont vous avez pris l'apparence. Un nouveau test peut être nécessaire si vous changez de comportement.

Échec. La créature peut affirmer que vous n'êtes pas la personne que vous prétendez être.

Échec critique. La créature peut affirmer que vous n'êtes pas la personne que vous prétendez être et elle vous reconnaît si elle vous a déjà vu sans déguisement.

Action de Duperie qualifiée

Feinter ❖

MENTAL

Conditions. Vous êtes à portée d'allonge au corps à corps de l'adversaire que vous tentez de Feinter.

À l'aide d'un moulinet trompeur, vous faites en sorte qu'un adversaire ne puisse pas voir venir votre véritable attaque. Effectuez un test de Duperie contre le DD de Perception de cet adversaire.

Succès critique. Les tentatives de défense de votre ennemi sont complètement inefficaces. La cible est prise au dépourvu contre les attaques au corps à corps que vous portez contre elle jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Succès. Vous feintez votre adversaire, mais pour un court instant seulement. La cible est prise au dépourvu contre la prochaine attaque au corps à corps que vous portez contre elle avant la fin de votre tour actuel.

Échec critique. Votre feinte se retourne contre vous. Vous êtes pris au dépourvu contre les attaques au corps à corps que la cible porte contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Intimidation (Cha)

Vous soumettez autrui à votre volonté par le biais de menaces.

Contraindre

AUDIBLE CONCENTRATION ÉMOTION EXPLORATION LINGUISTIQUE MENTAL

À l'aide de menaces voilées ou manifestes, vous tentez d'intimider une créature pour la forcer à obéir à vos ordres. Vous devez interagir pendant au moins une minute avec une créature qui peut vous voir ou vous sentir et que vous-même pouvez voir. À la fin de l'interaction, faites un test d'Intimidation contre le DD de Volonté de la cible, modifié par les éventuelles circonstances que le MJ juge appropriées. Les attitudes indiquées dans les effets ci-après sont résumées dans l'encadré Modifier l'attitude en page 246 et décrites en détail dans l'annexe Les états à partir de la page 618.

Succès critique. La cible vous révèle l'information que vous cherchez ou accepte de suivre vos directives tant qu'elles ne la mettent pas en danger d'une façon ou d'une autre. Elle continue d'obtempérer pendant une durée déterminée par le MJ, mais sans dépasser une journée. Une fois cette période écoulée, elle devient inamicale (si elle n'était pas déjà inamicale ou hostile). Quoi qu'il en soit, vous lui faites si peur qu'elle ne se rebiffe pas, du moins pas à court terme.

Succès. Comme un succès critique, mais une fois la cible inamicale, elle peut décider d'agir contre vous en vous dénonçant aux autorités ou en aidant vos ennemis, par exemple.

Échec. La cible ne fait pas ce que vous voulez qu'elle fasse et si elle n'était pas déjà inamicale ou hostile, elle devient inamicale.

Échec critique. La cible refuse d'obtempérer, devient hostile si elle ne l'était pas déjà et vous ne pouvez plus la Contraindre pendant au moins une semaine.

Démoraliser ❖

AUDIBLE CONCENTRATION ÉMOTION MENTAL

Vous pouvez ébranler la détermination d'un ennemi en poussant un cri soudain, en formulant un sarcasme au moment opportun ou en lâchant une insulte mordante. Désignez une créature située à 9 m ou moins de vous et dont vous percevez la présence. Effectuez un test d'Intimidation contre le DD de Volonté de cette cible. Si elle ne comprend pas la langue que vous parlez, si vous ne parlez pas ou si elle ne peut pas vous entendre, vous subissez un malus de circonstances de –4 au test. Quel que soit le résultat, la cible est temporairement immunisée contre vos tentatives pour la Démoraliser pendant dix minutes.

Succès critique. La cible devient effrayée 2.

Succès. La cible devient effrayée 1.

Médecine (Sag)

Vous pouvez soigner les blessures et aider les malades et les personnes empoisonnées à se rétablir. Vous pouvez effectuer l'action Se souvenir (page 239) même si vous êtes inexpérimenté en Médecine.

- **Se souvenir** d'informations sur les maladies, les blessures, les poisons et autres affections. Vous pouvez utiliser ceci dans un but criminalistique si vous passez dix minutes (ou plus, à l'appréciation du MJ) à examiner un cadavre en quête d'indices, tels que l'aspect des blessures par exemple. C'est surtout utile pour déterminer les causes des blessures ou de la mort.

Prodiguer les premiers soins ❖❖

MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de guérisseur (page 291).

Vous prodiguez les premiers soins à une créature adjacente qui est mourante ou victime de saignements. Si une créature est mourante et victime de saignements, choisissez quelle affection vous voulez soigner avant de faire le test. Vous pouvez Prodiguer les premiers soins à nouveau pour tenter de soigner l'autre affliction.

- **Stabiliser.** Faites un test de Médecine sur une créature dans l'état mourant à qui il reste 0 point de vie. Le DD est égal à 5 + le DD du test de récupération de cette créature (pour un total s'élevant le plus souvent à 15 + la valeur de son état mourant).
- **Stopper l'hémorragie.** Faites un test de Médecine sur une créature qui subit des dégâts de saignement persistants (page 452), ce qui lui permet d'effectuer un autre test nu pour éliminer les dégâts persistants. Le DD est le plus souvent égal à celui de l'effet qui a provoqué le saignement.

Succès. Si vous tentez de la stabiliser, la créature n'a plus l'état mourant (mais elle reste inconsciente). Si vous tentez de stopper l'hémorragie, la créature effectue un test nu pour mettre un terme au saignement.

Échec critique. Si vous tentez de la stabiliser, la valeur de l'état mourant de la créature augmente de 1. Si vous tentez de stopper l'hémorragie, elle subit immédiatement un montant de dégâts égal à ses dégâts de saignements persistants.

Actions de Médecine qualifiées

Soigner les blessures

EXPLORATION GUÉRISON MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de guérisseur (page 291).

Vous passez dix minutes à soigner les blessures d'une créature vivante (vous pouvez soigner vos propres blessures si vous le souhaitez). La cible est ensuite temporairement immunisée aux actions Soigner les blessures pendant une heure mais cette durée comprend le temps du soin (un patient peut donc être soigné une fois par heure et non une fois toutes les soixante-dix minutes).

Le DD du test de Médecine est le plus souvent de 15 mais le MJ peut le modifier en fonction des circonstances, si un patient est soigné dehors en pleine tempête ou s'il est victime de blessures maudites par

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES ANIMAUX DIRIGÉS

Donner des ordres à un animal ne se déroule pas toujours sans heurts. Un animal est une créature indépendante dotée d'une intelligence limitée. La plupart des animaux comprennent seulement les instructions les plus simples mais vous pouvez tout de même ordonner à votre animal de se déplacer vers une case précise mais pas la trajectoire précise à suivre pour s'y rendre. De la même façon, vous pouvez lui ordonner d'attaquer une créature précise mais pas de faire en sorte que son attaque soit non létale. Le MJ détermine les spécificités de l'action que votre animal effectue.

L'animal obéit à vos instructions dès qu'il le peut, lors de sa première action à son prochain tour. Si vous parvenez à lui donner plusieurs directives, il les exécute dans l'ordre. Il oublie les directives qui dépassent le nombre de celles qu'il peut accomplir lors de son tour. Si plusieurs personnes dirigent le même animal, le MJ détermine comment l'animal réagit. Le MJ peut également augmenter le DD si quelqu'un a déjà essayé de Diriger l'animal lors du round en cours.

magie. Si vous êtes un expert en Médecine, vous pouvez faire à la place un test DD 20 pour augmenter de 10 les points de vie récupérés. Si vous êtes un maître en Médecine, vous pouvez faire à la place un test DD 30 pour augmenter de 30 les points de vie récupérés. Si vous êtes légendaire, vous pouvez faire à la place un test DD 40 pour augmenter de 50 les points de vie récupérés. Les dégâts infligés en cas d'échec critique restent les mêmes.

Si vous réussissez votre test, vous pouvez continuer de soigner la cible pour lui prodiguer des soins supplémentaires. Si vous les soignez pendant un total d'une heure, doublez les points de vie récupérés.

Le résultat de votre test de Médecine détermine le nombre de points de vie que la cible récupère.

Succès critique. La cible récupère 4d8 points de vie et son état blessé disparaît.

Succès. La cible récupère 2d8 points de vie et son état blessé disparaît.

Échec critique. La cible subit 1d8 dégâts.

SOIGNER UN EMPOISONNEMENT ❖

MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de guérisseur (page 291).

Vous soignez un patient empoisonné pour stopper la propagation du poison. Faites un test de Médecine contre le DD du poison. Après avoir tenté de soigner une créature empoisonnée, vous ne pouvez pas faire d'autres tentatives tant que la créature n'a pas encore fait son prochain jet de sauvegarde contre le poison.

Succès critique. Vous conférez un bonus de circonstances de +4 à son prochain jet de sauvegarde contre le poison.

Succès. Vous conférez un bonus de circonstances de +2 à son prochain jet de sauvegarde contre le poison.

Échec critique. Vos efforts imposent un malus de circonstances de –2 à son prochain jet de sauvegarde contre le poison.

SOIGNER UNE MALADIE

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de guérisseur (page 291).

Vous passez au moins huit heures à prendre soin d'une créature malade. Faites un test de Médecine contre le DD de la maladie. Après avoir tenté de soigner une créature malade, vous ne pouvez pas faire d'autres tentatives tant que la créature n'a pas encore fait son prochain jet de sauvegarde contre la maladie.

Succès critique. Vous conférez un bonus de circonstances de +4 à son prochain jet de sauvegarde contre la maladie.

Succès. Vous conférez un bonus de circonstances de +2 à son prochain jet de sauvegarde contre la maladie.

Échec critique. Vos efforts imposent un malus de circonstances de –2 à son prochain jet de sauvegarde contre la maladie.

Nature (Sag)

Vous en savez beaucoup sur le monde naturel, et vous dirigez et dressez des animaux et des bêtes magiques. Vous pouvez effectuer l'action Se souvenir (page 239) même si vous êtes inexpérimenté en Nature.

- **Se souvenir** d'informations sur la flore, la faune, la géographie, le climat, l'environnement, les créatures d'origine naturelle (comme les animaux, les bêtes, les fées et les plantes), le Premier Monde, le plan matériel et les plans élémentaires.

DIRIGER UN ANIMAL ❖

AUDIBLE CONCENTRATION

Vous donnez un ordre à un animal. Faites un test de Nature contre le DD de Volonté de l'animal. Le MJ peut modifier le DD si l'animal à une attitude favorable à votre encontre, si vous lui demandez d'accomplir une action pour laquelle il est prédisposé ou si vous lui offrez une friandise.

Vous ratez automatiquement si l'animal est hostile ou inamical envers vous. Si l'animal est serviable envers vous, augmentez d'un cran votre degré de succès. Il est plus facile de Diriger un animal avec un don comme Chevaucher (page 260).

La plupart des animaux savent accomplir les actions basiques Bondir, Chercher, Marcher rapidement, Frapper et Se relever. Si un animal sait accomplir une activité, telle que Galoper pour un cheval, vous pouvez Diriger un animal pour qu'il l'accomplisse mais vous devez faire autant d'actions Diriger un animal que le nombre d'actions de l'activité. Vous pouvez également consacrer plusieurs actions pour Diriger un animal afin d'accomplir ce même nombre d'actions basiques lors du prochain tour de l'animal. Par exemple, vous pouvez consacrer trois actions pour Diriger un animal afin qu'il Marche rapidement trois fois ou qu'il Marche rapidement deux fois puis Frappe.

Succès. L'animal obéit à vos ordres lors de son prochain tour.

Échec. L'animal hésite ou rechigne et ne fait rien.

Échec critique. L'animal ne comprend pas l'ordre ou l'interprète mal et accomplit une autre action déterminée par le MJ.

ACTIONS DE NATURE QUALIFIÉES

Vous devez être qualifié en Nature pour effectuer les actions de compétence générales suivantes (page 234).

- **Apprendre un sort** de la tradition primordiale.
- **Identifier la magie**, la magie primordiale en particulier.

Occultisme (Int)

Vous en savez beaucoup sur les anciennes philosophies, les traditions ésotériques, le mysticisme obscur et les créatures surnaturelles. Vous pouvez effectuer l'action Se souvenir (page 239) même si vous êtes inexpérimenté en Occultisme.

- **Se souvenir** d'informations sur les antiques mystères, les philosophies obscures, les créatures importantes d'un point de vie occulte (comme les aberrations, les esprits et les vases), et les plans de l'énergie positive, de l'énergie négative, astral et éthéré.

ACTIONS D'OCCULTISME QUALIFIÉES

Vous devez être qualifié en Occultisme pour effectuer les actions de compétence générales suivantes (page 234).

- **Apprendre un sort** de la tradition occulte.
- **Déchiffrer un texte** qui traite d'occultisme, notamment les systèmes métaphysiques complexes, les principes syncrétiques, les philosophies étranges et les divagations incohérentes.
- **Identifier la magie**, la magie occulte en particulier.

Religion (Sag)

Les secrets des divinités, du dogme, de la foi et des royaumes occupés par des créatures divines tout à la fois sublimes et sinistres sont à votre portée. Vous savez également comment fonctionne la magie, même si la religion fait partie intégrante de l'apprentissage de ce savoir. Vous pouvez effectuer l'action Se souvenir (page 239) même si vous êtes inexpérimenté en Religion.

- **Se souvenir** d'informations sur les agents divins, les sujets théologiques les plus subtils, les mythes obscurs à propos d'une religion et les créatures importantes d'un point de vue religieux (comme les célestes, les fiélons et les morts-vivants), la Sphère extérieure et les plans de l'énergie positive et négative.

Actions de Religion qualifiées

Vous devez être qualifié en Religion pour effectuer les actions de compétence générales suivantes (page 234).

- **Apprendre un sort** de la tradition divine.
- **Déchiffrer un texte** qui traite de religion, notamment les allégories, les homélies et les proverbes.
- **Identifier la magie**, la magie divine en particulier.

Représentation (Cha)

Vous êtes doué dans la pratique d'une forme artistique et exploitez vos talents pour impressionner une foule ou gagner votre vie.

Compétence basique

Pour certaines formes artistiques, il ne suffit pas d'être simplement charismatique et si vous ne répondez pas aux exigences de la forme artistique pratiquée ou de l'assistance, le MJ peut imposer un malus en fonction de la valeur de caractéristique concernée. Par exemple, si vous dansez et que vous avez un modificateur de Dextérité négatif, vous pouvez subir un malus à votre test pour danser. De la même façon, si vous faites un discours et que vous avez un modificateur d'Intelligence négatif, il ne vous reste plus qu'à espérer que votre Charisme surpasse à lui seul les malus de votre déficience intellectuelle, ou à demander à quelqu'un d'autre qu'il rédige vos discours !

Traits de représentation

Quand vous faites une action associée à la compétence Représentation, celle-ci se voit attribuer un ou plusieurs traits en rapport avec le type de représentation. Le MJ peut les modifier en fonction des circonstances mais les traits de représentation les plus courants sont indiqués ci-après.

Représentation	Traits supplémentaires
Danser	Déplacement et visuel
Déclamer ou chanter	Audible et linguistique
Jouer la comédie ou une pièce de théâtre	Audible, linguistique et visuel
Jouer d'un instrument	Audible et manipulation

Se produire ❖

CONCENTRATION

Quand vous donnez une courte représentation (une chanson, une danse rapide ou quelques histoires drôles), vous utilisez l'action Se produire. Cette action est particulièrement utile quand vous voulez prouver votre talent ou impressionner rapidement quelqu'un. Ce genre de représentations a rarement un impact en tant que tel mais elles peuvent influencer le DD de tests de Diplomatie ultérieurs vis-à-vis des observateurs, ou même changer leur attitude si le MJ le permet.

Succès critique. Votre représentation impressionne les gens qui y assistent et ils parleront probablement autour d'eux de votre talent.

Succès. Vous faites vos preuves et les personnes présentes apprécient la qualité de votre représentation.

Échec. Votre représentation n'a pas l'effet escompté.

Échec critique. Vous ne parvenez à démontrer que votre incompétence.

Représentation : exemples de tâches

Inexpérimenté public de roturiers
Qualifié public d'artisans
Expert public de marchands ou de nobles mineurs
Maître public de nobles importants ou de membres mineurs de la famille royale
Légendaire public de membres majeurs de la famille royale ou d'entités d'outre-monde

Action de représentation qualifiée

Vous devez être qualifié en Représentation pour l'utiliser afin de Gagner de l'argent (page 237).

- **Gagner de l'argent** en donnant une représentation

Société (Int)

Vous comprenez les gens et les systèmes qui participent au développement des civilisations, et vous connaissez les événements historiques qui expliquent l'évolution et la situation actuelle des sociétés. De plus, vous pouvez exploiter ce savoir pour vous frayer un chemin à travers les complexes rouages physiques, sociétaux et économiques des communautés. Vous pouvez utiliser la compétence Société pour effectuer les actions de compétence générales suivantes (page 234), même si vous êtes inexpérimenté.

- **Se souvenir** d'informations sur l'histoire locale, les personnalités prépondérantes, les institutions juridiques, la structure des sociétés et les cultures des humanoïdes. Le MJ peut accepter que la compétence Société s'applique à d'autres créatures jouant un rôle important dans la société de votre région, telles que la noblesse draconique dans un royaume d'humains dirigé par des dragons.
- **Subsister** dans une communauté en trouvant un abri, en quémandant ou en mendiant pour obtenir à manger.

Action de Société qualifiée

Vous devez être qualifié en Société pour les utiliser afin de Déchiffrer un texte (page 236).

- **Déchiffrer un texte** sous forme de message codé, les textes incomplets ou archaïques et, dans certains cas, les textes écrits dans une langue qui vous est inconnue.

Contrefaire

INTERMÈDE SECRET

Vous contrefaites un document, le plus souvent en une journée ou une

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

semaine. Vous devez disposer du matériel d'écriture approprié pour créer une contrefaçon. Quand vous Contrefaites, le MJ fait un test secret de Société DD 20. Si vous réussissez, la qualité de la contrefaçon est suffisamment bonne pour que des observateurs passifs ne remarquent rien. Seuls les individus qui examinent attentivement le document et font un test de Perception ou de Société contre votre DD de Société peuvent remarquer quelque chose.

Si vous n'avez pas à reproduire la calligraphie d'une personne en particulier, vous devez simplement avoir déjà vu un document similaire et vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 à votre test et d'un bonus à votre DD (que le MJ détermine). Pour imiter la calligraphie d'une personne en particulier, vous devez posséder un document écrit de sa main.

Si le résultat de votre test est inférieur à 20, la contrefaçon contient quelques signes évidents prouvant que c'est un faux et le MJ compare votre résultat au DD de Perception ou de Société (le plus élevé des deux) de chaque observateur passif, en appliquant les conséquences d'un succès ou d'un échec décrits ci-après. Une fois que la MJ a fait votre test pour un document, le même résultat est comparé au DD de tous les observateurs passifs, quel que soit le nombre de créatures qui observent de manière passive ce document.

Un observateur qui n'a rien remarqué en observant un document de manière passive peut toujours décider d'examiner de plus près les documents pour y déceler une supercherie, en utilisant diverses méthodes techniques et analytiques pour examiner au-delà des éléments extérieurs que vous avez réussi à contrefaire avec votre test d'origine. Le cas échéant, l'observateur peut faire un test de Perception ou de Société contre votre DD de Société (s'il le réussit, il sait que votre document est contrefait).

Succès. L'observateur ne détecte pas la contrefaçon.

Échec. L'observateur sait que votre document est une contrefaçon.

Survie (Sag)

Vous savez très bien comment vivre, trouver de la nourriture et construire des abris en pleine nature. En vous améliorant, vous découvrez les secrets du pistage et la méthode pour dissimuler vos traces. Vous pouvez toujours utiliser Survie pour Subsister (page 240), même si vous êtes inexpérimenté.

- **Subsister** en pleine nature en trouvant de la nourriture et en construisant des abris.

S'orienter

DÉPLACEMENT | SECRET

Grâce aux étoiles, à la position du soleil, aux attributs géographiques, à la flore ou au comportement des animaux, vous savez toujours vous orienter en pleine nature. Vous faites généralement un test de Survie une seule fois par jour mais certains environnements ou changements peuvent nécessiter d'autres tests. Le MJ détermine le DD et le temps que vous prend cette activité (une minute environ, le plus souvent). Parfois, il vous faudra posséder un rang de maîtrise minimum pour Vous orienter si vous évoluez dans des régions plus inhabituelles ou que vous ne connaissez pas. Sans boussole, vous subissez un malus d'objet de –2 aux tests pour S'orienter.

Succès critique. Vous savez avec précision où vous vous trouvez. Si vous êtes dans un environnement où existent les points cardinaux, vous savez exactement dans quelles directions ils se trouvent.

Succès. Votre sens de l'orientation vous permet de ne pas vous perdre irrémédiablement. Si vous êtes dans un environnement où existent les points cardinaux, vous avez une idée de leur direction.

S'orienter : exemples de tâches

Inexpérimenté déterminer un point cardinal en observant le soleil

Qualifié trouver une piste envahie par la végétation dans une forêt

Expert trouver son chemin dans un labyrinthe végétal

Maître trouver son chemin dans un labyrinthe complexe ou dans un désert presque dénué de traits distinctifs

Légendaire trouver son chemin dans un royaume onirique en perpétuelle mutation

Actions de survie qualifiées

Dissimuler des traces

CONCENTRATION | DÉPLACEMENT | EXPLORATION

Vous dissimulez vos traces en vous déplaçant à la moitié de votre Vitesse (et en appliquant les règles de la page 479). Il n'est pas nécessaire de faire un test de Survie pour dissimuler vos traces mais quiconque vous piste doit réussir un test de Survie contre votre DD de Survie s'il est supérieur au DD normal pour Pister.

Vous pouvez, dans certains cas, Dissimuler des traces au cours d'une rencontre. Le cas échéant, Dissimuler des traces est une action unique sans le trait exploration.

Pister

CONCENTRATION | DÉPLACEMENT | EXPLORATION

Vous suivez des traces en vous déplaçant à la moitié de votre Vitesse (et en appliquant les règles de la page 479). Suite à un test réussi de Pister, vous pouvez continuer à suivre des traces à la moitié de votre Vitesse sans effectuer de tests supplémentaires pendant un maximum d'une heure. Vous pouvez, dans certains cas, Pister au cours d'une rencontre. Le cas échéant, Pister est une action unique sans le trait exploration mais vous devez faire des tests plus souvent car vous vous trouvez dans une situation tendue. Le MJ détermine la fréquence de ces tests.

Vous faites un test de Survie quand vous commencez à Pister, une fois par heure quand vous suivez des traces et à chaque fois qu'une chose change les traces de manière significative. Le MJ détermine le DD de ces tests en fonction de la fraîcheur des traces, du climat et du type de sol.

Succès. Vous trouvez les traces ou continuez à suivre celles que vous avez déjà trouvées.

Échec. Vous perdez les traces mais vous pouvez réessayer après un retard d'une heure.

Échec critique. Vous perdez les traces et ne pouvez pas réessayer pendant vingt-quatre heures.

Pister : exemples de tâches

Inexpérimenté les traces laissées par une grande armée sur une route

Qualifié les traces relativement fraîches d'un ours déchaîné qui a traversé les plaines

Expert les traces d'une panthère leste à travers la jungle ou des traces après une averse

Maître des traces après les neiges hivernales, les traces d'une souris ou d'une créature plus petite ou des traces laissées sur des surfaces sur lesquelles on ne peut normalement pas trouver d'empreintes, comme de la roche nue

Légendaire d'anciennes traces à travers les sables d'un désert balayé par le vent, des traces après un blizzard ou un ouragan violent

Vol (Dex)

Vous êtes entraîné dans un domaine particulier de compétences généralement pratiquées par les voleurs et les scélérats.

Escamoter un objet ❖

Manipulation

Quand vous tentez d'Escamoter un petit objet que personne ne porte sans vous faire repérer, vous devez faire un unique test de Vol contre le DD de Perception de toutes les créatures qui vous observent au moment de l'action. Vous vous emparez de l'objet, que vous ayez réussi à le faire discrètement ou non. Vous ne pouvez généralement Escamoter que des objets dont l'Encombrement est négligeable, mais le MJ peut en décider autrement en fonction des situations.

Succès. La créature ne voit pas que vous Escamotez l'objet.

Échec. La créature voit que vous Escamotez l'objet et le MJ détermine sa réaction.

Voler ❖

Manipulation

Vous tentez de vous emparez d'un objet que porte une autre créature sans vous faire repérer. Généralement, vous ne pouvez Voler qu'un objet dont l'Encombrement est négligeable et vous ratez automatiquement si la créature qui porte l'objet est en combat ou sur ses gardes.

Faites un test de Vol pour déterminer si vous réussissez à Voler l'objet. Le DD pour Voler est le plus souvent le DD de Perception de la créature qui porte l'objet. On part du principe que l'objet est porté mais pas surveillé de près (comme une bourse pleine de pièces portée à la ceinture ou un objet dans une telle bourse). Si l'objet est dans une poche ou à l'abri de manière similaire, vous subissez un malus de –5 à votre test de Vol. Le MJ peut augmenter le DD de votre test si la nature de l'objet complique la tentative pour le voler (comme un objet très petit dans un grand sac ou une feuille de parchemin au milieu d'autres documents).

Il est également possible que vous ayez à comparer le résultat de votre test de Vol aux DD de Perception des observateurs autres que la personne qui porte l'objet. Le MJ peut augmenter les DD de Perception de ces observateurs si leur attention est attirée par autre chose.

Succès. Vous volez l'objet sans que son détenteur ne s'en aperçoive, ou un observateur ne vous voit pas prendre ou tenter de prendre l'objet.

Échec. Le détenteur de l'objet remarque votre tentative avant que vous puissiez prendre l'objet, ou un observateur vous voit prendre ou tenter de prendre l'objet. Le MJ détermine la réaction des créatures qui remarquent votre larcin.

Actions de Vol qualifiées

Crocheter une serrure ❖❖

Manipulation

Conditions. Vous avez des outils de voleurs (page 291).

Déverrouiller une serrure sans sa clef est très similaire au Désamorçage d'un dispositif mais le DD du test est déterminé par la complexité et la structure de la serrure que vous tentez de crocheter (les serrures et leur DD sont décrits en page 291). Les serrures de qualité supérieure peuvent nécessiter plusieurs succès pour parvenir à les déverrouiller car sinon, même un cambrioleur sans talent pourrait facilement ouvrir toutes les serrures en répétant ses tests jusqu'à obtenir un 20 naturel. Si vous ne disposez pas d'outils appropriés, le MJ peut vous autoriser à utiliser des outils improvisés, considérés comme des outils de mauvaise qualité, en fonction des spécificités de chaque serrure.

Succès critique. Vous déverrouillez la serrure ou vous obtenez deux succès pour réussir à ouvrir une serrure complexe. Vous ne laissez aucune trace de votre manipulation.

Succès. Vous déverrouillez la serrure ou vous obtenez un succès pour réussir à ouvrir une serrure complexe.

Échec critique. Vous cassez vos outils. Les réparer nécessite l'utilisation de la compétence Artisanat pour Réparer ou leur remplacement (ce remplacement des outils cassés coûte 3 pa ou 3 po s'il s'agit d'outils de voleur infiltré)

Désamorcer un dispositif ❖❖

Manipulation

Conditions. Vous devez utiliser des outils de voleurs (page 291) quand vous tentez de désamorcer certains dispositifs.

Cette action vous permet de désamorcer un piège ou un autre dispositif complexe. Souvent, un dispositif nécessite de nombreux succès avant de réussir à le désamorcer, en fonction de sa structure et de sa complexité. C'est le MJ qui détermine si des outils de voleur peuvent être utiles et même parfois nécessaires pour Désamorcer un dispositif, et il faut parfois un rang de maîtrise plus élevé en Vol pour désamorcer certains dispositifs.

Le résultat de votre test de Vol détermine les progrès de votre tentative.

Succès critique. Vous désamorcez le dispositif ou vous obtenez deux succès pour réussir à désamorcer un dispositif complexe. Vous ne laissez aucune trace de votre manipulation et vous pouvez réarmer le dispositif ultérieurement si un tel réarmement est possible.

Succès. Vous désamorcez le dispositif ou vous obtenez un succès pour réussir à désamorcer un dispositif complexe.

Échec critique. Vous déclenchez le dispositif.

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

Chapitre 5 : Dons

Toutes sortes d'expériences et d'entraînements peuvent façonner votre personnage au-delà de ce que vous apprenez en progressant dans votre classe. Les pouvoirs qui requièrent un degré d'entraînement mais qui peuvent être appris par tout le monde – pas seulement par les membres de certaines ascendances ou classes – sont appelés dons généraux.

Pour la plupart des classes, vous gagnez un don général quand vous atteignez le niveau 3 et tous les 4 niveaux suivants. Chaque fois que vous gagnez un don général, vous pouvez sélectionner n'importe quel don avec le trait général dont les prérequis vous conviennent.

Les dons généraux incluent aussi une sous-catégorie de dons de compétence, qui précisent ce que vous pouvez accomplir grâce aux compétences. Ces dons ont également le trait compétence. La plupart des personnages gagnent des dons de compétence au niveau 2 et tous les 2 niveaux suivants. Quand vous gagnez un don de compétence, vous devez sélectionner un don général avec le trait compétence. Vous ne pouvez pas sélectionner un don général qui ne possède pas le trait compétence. Le niveau d'un don de compétence est généralement le niveau minimum auquel un personnage peut remplir ses prérequis de maîtrise.

Tableau 5-1 : Dons généraux

Dons sans compétence	Niveau	Prérequis	Avantages
Ascendance adoptive	1	–	Accéder aux dons ancestraux d'une autre ascendance
Blocage au bouclier	1	–	Parer un coup avec votre bouclier
Chevaucher	1	–	Réussir automatiquement à commander votre monture pour vous déplacer
Contrôle de la respiration	1	–	Retenir votre respiration plus longtemps et bénéficier d'avantages contre les menaces inhalées
Dur à cuire	1	–	Vous mourez à mourant 5, plutôt qu'à mourant 4
Initiative extraordinaire	1	–	+2 aux jets d'initiative
Maîtrise d'arme	1	–	Devenir qualifié dans un type d'arme
Maîtrise d'armure	1	–	Devenir qualifié dans un type d'armure
Pas de plume	1	Dextérité 14	Faire un pas sur les terrains difficiles
Perspicacité astucieuse	1	–	Devenir expert en jet de sauvegarde ou en Perception
Robustesse	1	–	Augmenter votre maximum de PV et réduire le DD des tests de récupération
Récupération rapide	1	Constitution 14	Récupérer plus de PV lors du repos, et récupérer plus vite de la maladie et des poisons
Vélocité	1	–	Augmenter votre Vitesse de 1,5m
Improvisation inexpérimentée	3	–	Devenir plus habile à utiliser des compétences inexpérimentées
Parangon ancestral	3	–	Gagner un don ancestral de niveau 1
Fouille accélérée	7	Maître en Perception	Fouiller des zones en moitié moins de temps
Investiture extraordinaire	11	Charisme 16	Investir jusqu'à 12 objets magiques

Tableau 5-2 : Les dons de compétence généraux

Dons de compétence variables	Niv.	Prérequis	Avantages
Assurance	1	Qualifié dans au moins une compétence	Recevoir un résultat fixe à un test de compétence
Compétence qualifiante	1	Intelligence 12	Devenir qualifié dans une compétence
Identification rapide	1	Qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion	Identifier la magie en 1 min ou moins
Reconnaître des sorts	1	Qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion	Identifier un sort par une réaction lors de son incantation
Savoir douteux	1	Qualifié dans la compétence Se souvenir	Se rappeler des informations vraies et erronées sur un échec
Usurpation d'objet magique	1	Qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion	Activer un objet magique que vous ne pouvez normalement pas activer
Savoir automatique	2	Expert en action Se souvenir, Assurance dans la compétence appropriée	Se souvenir par une action gratuite une fois par round
Sténographie magique	2	Expert en Arcanes, Nature, Occultisme, ou Religion	Apprendre rapidement les sorts et à un coût réduit
Reconnaissance rapide	7	Maître en Arcanes, Nature, Occultisme, ou Religion ; Reconnaître des sorts	Identifier les sorts par une action gratuite

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

Dons de compétence Acrobaties	Niv	Prérequis	Avantages
Chute féline	1	Qualifié en Acrobaties	Traiter les chutes comme plus courtes qu'elles ne le sont
Équilibre stable	1	Qualifié en Acrobaties	Garder l'équilibre dans des conditions défavorables
Se faufiler rapidement	1	Qualifié en Acrobaties	Se déplacer rapidement quand vous Vous faufilez
Ramper agilement	2	Expert en Acrobaties	Ramper à un rythme plus rapide
Saut carpé	7	Maître en Acrobaties	Se relever gratuitement sans déclencher de réactions
Dons de compétence Arcanes	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Sens arcanique	1	Qualifié en Arcanes	Incanter *détection de la magie* à volonté comme un sort inné arcanique
Théorie unifiée	15	Légendaire en Arcanes	Utiliser Arcanes pour les jets de toutes les traditions magiques
Dons de compétence Athétisme	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Combattant-grimpeur	1	Qualifié en Athlétisme	Combattre plus efficacement quand vous Escaladez
Lutte contre les titans	1	Qualifié en Athlétisme	Désarmer, Saisir, Pousser ou effectuer des Crocs-en-jambe contre des créatures plus grandes que vous
Maraudeur aquatique	1	Qualifié en Athlétisme	Combattre plus efficacement sous l'eau
Portefaix	1	Qualifié en Athlétisme	Augmenter de 2 votre limite d'Encombrement
Saut rapide	1	Qualifié en Athlétisme	Sauter en hauteur ou en longueur par une action unique
Accroche rapide	2	Expert en Athlétisme	Se hisser rapidement sur les corniches
Bond puissant	2	Expert en Athlétisme	Sauter plus loin et plus haut
Escalade rapide	7	Maître en Athlétisme	Escalader rapidement
Nage rapide	7	Maître en Athlétisme	Nager rapidement
Saut de mur	7	Maître en Athlétisme	Sauter des murs
Saut plané	15	Légendaire en Athlétisme	Sauter sur des distances incroyables
Dons de compétence Artisanat	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Artisanat alchimique	1	Qualifié en Artisanat	Fabriquer des objets alchimiques
Artisanat spécialisé	1	Qualifié en Artisanat	Gagner des bonus pour Fabriquer certains objets
Fabrication de pièges	1	Qualifié en Artisanat	Fabriquer des pièges
Réparation rapide	1	Qualifié en Artisanat	Réparer rapidement les objets
Artisanat magique	2	Expert en Artisanat	Fabriquer des objets magiques
Artisanat impeccable	7	Maître en Artisanat, Artisanat spécialisé	Fabriquer plus efficacement des objets
Inventeur	7	Maître en Artisanat	Utiliser Artisanat pour créer des formules d'objet
Fabrication facilitée	15	Légendaire en Artisanat	Ignorer la plupart des conditions pour fabriquer des objets
Dons de compétence Duperie	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Détecteur de mensonges	1	Qualifié en Duperie	Utiliser la Duperie pour détecter les mensonges
Diversion interminable	1	Qualifié en Duperie	Rester caché après avoir Fait diversion
Menteur charismatique	1	Qualifié en Duperie	Améliorer l'attitude d'une cible avec vos mensonges
Affabulateur	2	Expert en Duperie	Réduire les bonus contre vos mensonges répétés
Déguisement rapide	2	Expert en Duperie	Revêtir un déguisement en moitié moins de temps
Secrets insaisissables	7	Maître en Duperie	Esquiver les tentatives pour découvrir votre vraie nature
Dons de compétence Diplomatie	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Animal social	1	Qualifié en Diplomatie	Recueillir des informations rapidement
Bonne impression de groupe	1	Qualifié en Diplomatie	Faire bonne impression sur plusieurs cibles à la fois
Chasseur de bonnes affaires	1	Qualifié en Diplomatie	Gagner de l'argent en recherchant des bonnes affaires
Cordialité forcée	2	Expert en Diplomatie	Faire bonne impression à une cible que vous venez de rencontrer
Sollicitation éhontée	7	Maître en Diplomatie	Solliciter les autres en minimisant les conséquences
Négociation légendaire	15	Légendaire en Diplomatie	Engager rapidement des pourparlers avec les ennemis
Dons de compétence Intimidation	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Contraindre un groupe	1	Qualifié en Intimidation	Contraindre plusieurs cibles simultanément
Contrainte rapide	1	Qualifié en Intimidation	Contraindre rapidement une créature
Regard intimidant	1	Qualifié en Intimidation	Démoraliser une créature sans parler
Contrainte durable	2	Expert en Intimidation	Contraindre une cible à vous aider plus longtemps
Prouesse intimidante	2	Force 16, expert en Intimidation	Gagner un bonus pour Démoraliser physiquement une cible
Cri de guerre	7	Maître en Intimidation	Démoraliser les ennemis quand vous effectuez un jet d'initiative
Retraite terrifiée	7	Maître en Intimidation	Mettre en fuite les ennemis que vous Démoralisez
Mort de peur	15	Légendaire en Intimidation	Effrayer une cible au point qu'elle pourrait en mourir
Dons de compétence Connaissances	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Connaissances supplémentaires	1	Qualifié en Connaissance	Devenir qualifié dans une autre sous-catégorie de Connaissance
Professionnel expérimenté	1	Qualifié en Connaissance	Éviter les échecs critiques quand vous Gagnez de l'argent
Connaissances incontestables	2	Expert en Connaissance	Se souvenir plus efficacement de vos Connaissances
Professionnel légendaire	15	Légendaire en Connaissance	Gagner une renommée pour vos Connaissances

Dons de compétence Médecine	Niv	Prérequis	Avantages
Médecine militaire	1	Qualifié en Médecine	Vous Guérir vous-même ou un allié en combat
Infirmier	2	Expert en Médecine	Soigner plusieurs patients à la fois
Récupération continue	2	Expert en Médecine	Soigner les blessures sur un patient plus souvent
Récupération vigoureuse	2	Expert en Médecine	Avantages supérieurs pour Soigner une maladie ou Soigner un empoisonnement
Infirmier légendaire	15	Légendaire en Médecine	Délivrer des maladies ou des états aveugle, sourd, condamné ou drainé
Dons de compétence Nature	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Dressage animalier	1	Qualifié en Nature	Apprendre un tour à un animal
Médecine naturelle	1	Qualifié en Nature	Utiliser Nature pour Soigner les blessures
Animal lié	2	Expert en Nature	Un animal devient serviable envers vous de façon permanente
Dons de compétence Occultisme	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Identification de bizarreries	1	Qualifié en Occultisme	+2 aux tests d'Occultisme pour Identifier la magie avec certains traits
Magie bizarre	7	Maître en Occultisme	Votre magie devient plus difficile à identifier
Dons de compétence Représentation	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Artiste virtuose	1	Qualifié en Représentation	+1 avec un certain type de représentation
Représentation impressionnante	1	Qualifié en Représentation	Faire bonne impression avec Représentation
Représentation fascinante	1	Qualifié en Représentation	Se produire pour fasciner les observateurs
Artiste légendaire	15	Légendaire en Représentation, Artiste virtuose	Gagner une renommée pour votre Représentation
Dons de compétence Religion	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Étudiant du droit canon	1	Qualifié en Religion	Reconnaître plus précisément les préceptes de votre foi ou de votre philosophie
Assistance divine	15	Légendaire en Religion	Trouver des conseils dans les écrits de votre foi
Dons de compétence Société	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Langue des signes	1	Qualifié en Société	Apprendre la langue des signes
Lire sur les lèvres	1	Qualifié en Société	Lire sur les lèvres des personnes que vous pouvez voir
Manières courtoises	1	Qualifié en Société	Utiliser Société pour évoluer dans la haute société
Polyglotte	1	Qualifié en Société	Apprendre deux nouvelles langues
Savoir urbain	1	Qualifié en Société	Utiliser Société pour Recueillir des informations et Se souvenir
Relations	2	Expert en Société, Manières courtoises	Tirer profit de vos relations pour des faveurs et des entretiens
Cryptanalyste légendaire	15	Légendaire en Société	Déchiffrer un texte rapidement en utilisant Société
Linguiste légendaire	15	Légendaire en Société, Polyglotte	Créer des langues pidgin pour communiquer avec n'importe qui
Dons de compétence Discrétion	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Contrebandier expérimenté	1	Qualifié en Discrétion	Masquer beaucoup plus efficacement des objets aux yeux des observateurs
Traqueur de terrain	1	Qualifié en Discrétion	Être furtif sur certains terrains sans effectuer de test
Alliés silencieux	2	Expert en Discrétion	Effectuer un seul test de Discrétion quand vous Êtes furtif avec des alliés
Déjouer les sens	7	Maître en Discrétion	Prendre des précautions contre les sens spéciaux
Furtivité rapide	7	Maître en Discrétion	Se déplacer à votre pleine Vitesse quand vous Êtes furtif
Furtivité légendaire	15	Légendaire en Discrétion, Furtivité rapide	Se cacher ou Être furtif sans abri ou sans être masqué
Dons de compétence Survie	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Expertise du terrain	1	Qualifié en Survie	+1 aux tests de Survie sur certains terrains
Glaneur	1	Qualifié en Survie	Trouver des provisions pour nourrir plusieurs créatures
Observation de la nature	1	Qualifié en Survie	Identifier les créatures à proximité à l'aide de signes et d'indices
Pisteur expérimenté	1	Qualifié en Survie	Pister à votre pleine Vitesse avec un malus de –5
Survie planaire	7	Maître en Survie	Utiliser Survie pour Subsister sur différents plans
Survivaliste légendaire	15	Légendaire en Survie	Survivre aux conditions extrêmes
Dons de compétence Vol	**Niv**	**Prérequis**	**Avantages**
Vol à la tire	1	Qualifié en Vol	Voler ou Escamoter un objet plus efficacement
Vol subtil	1	Qualifié en Vol	Vos vols sont plus difficiles à remarquer
Désarmement prudent	2	Expert en Vol	+2 à la CA ou aux jets de sauvegarde contre les dispositifs ou pièges que vous déclenchez en les désarmant
Déverrouillage rapide	7	Maître en Vol	Crocheter une serrure avec 1 action
Voleur légendaire	15	Légendaire en Vol, Vol à la tire	Voler ce qu'il serait normalement impossible de voler

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

ACCROCHE RAPIDE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Athlétisme

Vous vous hissez facilement sur les corniches. Quand vous Vous raccrochez in extremis, vous pouvez vous hisser sur la surface et y tenir. Vous pouvez utiliser Athlétisme au lieu d'un jet de sauvegarde de Réflexes pour Vous raccrocher in extremis.

AFFABULATEUR — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Duperie

Même quand vous êtes pris à mentir, vous rajoutez mensonge sur mensonge. Réduisez le bonus de circonstances qu'une cible gagne pour votre tentative précédente de Faire diversion ou de lui Mentir de +4 à +2. Si vous êtes un maître en Duperie, réduisez le bonus à +1, et si vous êtes légendaire, vos cibles ne reçoivent pas de bonus du tout.

ALLIÉS SILENCIEUX — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Discrétion

Vous êtes habile à vous déplacer avec un groupe. Quand vous Échappez aux regards et que vos alliés Suivent l'expert, vous et ces alliés pouvez effectuer un test de Discrétion unique, en utilisant le modificateur le plus bas, au lieu d'effectuer vos tests séparément. Cela ne s'applique pas aux jets d'initiative.

ANIMAL LIÉ — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL INTERMÈDE

Prérequis expert en Nature

Vous établissez des liens forts avec les animaux. Vous pouvez passer 7 jours d'intermède à essayer de vous lier avec un animal normal (pas un compagnon ou autre animal spécial). Après cette durée, tentez un test de Nature DD 20. S'il est réussi, vous êtes lié avec l'animal. L'animal est en permanence serviable envers vous, à moins que vous ne fassiez quelque chose de grave pour briser votre lien. Un animal serviable est facile à diriger, comme décrit sous Diriger un animal à la page 250.

Vous lier avec un nouvel animal met fin à tout lien précédent. Vous ne pouvez pas avoir à la fois un animal lié et un compagnon animal (bien que vous puissiez avoir à la fois un animal lié et un familier).

ANIMAL SOCIAL — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Diplomatie

Vous êtes doué pour apprendre des informations par la conversation. L'activité d'exploration Recueillir des informations vous prend deux fois moins de temps que la normale (réduisant généralement le temps d'une heure). Si vous êtes un maître en Diplomatie et que vous Recueillez des informations à la vitesse normale, quand vous tentez de le faire et que vous obtenez un échec critique, vous obtenez un échec à la place. Il n'y a toujours aucune garantie qu'une rumeur que vous apprenez avec Recueillir des informations soit exacte.

ARTISANAT ALCHIMIQUE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Artisanat

Vous pouvez utiliser l'activité Artisanat pour créer des objets alchimiques. Quand vous choisissez ce don, vous ajoutez immédiatement les formules de quatre objets alchimiques ordinaires de niveau 1 à votre formulaire.

ARTISANAT IMPECCABLE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Artisanat, Artisanat spécialisé

Vous fabriquez des créations sans défaut avec une grande efficacité. À chaque fois que vous obtenez un succès à un test d'Artisanat pour fabriquer un objet du type que vous avez choisi avec Artisanat spécialisé, vous obtenez un succès critique à la place.

ARTISANAT MAGIQUE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Artisanat

Vous pouvez Fabriquer des objets magiques, bien que certains aient d'autres conditions, comme listé au Chapitre 11. Quand vous sélectionnez ce don, vous gagnez les formules pour quatre objets magiques ordinaires de niveau 2 ou inférieur.

ARTISANAT SPÉCIALISÉ — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Artisanat

Votre formation s'est concentrée sur l'Artisanat d'un type d'objet en particulier. Sélectionnez une des spécialités listées ci-dessous. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests d'Artisanat pour Fabriquer des objets de ce type. Si vous êtes un maître en Artisanat, ce bonus augmente à +2. S'il n'est pas évident de déterminer si la spécialité s'applique, c'est le MJ qui décide. Certaines spécialités peuvent ne s'appliquer que partiellement. Par exemple, si vous réalisiez un morgenstern en possédant la spécialité ébénisterie, le MJ pourrait ne vous accorder que la moitié de votre bonus parce que l'objet nécessite à la fois forge et ébénisterie.

Spécialité	Objets concernés
Alchimie*	Objets alchimiques tels que des élixirs
Construction navale	Navires et bateaux
Couture	Vêtements
Ébénisterie	Articles en bois et structures
Façonnage de livres	Livres et papier
Forge	Articles métallique durables, y compris les armures métalliques
Maroquinerie	Articles en cuir, y compris les armures en cuir
Poterie	Articles en céramique
Sens artistique	Objets d'art, y compris les bijoux
Taille de pierre	Articles en pierre et structures
Tissage	Textiles, paniers et tapis
Verrerie	Verre, y compris verrerie et fenêtres

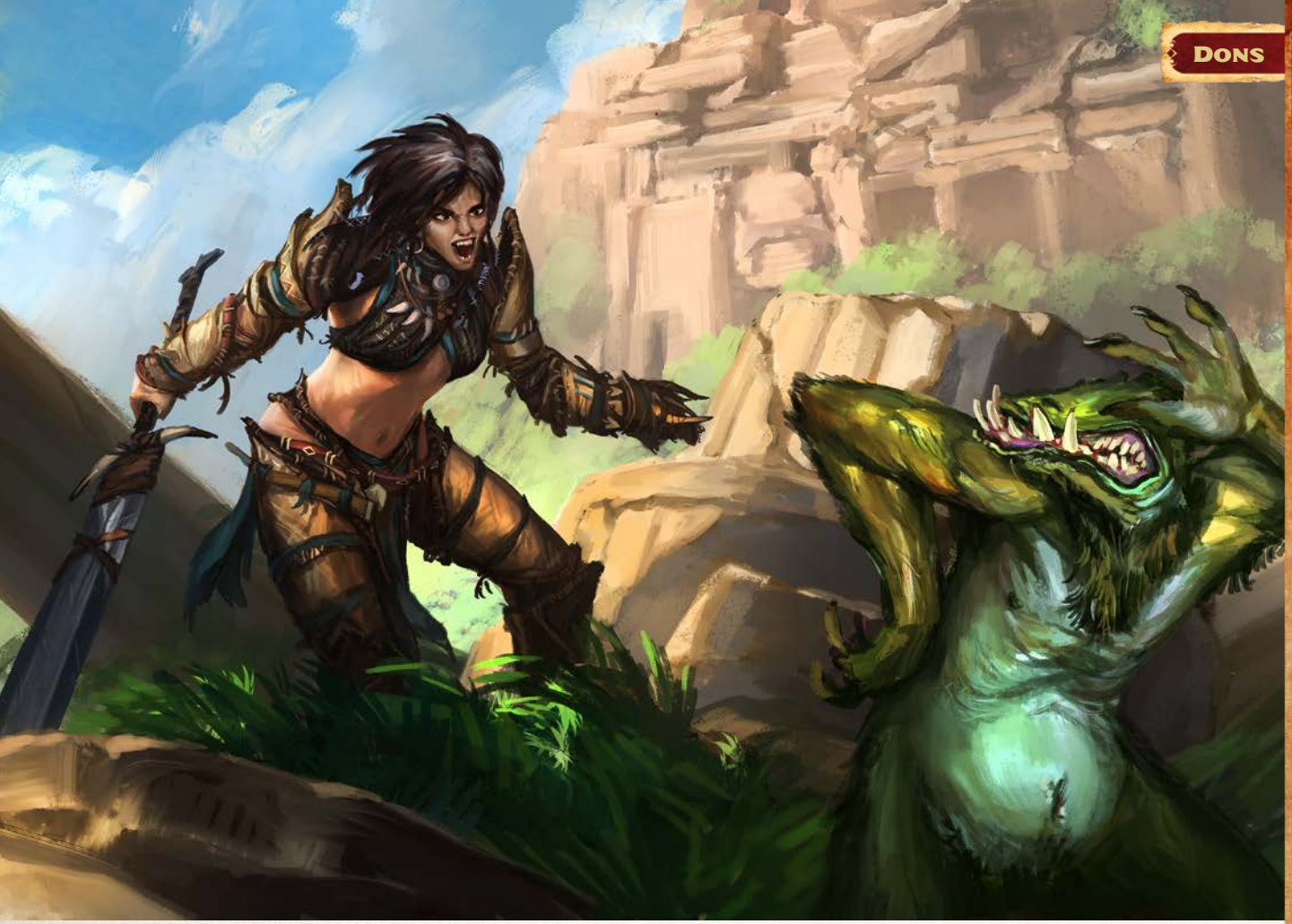
*Vous devez avoir le don de compétence Artisanat alchimique pour Fabriquer des objets alchimiques.

ARTISTE LÉGENDAIRE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Représentation, Artiste virtuose

Votre renommée s'est répandue à travers les territoires. Les PNJ qui réussissent un test de Société DD 10 pour Se souvenir ont entendu parler de vous et ont généralement une attitude envers vous d'un échelon meilleure que la normale, en fonction de votre réputation et de la disposition des PNJ. Par exemple, si vous êtes réputé pour votre comportement cruel et exigeant, les créatures pourraient être intimidées plutôt qu'amicales. Quand vous Gagnez de l'argent avec Représentation, vous attirez des spectateurs de niveau supérieur à ce que votre situation géographique pourrait permettre, tandis que les spectateurs se pressent pour vous voir. Par exemple, les dirigeants et



INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

les anges peuvent se rendre jusqu'à votre petite tour dans les bois pour vous entendre vous produire. Généralement, cela augmente de 2 niveaux ou plus les spectateurs disponibles, au choix du MJ.

ARTISTE VIRTUOSE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Représentation

Vous avez un talent exceptionnel dans un type de Représentation. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 quand vous effectuez un certain type de représentation. Si vous êtes un maître en Représentation, ce bonus augmente à +2. Sélectionnez l'une des spécialités suivantes et appliquez le bonus quand vous tentez des tests de Représentation de ce type. S'il n'est pas évident de déterminer si la spécialité s'applique, c'est le MJ qui décide.

Spécialité	Exemples
Art oratoire	Épopée, ode, poésie, conte
Chant	Ballade, chant, mélodie, rimes
Claviers	Clavecin, orgue, piano
Comique	Bouffonnerie, blagues, limericks
Cordes	Violon, harpe, luth, viole
Danse	Ballet, huara, gigue, macru
Interprétation	Drame, pantomime, marionnettes
Percussion	Carillons, tambour, gong, xylophone
Vents	Cornemuse, flûte, flûte à bec, trompette

ASCENDANCE ADOPTIVE — DON 1

GÉNÉRAL

Vous êtes entièrement immergé dans la culture et les traditions d'une autre ascendance, qu'elle soit innée, acquise par un rite de passage ou liée à une profonde amitié ou une idylle. Choisissez une ascendance ordinaire. Vous pouvez sélectionner des dons ancestraux de l'ascendance choisie, en plus de l'ascendance de votre personnage, tant que les dons ancestraux ne requièrent pas de particularités physiologiques que vous ne possédez pas, comme déterminé par le MJ.

ASSISTANCE DIVINE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Religion

Vous êtes tellement immergé dans les écritures divines que vous trouvez signification et conseil dans vos textes en toutes situations. Passez 10 minutes à Déchiffrer un texte d'écritures religieuses de votre déité ou philosophie pendant que vous pensez à un problème particulier ou une énigme que vous rencontrez, puis tentez un test de Religion (dont le DD est déterminé par le MJ). Si vous réussissez, vous découvrez un passage pertinent, une parabole ou un aphorisme qui peut vous aider à avancer ou à changer votre façon de penser pour vous aider à résoudre votre énigme. Par exemple, le MJ peut vous fournir un poème ou un indice cryptique qui peut vous guider jusqu'à la prochaine étape de résolution de votre problème.

ASSURANCE — DON 1

COMPÉTENCE FORTUNE GÉNÉRAL

Prérequis Qualifié dans au moins une compétence

Même dans les pires circonstances, vous pouvez effectuer des tâches de base. Choisissez une compétence dans laquelle vous êtes qualifié. Vous pouvez vous abstenir d'effectuer un test de compétence pour cette compétence pour à la place recevoir un résultat de 10 + votre bonus de maîtrise (aucun autre bonus, malus ou modificateur ne s'applique).

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. À chaque fois, choisissez une compétence différente et gagnez les avantages pour cette compétence.

BLOCAGE AU BOUCLIER ↷ — DON 1

GÉNÉRAL

Déclencheur. Alors que votre bouclier est levé, vous devriez subir les dégâts d'une attaque physique.

Vous interposez votre bouclier pour repousser un coup. Votre bouclier vous empêche de subir un nombre de dégâts égal à sa Solidité. Vous et le bouclier subissez chacun les dégâts restants, cassant ou détruisant éventuellement le bouclier.

BOND PUISSANT — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Athlétisme

Quand vous Bondissez, vous pouvez sauter 1,5 m avec un Bond vertical, et vous augmentez la distance que vous pouvez sauter horizontalement de 1,5 m.

BONNE IMPRESSION DE GROUPE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Diplomatie

Quand vous Faites bonne impression, vous pouvez comparer le résultat de votre test de Diplomatie aux DD de Volonté de deux cibles au lieu d'une seule. Il est possible d'obtenir un degré de succès différent pour chaque cible. Le nombre de cibles augmente à 4 si vous êtes un expert, 10 si vous êtes un maître et 25 si vous êtes légendaire.

CHASSEUR DE BONNES AFFAIRES — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Diplomatie

Vous pouvez Gagner de l'argent (page 237) en utilisant Diplomatie, en passant vos journées à rechercher des bonnes affaires et à revendre à profit. Vous pouvez aussi passer du temps à dénicher une bonne affaire sur un objet. Cela fonctionne comme si vous utilisiez Gagner de l'argent avec Diplomatie, sauf qu'au lieu de gagner de l'argent, vous achetez l'objet avec un rabais égal à l'argent que vous auriez gagné, et vous l'obtenez gratuitement si votre revenu excède ou égale son coût. Enfin, si vous sélectionnez Chasseur de bonnes affaires lors de la création de personnage au niveau 1, vous commencez avec 2 po supplémentaires.

CHEVAUCHER — DON 1

GÉNÉRAL

Quand vous Dirigez un animal sur lequel vous êtes monté pour effectuer une action de déplacement (comme Marcher rapidement), vous réussissez automatiquement au lieu de devoir tenter un test. Tout animal sur lequel vous êtes monté agit à votre tour, comme un sbire. Si vous Montez un animal au milieu d'une rencontre, il passe son prochain tour et agit ensuite à votre prochain tour. Voir page 250 pour plus d'informations sur Diriger un animal.

CHUTE FÉLINE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Acrobaties

Vos acrobaties aériennes félines vous permettent d'amortir vos chutes. Traitez les chutes comme étant 3 m plus courtes. Si vous êtes un expert en Acrobaties, traitez les chutes comme étant 7,5 m plus courtes. Si vous êtes un maître en Acrobaties, traitez-les comme étant 15 m plus courtes. Si vous êtes légendaire en Acrobaties, vous retombez toujours sur vos pieds et ne subissez pas de dégâts, quelle que soit la distance de la chute.

COMBATTANT-GRIMPEUR — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vos techniques vous permettent de combattre quand vous escaladez. Vous n'êtes pas pris au dépourvu pendant que vous Escaladez et vous pouvez Escalader avec une main occupée. Vous devez toujours utiliser l'autre main et vos deux jambes pour Escalader.

COMPÉTENCE QUALIFIANTE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis Intelligence 12

Vous devenez qualifié dans la compétence de votre choix.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois en choisissant une nouvelle compétence à chaque fois.

CONNAISSANCES INCONTESTABLES — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Connaissance

Vous ne recevez jamais d'informations erronées au sujet de votre domaine d'expertise. Quand vous Vous souvenez en utilisant n'importe quelle sous-catégorie de Connaissance dans laquelle vous êtes qualifié, si vous obtenez un échec critique, vous obtenez un échec à la place. Si vous êtes un maître dans une sous-catégorie de Connaissance, sur un succès critique, vous gagnez même plus d'informations ou de contexte que d'habitude.

CONNAISSANCES SUPPLÉMENTAIRES — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Connaissance

Vos connaissances se sont étendues pour englober un nouveau domaine. Choisissez une sous-catégorie supplémentaire de la compétence Connaissance. Vous devenez qualifié dans cette dernière. Aux niveaux 3, 7 et 15, vous gagnez une amélioration de compétence supplémentaire que vous pouvez appliquer uniquement à la sous-catégorie de Connaissance choisie.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. Vous devez à chaque fois sélectionner une nouvelle sous-catégorie de Connaissance et vous gagnez les améliorations de compétence supplémentaires pour cette sous-catégorie aux niveaux indiqués.

CONTRAINDRE UN GROUPE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Intimidation

Quand vous Contraignez, vous pouvez comparer le résultat de votre test d'Intimidation aux DD de Volonté de deux cibles au lieu d'une seule. Il est possible d'obtenir un degré de succès différent pour chaque cible. Le nombre de cibles que vous pouvez Contraindre en une action unique augmente à 4 si vous êtes un expert, 10 si vous êtes un maître et 25 si vous êtes légendaire.

CONTRAINTE DURABLE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Intimidation

Quand vous réussissez à Contraindre quelqu'un, le temps maximum pendant lequel il se soumet augmente à une semaine, toujours déterminé par le MJ. Si vous êtes légendaire, le maximum augmente à un mois.

CONTRAINTE RAPIDE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Intimidation

Vous pouvez intimider les autres simplement par le choix de quelques effets. Vous pouvez Contraindre une créature après 1 round de

conversation au lieu de 1 min. Vous ne pouvez toujours pas Contraindre une créature au milieu d'un combat, ni sans engager la conversation.

CONTREBANDIER EXPÉRIMENTÉ — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Discrétion

Vous faites souvent passer des choses en contrebande sous le nez des autorités. Quand le MJ effectue votre test de Discrétion pour voir si un observateur passif remarque un petit objet que vous avez dissimulé, le MJ utilise le résultat obtenu ou 10 – la valeur la plus élevée –, en y ajoutant votre modificateur de Discrétion pour déterminer le résultat de votre test de Discrétion. Si vous êtes un maître en Discrétion, le MJ utilise le nombre obtenu ou 15, et si vous êtes légendaire, vous réussissez automatiquement à masquer un petit objet aux yeux des observateurs passifs. Cela ne procure aucun avantage à une créature qui tente un test de Perception en recherchant activement des objets cachés. En raison de vos compétences en contrebande, vous êtes plus susceptible de trouver des emplois de contrebande plus lucratifs en utilisant Connaissances de la pègre pour Gagner de l'argent.

CONTRÔLE DE LA RESPIRATION — DON 1

GÉNÉRAL

Vous contrôlez votre respiration de façon incroyable, ce qui vous procure des avantages quand l'air est toxique ou raréfié. Vous pouvez retenir votre respiration 25 fois plus longtemps que d'habitude avant de suffoquer. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les menaces inhalées, telles que les poisons inhalés, et si vous obtenez un succès à un tel jet de sauvegarde, vous obtenez un succès critique à la place.

CORDIALITÉ FORCÉE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Diplomatie

Les premières impressions sont votre point fort. Quand vous rencontrez quelqu'un dans une situation occasionnelle ou sociale, vous pouvez immédiatement tenter un test de Diplomatie pour Faire bonne impression sur cette créature plutôt que d'avoir à converser pendant 1 minute. Vous faites ce test avec un malus de –5. Si vous essuyez un échec ou un échec critique, vous pouvez passer 1 min à converser avec la créature et tenter un nouveau test à la fin de ce délai plutôt que d'accepter votre échec normal ou critique.

CRI DE GUERRE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Intimidation

Quand vous effectuez un jet d'initiative, vous pouvez pousser un puissant cri de guerre et Démoraliser un ennemi observé par une action gratuite. Si vous êtes légendaire en Intimidation, vous pouvez utiliser une réaction pour Démoraliser votre ennemi quand vous obtenez un succès critique sur un jet d'attaque.

CRYPTANALYSTE LÉGENDAIRE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Société

Votre capacité avec les langues et les codes est telle que vous pouvez déchiffrer une information en ne faisant que lire un texte rapidement. Vous pouvez Déchiffrer un texte en utilisant Société pendant que vous lisez à vitesse normale. Si vous ralentissez votre lecture, que vous passez le temps nécessaire normalement requis et obtenez un succès, vous obtenez un succès critique à la place. Si vous obtenez un succès critique tout en y passant le temps normal nécessaire, vous comprenez presque mot pour mot le document.

DÉGUISEMENT RAPIDE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Duperie

Vous pouvez revêtir un déguisement en moitié moins de temps que la normale (généralement 5 min). Si vous êtes un maître, cela prend un dixième du temps habituel (généralement 1 min). Si vous êtes légendaire, vous pouvez créer un déguisement complet et Vous déguiser pour une activité de 3 actions.

DÉJOUER LES SENS — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Discrétion

Vous êtes capable de déjouer les sens spéciaux des créatures et êtes assez prudent pour vous protéger d'elles à tout moment. À chaque fois que vous utilisez les actions Échapper aux regards, Se cacher ou Être furtif, vous êtes toujours considéré comme prenant des précautions contre les sens spéciaux (voir l'encadré Détecter avec d'autres sens à la page 465).

DÉSARMEMENT PRUDENT — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Vol

Si vous déclenchez un dispositif ou un piège pendant que vous le désarmez, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre CA ou à votre jet de sauvegarde contre l'appareil ou le piège. Cela s'applique seulement à l'attaque ou aux effets déclenchés par votre tentative ratée, et non aux suivants, telles les attaques supplémentaires d'un piège complexe.

DÉTECTEUR DE MENSONGES — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Duperie

Vous pouvez utiliser Duperie pour tendre un piège à quiconque essaie de vous duper. Si vous pouvez engager la conversation avec quelqu'un essayant de vous Mentir, utilisez votre DD de Duperie s'il est supérieur à votre DD de Perception pour déterminer s'il réussit. Cela ne s'applique pas si vous ne dialoguez pas, par exemple quand quelqu'un tente de Mentir pendant un long discours.

DÉVERROUILLAGE RAPIDE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Vol

Vous pouvez Crocheter une serrure en utilisant 1 action au lieu de 2.

DIVERSION INTERMINABLE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Duperie

Quand vous obtenez un succès critique en Faisant diversion, vous continuez à rester caché après la fin de votre tour. Cet effet persiste pendant une durée qui dépend de la diversion et de la situation, comme déterminée par le MJ (minimum 1 round supplémentaire).

DRESSAGE ANIMALIER — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL INTERMÈDE MANIPULATION

Prérequis qualifié en Nature

Vous passez du temps à apprendre à un animal à faire une certaine action. Vous pouvez soit sélectionner une action basique que l'animal connaît déjà (généralement celles listées dans l'action Diriger un animal à la page 250) ou tenter d'apprendre à l'animal une nouvelle action basique. Le MJ détermine le DD de tout test requis et le temps d'entraînement que cela demande (généralement au moins une semaine). Il est normalement impossible d'apprendre à un animal un tour qui utilise la pensée critique. Si vous êtes un expert, un maître ou légendaire en

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Nature, vous pourriez être capable d'entraîner des créatures beaucoup plus inhabituelles, à la discrétion du MJ.

Succès. L'animal apprend l'action. S'il s'agissait d'une action que l'animal connaissait déjà, vous pouvez Diriger l'animal pour effectuer une action sans tenter de test de Nature. S'il s'agissait d'une nouvelle action, ajoutez-la aux actions que l'animal peut effectuer avec Diriger un animal, mais vous devez toujours effectuer le jet.

Échec. L'animal n'apprend pas le tour.

DUR À CUIRE — DON 1

GÉNÉRAL

Il en faut plus pour vous tuer que la plupart des gens. Vous mourez de l'état mourant à mourant 5 plutôt qu'à mourant 4.

ÉQUILIBRE STABLE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Acrobaties

Vous pouvez garder facilement votre équilibre, même dans des situations défavorables. Quand vous obtenez un succès en utilisant l'action Garder l'équilibre, vous obtenez un succès critique à la place. Vous n'êtes pas pris au dépourvu pendant que vous tentez de Garder l'équilibre sur des surfaces étroites et des terrains accidentés. Grâce à votre équilibre incroyable, vous pouvez tenter un test d'Acrobaties au lieu d'un jet de sauvegarde de Réflexes pour Vous raccrocher in extremis.

ESCALADE RAPIDE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Athlétisme

Quand vous Escaladez, vous vous déplacez de 1,5 m de plus sur un succès et 3 m de plus sur un succès critique, jusqu'au maximum de votre Vitesse.

Si vous êtes légendaire en Athlétisme, vous gagnez une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse.

ÉTUDIANT DU DROIT CANON — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Religion

Vous avez étudié suffisamment de religions pour reconnaître des notions improbables à leur sujet. Si vous obtenez un échec critique à un test de Religion pour Déchiffrer un texte de nature religieuse ou pour Vous souvenir des préceptes d'une foi, vous obtenez un échec à la place. Quand vous tentez de Vous souvenir des préceptes de votre propre foi, si vous obtenez un échec, vous obtenez un succès à la place, et si vous obtenez un succès, vous obtenez un succès critique à la place.

EXPERTISE DU TERRAIN — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Survie

Votre expérience de l'orientation sur un certain type de terrain vous rend extrêmement confiant pour ce faire. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests de Survie dans l'un des types de terrain suivants, choisi quand vous sélectionnez ce don : aquatique, arctique, désert, forêt, montagne, plaine, ciel, marais ou souterrain.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois en choisissant un type de terrain différent à chaque fois.

FABRICATION DE PIÈGES ARTISANAUX — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Artisanat

Vous pouvez utiliser l'activité Artisanat pour créer des pièges, en utilisant les règles de la page 242. Quand vous sélectionnez ce don, vous ajoutez immédiatement les formules de quatre pièges ordinaires à votre formulaire.

FABRICATION FACILITÉE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Artisanat

Vous pouvez trouver des moyens pour fabriquer à peu près n'importe quoi, malgré les restrictions. Tant que vous possédez le don de compétence Artisanat approprié (comme Artisanat magique pour les objets magiques) et remplissez les conditions de prérequis et de niveau de l'objet, vous ignorez à peu près toutes les autres exigences, telles qu'être d'une ascendance spécifique ou fournir des sorts. Les seules exceptions sont les conditions qui ajoutent au coût de l'objet, y compris les incantations de sorts qui ont elles-mêmes un coût, et les conditions d'objets spéciaux tels que la *pierre philosophale* qui disposent de moyens exclusifs d'accès et d'Artisanat. Le MJ décide si vous pouvez ou non ignorer une condition.

FOUILLE ACCÉLÉRÉE — DON 7

GÉNÉRAL

Prérequis maître en Perception

Vous disposez d'un système qui vous permet d'effectuer des recherches très rapidement, en trouvant les détails et les secrets deux fois plus vite que les autres. Quand vous Faites des recherches, vous mettez la moitié de la durée habituelle pour Faire des recherches dans une zone donnée. Cela signifie que pendant que vous explorez, vous doublez la Vitesse à laquelle vous pouvez vous déplacer, tout en ayant l'assurance que vous avez bien Fouillé une zone avant d'y entrer (jusqu'à la moitié de votre Vitesse). Si vous êtes légendaire en Perception, vous Fouillez des zones quatre fois plus rapidement.

FURTIVITÉ LÉGENDAIRE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Discrétion, Furtivité rapide

Vous Êtes furtif en toute circonstance à moins que vous ne décidiez d'être vu, même quand vous n'avez nulle part où vous cacher. Vous pouvez Vous cacher ou Être furtif sans abri ou sans être masqué. Quand vous employez une tactique d'exploration autre qu'Échapper aux regards, vous gagnez quand même les avantages d'Échapper aux regards, sauf si vous ne le souhaitez pas. Consultez la page 479 pour en savoir plus sur les tactiques d'exploration.

FURTIVITÉ RAPIDE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Discrétion

Vous pouvez vous déplacer à votre pleine Vitesse quand vous Êtes furtif. Vous pouvez utiliser Furtivité rapide pendant que vous Creusez, Escaladez, Volez ou Nagez au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant.

GLANEUR — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Survie

Quand vous utilisez Survie pour Subsister, si vous obtenez n'importe quel résultat plus mauvais qu'un succès, vous obtenez un succès. Sur un succès, vous pouvez fournir des moyens de subsistance pour vous et quatre créatures supplémentaires, et pour deux fois plus sur un succès critique.

Chaque fois que votre rang de maîtrise en Survie augmente, doublez le nombre de créatures supplémentaires dont vous pouvez prendre soin sur un succès (jusqu'à huit si vous êtes un expert, 16

si vous êtes un maître ou 31 si vous êtes légendaire). Vous pouvez choisir de prendre soin de la moitié du nombre de créatures supplémentaires et fournir un moyen d'existence confortable au lieu d'un moyen de subsistance.

Plusieurs petites créatures ou créatures avec un appétit sensiblement plus petit que celui d'un humain sont considérées comme une seule créature pour ce don, et les grandes créatures ou celles possédant un appétit sensiblement plus grand comptent pour plusieurs créatures. Le MJ détermine la quantité de nourriture qu'une créature non humaine doit manger.

IDENTIFICATION DE BIZARRERIES — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Occultisme

Vous avez un don pour les sorts qui torturent l'esprit ou révèlent des secrets. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Occultisme pour Identifier la magie avec les traits mental, possession, prédiction ou scrutation.

IDENTIFICATION RAPIDE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Vous pouvez Identifier la magie rapidement. Quand vous utilisez Identifier la magie, vous ne mettez que 1 min pour déterminer les propriétés d'un objet, d'un effet en cours ou d'un lieu, au lieu de 10 min. Si vous êtes un maître, cela prend une activité de 3 actions, et si vous êtes légendaire, cela prend 1 action.

IMPROVISATION INEXPÉRIMENTÉE — DON 3

GÉNÉRAL

Vous avez appris à gérer les situations qui vous dépassent. Votre bonus de maîtrise aux tests de compétences inexpérimentées est égal à la moitié de votre niveau au lieu de +0. Si vous êtes de niveau 7 ou supérieur, le bonus est égal à votre niveau à la place. Cela ne vous permet pas d'utiliser les compétences d'actions qualifiées.

INFIRMIER — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Médecine

Vous avez étudié dans de grands services médicaux, traitant plusieurs patients à la fois et répondant à tous leurs besoins. Quand vous utilisez Soigner une maladie ou Soigner les blessures, vous pouvez traiter jusqu'à deux cibles. SI vous êtes un maître en Médecine, vous pouvez traiter jusqu'à quatre cibles, et jusqu'à huit si vous êtes légendaire.

INFIRMIER LÉGENDAIRE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Médecine

Vous avez découvert des avancées ou techniques médicales qui produisent des résultats miraculeux. Une fois par jour pour chaque cible, vous pouvez passer 1 heure à soigner cette cible et tenter un test de Médecine pour délivrer d'une maladie ou de l'état aveuglé, sourd, condamné ou drainé. Utilisez le DD de la maladie ou du sort ou de l'effet à l'origine de l'état. Si la source de l'effet est un artefact, au-delà du niveau 20 ou d'une puissance similaire, augmentez le DD de 10.

INITIATIVE EXTRAORDINAIRE — DON 1

GÉNÉRAL

Vous réagissez plus rapidement que les autres. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux jets d'initiative.

INVENTEUR — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL INTERMÈDE

Prérequis maître en Artisanat

Vous êtes un génie en Artisanat, capable de facilement déterminer comment les choses sont faites et de créer de nouvelles inventions. Vous pouvez passer l'intermède à inventer une formule ordinaire que vous ne connaissez pas. Cela fonctionne comme l'activité Artisanat : vous dépensez la moitié du Prix de la formule au départ, tentez un test d'Artisanat et, sur un succès, vous terminez la formule en payant la différence ou en travaillant plus longtemps pour diminuer le Prix. La différence est que vous passez plus de temps à la recherche, conception et au développement plutôt qu'à la création d'un objet. Une fois terminée, vous ajoutez la nouvelle formule que vous avez inventée à votre formulaire.

INVESTITURE EXTRAORDINAIRE — DON 11

GÉNÉRAL

Prérequis Charisme 16

Vous avez une incroyable capacité à investir plus d'objets magiques. Augmentez la limite d'objets investis de 10 à 12.

LANGUE DES SIGNES — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Société

Vous apprenez les langues des signes associées aux langues que vous connaissez, vous permettant de les pratiquer et de les comprendre. Les langues des signes nécessitent généralement les deux mains pour exprimer des concepts plus complexes, et elles sont visuelles au lieu d'audibles.

Les langues des signes sont difficiles à comprendre pendant les combats à cause du niveau d'attention requis, contrairement aux gestes élémentaires tels que pointer un ennemi pour suggérer une cible. Les langues des signes sont difficiles à utiliser dans des zones de faible visibilité, de la même façon que parler est difficile dans un environnement bruyant.

LINGUISTE LÉGENDAIRE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Société, Polyglotte

Vous êtes tellement doué avec les langues que vous pouvez créer instantanément un pidgin. Vous pouvez toujours parler à n'importe quelle créature qui parle une langue – même une langue que vous ne connaissez pas – en créant une nouvelle langue pidgin qui utilise des termes simplifiés et transmet des concepts de base. Pour ce faire, vous devez d'abord au moins comprendre quel moyen de communication la créature utilise (parole, langue des signes, etc.).

LIRE SUR LES LÈVRES — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Société

Vous pouvez lire sur les lèvres de ceux proches de vous que vous pouvez clairement voir. Quand vous êtes à votre aise, vous pouvez le faire automatiquement. En mode rencontre ou quand vous tentez de lire sur les lèvres dans des conditions plus difficiles, vous êtes fasciné et pris au dépourvu à chaque round durant lequel vous vous concentrez sur les mouvements des lèvres, et vous devez réussir un test de Société (dont le DD est déterminé par le MJ) pour réussir à lire sur les lèvres de quelqu'un. Dans tous les cas, vous devez connaître la langue lue.

Si vous êtes sourd ou malentendant et possédez Lire sur les lèvres, vous reconnaissez les mouvements des lèvres pour la forme parlée de vos langues. Vous pouvez aussi parler la forme orale de vos langues avec suffisamment de clarté pour que les autres vous comprennent.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LUTTEUR CONTRE LES TITANS — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous pouvez tenter de Désarmer, Saisir, Pousser ou faire un Croc-en-jambe aux créatures jusqu'à deux tailles plus grandes que vous, ou jusqu'à trois tailles plus grandes que vous si vous êtes légendaire en Athlétisme.

MAGIE BIZARRE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Occultisme

Vous pouvez faire appel à des variations étranges dans vos incantations, que vous lanciez ou non des sorts occultes. Les DD pour Reconnaître des sorts que vous incantez et Identifier la magie que vous utilisez sont augmentés de 5.

MAÎTRISE D'ARME — DON 1

GÉNÉRAL

Vous devenez qualifié dans toutes les armes simples. Si vous étiez déjà qualifié dans toutes les armes simples, vous devenez qualifié dans toutes les armes de guerre. Si vous étiez déjà qualifié dans toutes les armes de guerre, vous devenez qualifié dans l'arme évoluée de votre choix.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous devenez qualifié dans des armes supplémentaires appropriées, en suivant l'évolution ci-dessus.

MAÎTRISE D'ARMURE — DON 1

GÉNÉRAL

Vous devenez qualifié en armures légères. Si vous êtes déjà qualifié en armures légères, vous gagnez la qualification en armures moyennes. Si vous êtes qualifié pour les deux, vous devenez qualifié en armures lourdes.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. Chaque fois, vous devenez qualifié dans le type d'armure supérieur.

MANIÈRES COURTOISES — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Société

Vous avez été élevé dans la noblesse ou avez appris l'étiquette et le respect des convenances, vous permettant de vous présenter comme un noble et de jouer à des jeux d'influence et de politique. Vous pouvez utiliser Société pour Faire bonne impression à un noble, ainsi qu'avec Se déguiser pour prétendre être un noble si vous n'en êtes pas un. Si vous voulez vous faire passer pour un noble en particulier, vous devez toujours utiliser Duperie pour Vous déguiser normalement, et pour Mentir si nécessaire.

MARAUDEUR AQUATIQUE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous avez appris à combattre sous l'eau. Lorsque vous êtes dans l'eau, vous n'êtes pas pris au dépourvu et vous ne subissez pas le malus habituel pour l'utilisation dans l'eau d'une arme de corps à corps contondante ou tranchante.

MÉDECINE MILITAIRE ◆ — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL GUÉRISON MANIPULATION

Prérequis qualifié en Médecine

Vous pouvez vous rafistoler vous-même ou un allié adjacent, même en combat. Faites un test de Médecine avec le même DD que Soigner les blessures et restaurez un montant de points de vie correspondant. Ceci ne retire pas l'état blessé. Comme avec Soigner les blessures, vous pouvez tenter des tests contre des DD plus hauts si vous avez le rang de maîtrise minimum. La cible est ensuite temporairement immunisée à votre Médecine militaire pendant 1 jour.

MÉDECINE NATURELLE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Nature

Vous pouvez appliquez des remèdes naturels pour soigner vos alliés. Vous pouvez utiliser Nature au lieu de Médecine pour Soigner les blessures. Si vous êtes en pleine nature, vous pourriez avoir plus facilement accès à des ingrédients frais, vous permettant de gagner un bonus de circonstances de +2 à votre test pour Soigner les blessures en utilisant Nature, soumis à la discrétion du MJ.

MENTEUR CHARISMATIQUE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Duperie

Votre charme vous permet de convaincre ceux à qui vous mentez. Quand vous obtenez un succès critique en utilisant l'action Mentir, l'attitude de la cible envers vous augmente d'un échelon, comme si vous aviez réussi en utilisant Diplomatie pour Faire bonne impression. Cela fonctionne seulement une fois par conversation, et si vous obtenez un succès critique contre plusieurs cibles en utilisant le même résultat, vous choisissez l'attitude à améliorer d'une créature. Vous devez mentir pour transmettre des informations apparemment importantes, rehausser votre statut ou vous faire bien voir, alors que vous ne pourriez pas y parvenir avec des mensonges triviaux ou non pertinents.

MORT DE PEUR ◆ — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL ÉMOTION MISE HORS DE COMBAT MORT TERREUR

Prérequis légendaire en Intimidation

Vous pouvez effrayer des ennemis au point qu'ils pourraient en mourir. Tentez un test d'Intimidation contre le DD de Volonté d'une créature vivante située dans un rayon de 9 m de vous que vous pouvez sentir ou observer et qui peut vous sentir et vous observer. Si la cible ne peut ni entendre ni comprendre la langue que vous parlez, vous subissez un malus de circonstances de –4. Ensuite, la créature est temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès critique. La cible doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD d'Intimidation ou mourir. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle devient effrayée 2 et est en fuite pendant 1 round. Elle ne subit aucun effet sur un succès critique.

Succès. La cible devient effrayée 2.

Échec. La cible devient effrayée 1.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

NAGE RAPIDE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Athlétisme

Vous Nagez 1,5 m de plus sur un succès et 3 m de plus sur un succès critique, jusqu'au maximum de votre Vitesse. Si vous êtes légendaire en Athlétisme, vous gagnez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse.

NÉGOCIATION LÉGENDAIRE ◆◆◆ — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Diplomatie

Vous pouvez négocier incroyablement rapidement dans des situations défavorables. Vous tentez de Faire bonne impression puis de Solliciter votre adversaire de cesser son activité actuelle et de s'engager dans les négociations. Vous subissez un malus de –5 à votre test de Diplomatie.

Le MJ détermine le DD de la Sollicitation en fonction des circonstances – c'est généralement au moins un DD très difficile du niveau de la créature. Certaines créatures pourraient simplement refuser, et même celles qui acceptent les pourparlers pourraient finalement trouver vos arguments faibles et retourner à la violence.

OBSERVATION DE LA NATURE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Survie

Vous pouvez étudier les détails des régions sauvages pour déterminer la présence de créatures proches. Vous pouvez passer 10 min à évaluer la zone autour de vous pour découvrir quelles créatures se trouvent à proximité, en vous basant sur les nids, les excréments et les marques sur la végétation. Tentez un test de Survie contre un DD déterminé par le MJ en fonction de l'évidence des signes. Sur un succès, vous pouvez tenter un test pour Vous souvenir avec un malus de –2 pour en apprendre plus au sujet des créatures juste à partir de ces signes. Si vous êtes un maître en Survie, vous ne subissez pas le malus.

PARANGON ANCESTRAL — DON 3

GÉNÉRAL

Que ce soit par instinct, apprentissage ou magie, vous ressentez une connexion plus profonde avec votre ascendance. Vous gagnez un don ancestral de niveau 1.

PAS DE PLUME — DON 1

GÉNÉRAL

Prérequis. Dextérité 14

Vous avancez prudemment et rapidement. Vous pouvez Faire un pas sur les terrains difficiles.

PERSPICACITÉ ASTUCIEUSE — DON 1

GÉNÉRAL

Votre prévention ou observation est hors de portée de la plupart des membres de votre profession. Choisissez les jets de Vigueur, de Réflexes, de Volonté ou Perception. Vous devenez expert dans ce que vous avez choisi. Au niveau 17, vous devenez maître dans ce même choix.

PISTEUR EXPÉRIMENTÉ — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Survie

Pister est une seconde nature pour vous et, quand cela est nécessaire, vous pouvez suivre une piste sans relâche. Vous pouvez Pister quand vous vous déplacez à votre pleine Vitesse en subissant un malus de –5 à votre test de Survie. Si vous êtes un maître en Survie, vous ne subissez pas le malus de –5. Si vous êtes légendaire, vous n'avez plus besoin d'effectuer de nouveau test de Survie toutes les heures quand vous pistez, bien que vous deviez toujours en effectuer un chaque fois que des changements importants se produisent sur le parcours.

POLYGLOTTE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Société

Vous assimilez rapidement de nouvelles langues. Vous apprenez deux nouvelles langues parmi les langues courantes et peu courantes, et toutes celles auxquelles vous avez accès. Vous apprenez une langue supplémentaire si vous êtes ou devenez maître en Société et encore une de plus si vous êtes ou devenez légendaire.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. À chaque fois, vous apprenez des langues supplémentaires.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

PORTEFAIX — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous pouvez transporter plus que ne le suggère votre carrure. Augmentez de 2 vos limites d'Encombrement et Surchargé.

PROFESSIONNEL EXPÉRIMENTÉ — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Connaissances

Vous protégez soigneusement vos activités professionnelles pour éviter les catastrophes. Quand vous utilisez Connaissances pour Gagner de l'argent, si vous obtenez un échec critique, vous obtenez un échec à la place. Si vous êtes un expert en Connaissances, vous gagnez deux fois plus de revenus suite à un test raté pour Gagner de l'argent, sauf s'il s'agissait au départ d'un échec critique.

PROFESSIONNEL LÉGENDAIRE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Connaissances

Votre renommée s'est répandue à travers les territoires (par exemple, si vous avez Connaissances de la guerre, vous pourriez être un général ou tacticien légendaire). Cela fonctionne comme Artiste légendaire plus haut, sauf que vous gagnez des emplois de niveau supérieur quand vous Gagnez de l'argent avec Connaissances.

PROUESSE INTIMIDANTE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis Force 16, expert en Intimidation

Dans les situations où vous pouvez physiquement menacer la cible quand vous Contraignez ou Démoralisez, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre test d'Intimidation et vous ignorez le malus induit par le fait de ne pas partager une langue. Si votre score de Force est de 20 ou supérieur et que vous êtes maître en Intimidation, ce bonus augmente à +2.

RAMPER AGILEMENT — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Acrobaties

Vous pouvez Ramper incroyablement rapidement – jusqu'à la moitié de votre Vitesse au lieu de 1,5 m. Si vous êtes maître en Acrobaties, vous pouvez Ramper à votre pleine Vitesse, et si vous êtes légendaire, vous n'êtes pas pris au dépourvu en étant à terre.

RECONNAISSANCE RAPIDE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion ; Reconnaître des sorts

Vous Reconnaissez des sorts rapidement. Une fois par round, par une action gratuite, vous pouvez Reconnaître un sort en utilisant une compétence dans laquelle vous êtes un maître.

RECONNAÎTRE DES SORTS ↻ — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL SECRET

Prérequis qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Déclencheur. Une créature dans votre ligne de mire incante un sort que vous n'avez pas préparé et qui ne figure pas dans votre répertoire, ou un piège ou un objet similaire incante un tel sort. Vous devez être conscient de l'incantation.

Si vous êtes qualifié dans la compétence appropriée pour la tradition du sort et qu'il s'agit d'un sort ordinaire de niveau 2 ou inférieur, vous l'identifiez automatiquement (vous devez toujours effectuer un jet pour tenter d'obtenir un succès critique, mais ne tenez pas compte des résultats moins bons qu'un succès). Le plus haut niveau de sort que vous identifiez automatiquement augmente à 4 si vous êtes un expert, 6 si vous êtes un maître et 10 si vous êtes légendaire. Le MJ effectue un test secret d'Arcanes, de Nature, d'Occultisme ou de Religion, en fonction de ce qui correspond à la tradition du sort incanté. Si vous n'êtes pas qualifié dans la compétence, vous ne pouvez pas obtenir de résultat meilleur qu'un échec.

Succès critique. Vous reconnaissez correctement le sort et gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre jet de sauvegarde ou à votre CA contre le sort.

Succès. Vous reconnaissez correctement le sort.

Échec. Vous échouez à reconnaître le sort.

Échec critique. Vous identifiez le sort de travers et le prenez pour un autre sort, déterminé par le MJ.

RÉCUPÉRATION CONTINUE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Médecine

Vous surveillez avec zèle l'évolution du patient pour administrer plus vite son traitement. Quand vous Soignez les blessures, votre patient devient immunisé pour seulement 10 minutes au lieu de 1 heure. Cela s'applique uniquement à vos activités visant à Soigner les blessures, pas à toute autre activité dont bénéfice votre patient.

RÉCUPÉRATION RAPIDE — DON 1

GÉNÉRAL

Prérequis Constitution 14

Votre corps se remet rapidement des afflictions. Vous récupérez deux fois plus de Points de vie en vous reposant. Chaque fois que vous réussissez un jet de sauvegarde de Vigueur contre une maladie ou un poison qui est en train de vous infecter, vous réduisez son stade de 2, ou de 1 contre une maladie ou un poison virulent. Chaque succès critique contre une maladie ou un poison qui est en train de vous affecter réduit son stade de 3, ou de 2 s'il s'agit d'une maladie ou d'un poison virulent. De plus, vous réduisez de 2 la gravité de votre état drainé quand vous vous reposez pendant une nuit au lieu de 1.

RÉCUPÉRATION VIGOUREUSE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Médecine

Vous avez appris la médecine traditionnelle pour vous aider à récupérer des maladies et du poison et son utilisation assidue vous a rendu particulièrement résistant. Quand vous Soignez une maladie ou un poison, ou si quelqu'un d'autre utilise une de ces actions sur vous, augmentez à +4 le bonus de circonstances accordé sur un succès, et si le résultat du jet de sauvegarde du patient est un succès, il obtient un succès critique.

REGARD INTIMIDANT — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Intimidation

Vous pouvez Démoraliser d'un simple regard. Quand vous le faites, Démoraliser perd le trait audible et gagne le trait visuel, et vous ne subissez pas de malus si la créature ne comprend pas votre langue.

RELATIONS — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Société, Manières courtoises

Vous avez des relations sociales dont vous pouvez tirer parti pour échanger des faveurs ou rencontrer des gens importants. Quand vous vous trouvez dans une zone avec des relations (généralement

une colonie où vous avez noué des relations lors d'un intermède, ou éventuellement dans une autre zone du même pays), vous pouvez tenter un test de Société pour arranger une entrevue avec une figure politique importante ou demander une faveur en échange d'une faveur future au contact de votre choix. Le MJ décide du DD en fonction de la difficulté de la faveur et de l'importance de la figure.

RÉPARATION RAPIDE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Artisanat

Vous mettez 1 min à Réparer un objet. Si vous êtes un maître en Artisanat, cela prend 3 actions. Si vous êtes légendaire, cela prend 1 action.

REPRÉSENTATION FASCINANTE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Représentation

Quand vous Vous produisez, comparez votre résultat au DD de Volonté d'un observateur. Si vous réussissez, vous fascinez la cible pendant 1 round. Si l'observateur est dans une situation qui nécessite une attention immédiate, telle qu'un combat, vous devez obtenir un succès critique pour le fasciner et l'action Représentation gagne le trait mise hors de combat. Vous devez choisir quelle créature vous tentez de fasciner avant d'effectuer votre test, et la cible est ensuite temporairement immunisée pendant 1 heure.

Si vous êtes un expert en Représentation, vous pouvez fasciner jusqu'à quatre observateurs. Si vous êtes un maître, vous pouvez fasciner jusqu'à dix observateurs, et si vous êtes légendaire, vous pouvez fasciner n'importe quel nombre d'observateurs en même temps.

REPRÉSENTATION IMPRESSIONNANTE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Représentation

Votre représentation inspire l'admiration et vous fait gagner des fans. Vous pouvez Faire bonne impression en utilisant Représentation au lieu de Diplomatie.

RETRAITE TERRIFIÉE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Intimidation

Quand vous obtenez un succès critique lors d'une action pour Démoraliser, si le niveau de la cible est inférieur au vôtre, elle est en fuite pendant 1 round.

ROBUSTESSE — DON 1

GÉNÉRAL

Vous pouvez subir plus de châtiments que la plupart avant de succomber. Ajoutez votre niveau à votre maximum de points de vie. Le DD des tests de récupération est égal à 9 + l'intensité de votre état mourant (p. 459).

SAUT CARPÉ ◈ — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Acrobaties

Vous vous relevez. Ce mouvement ne déclenche pas de réaction.

SAUT DE MUR — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Athlétisme

Vous pouvez utiliser l'impulsion conférée par un saut pour vous propulser d'un mur. Si vous êtes adjacent à un mur à la fin d'un saut (que vous Sautiez en hauteur, en longueur ou que vous Bondissiez), vous ne tombez pas tant que votre prochaine action est un autre saut. De plus, comme votre saut précédent vous donne de l'élan, vous pouvez utiliser Sauter en hauteur ou en longueur comme action unique, mais vous ne pouvez pas Marcher rapidement pendant l'activité.

Vous pouvez utiliser Saut de mur une seule fois par tour, à moins que vous ne soyez légendaire en Athlétisme, auquel cas vous pouvez utiliser Saut de mur autant de fois que vous pouvez utiliser des actions de saut consécutives dans ce tour.

SAUT PLANÉ — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Athlétisme

Votre habilité athlétique sans pareille vous permet de sauter sur des distances impossibles. Triplez la distance que vous Sautez en longueur (vous pouvez donc sauter sur 18m avec un test DD 20 réussi). Quand vous Sautez en hauteur, utilisez le mode de calcul pour un Saut en longueur, mais ne triplez pas la distance.

Quand vous Sautez en longueur ou en hauteur, vous pouvez aussi augmenter le nombre d'actions que vous utilisez (jusqu'au nombre d'actions restantes pour votre tour) pour sauter encore plus loin. Pour chaque action supplémentaire, ajoutez votre Vitesse à la distance maximum que vous sautez.

SAUT RAPIDE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous pouvez Sauter en hauteur ou en longueur par une action unique au lieu de 2 actions. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de Marcher rapidement au préalable (et vous n'échouez pas si vous ne Marcher pas rapidement sur 3 m).

SAVOIR AUTOMATIQUE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert dans une compétence avec l'action Se souvenir, Assurance dans cette compétence

Vous connaissez des faits de base par cœur. Choisissez une compétence dans laquelle vous êtes expert, qui possède l'action Se souvenir et pour laquelle vous possédez le don Assurance. Vous pouvez utiliser l'action Se souvenir avec cette compétence comme un action gratuite une fois par round. Si vous le faites, vous devez utiliser Assurance au test de compétence.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois en choisissant une nouvelle compétence à chaque fois. Vous pouvez utiliser Savoir automatique avec toutes les compétences que vous avez choisies, mais vous ne pouvez toujours utiliser Savoir automatique qu'une seule fois par round.

SAVOIR DOUTEUX — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié dans une compétence avec l'action Se souvenir

Vous êtes une mine d'informations, mais toutes ne proviennent pas de sources fiables. Quand vous ratez un test pour Vous souvenir en utilisant n'importe quelle compétence, vous apprenez une partie d'information vraie et une partie d'information erronée, mais vous n'avez aucun moyen de différencier laquelle est quoi.

SAVOIR URBAIN — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Société

Vous connaissez la vie dans les rues et ressentez le pouls de votre colonie locale. Vous pouvez utiliser votre modificateur de Société au lieu

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

de votre modificateur de Diplomatie pour Recueillir des informations. Dans toute colonie que vous fréquentez régulièrement, vous pouvez utiliser l'action Se souvenir avec Société pour connaître le même genre d'informations que vous pourriez découvrir avec Diplomatie pour Recueillir des informations. Le DD est généralement significativement plus haut, mais vous connaissez les informations sans passer de temps à les recueillir. Si vous échouez à vous rappeler les informations, vous pouvez toujours tenter par la suite de Recueillir des informations normalement.

SECRETS INSAISISSABLES — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Duperie

Vous esquivez ou déjouez les tentatives pour découvrir votre vraie nature ou vos véritables intentions. Quand un sort ou un effet magique essaient de lire vos pensées, détecter si vous mentez ou révéler votre alignement, vous pouvez tenter un test de Duperie contre le DD du sort ou de l'effet. Si vous réussissez, l'effet ne révèle rien.

SE FAUFILER RAPIDEMENT — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Acrobaties

Vous Vous faufilez de 1,5 m par round (3 m sur un succès critique). Si vous êtes légendaire en Acrobaties, vous Vous faufilez à votre pleine Vitesse.

SENS ARCANIQUE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis Qualifié en Arcanes

Votre apprentissage de la magie vous permet de sentir instinctivement sa présence. Vous pouvez incanter *détection de la magie* niveau 1 à volonté comme si c'était un sort inné arcanique. Si vous êtes un maître en Arcanes, le sort est intensifié au niveau 3. Si vous êtes légendaire, il est intensifié au niveau 4.

SOLLICITATION ÉHONTÉE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Diplomatie

Vous pouvez minimiser les conséquences ou la démesure de vos sollicitations en faisant preuve d'audace pure et de charme. Quand vous Sollicitez quelqu'un, vous réduisez de 2 toute augmentation de DD liée à une demande extravagante, et si vous obtenez un échec critique, vous obtenez un échec à la place. Bien qu'une Sollicitation ne réduise jamais l'attitude de votre cible envers, elle se lasse généralement de vos demandes, même si elle a toujours une attitude positive envers vous.

STÉNOGRAPHIE MAGIQUE — DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Vous avez des facilités pour apprendre des sorts. Si vous êtes un expert dans la tradition d'une compétence associée, vous mettez 10 min par niveau de sort pour apprendre un sort de cette tradition, au lieu de 1 h par niveau de sort. Si vous échouez à apprendre le sort, vous pouvez essayer de nouveau après 1 semaine ou après avoir gagné un niveau (ce qui se produit en premier). Si vous êtes un maître dans la tradition d'une compétence associée, apprendre un sort prend 5 min par niveau de sort, et si vous êtes légendaire, cela prend 1 min par niveau de sort. Vous pouvez utiliser l'intermède pour apprendre et inscrire de nouveaux sorts. Cela fonctionne comme si vous aviez utilisé Gagner de l'argent avec la tradition de la compétence associée, mais au lieu de gagner de l'argent, vous choisissez un sort accessible que vous pouvez apprendre et gagnez une remise sur son apprentissage. Vous l'apprenez gratuitement si vous gagnez un revenu égal ou supérieur à son coût.

SURVIE PLANAIRE — DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Survie

Vous pouvez Subsister en utilisant la Survie sur différents plans, même ceux sans ressources ou phénomènes naturels dont vous avez normalement besoin. Par exemple, vous pouvez trouver de la nourriture même si le plan ne dispose d'aucune nourriture qui pourrait normalement vous convenir. Un succès à votre test pour Subsister peut aussi réduire les dégâts infligés par le plan, à la discrétion du MJ.

SURVIVALISTE LÉGENDAIRE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Survie

Vous pouvez survivre indéfiniment sans nourriture ni eau et pouvez endurer des froids et des chaleurs grands, extrêmes et extraordinaires sans subir de dégâts.

THÉORIE UNIFIÉE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Arcanes

Vous avez commencé à établir un lien significatif entre les fondements communs des quatre traditions magiques et les essences magiques, vous permettant de les comprendre à travers une lentille arcanique. Si vous utilisez une action ou un don de compétence qui nécessite un test de Nature, d'Occultisme ou de Religion, en fonction de la tradition magique, vous pouvez utiliser Arcanes à la place. Si vous subissiez normalement un malus ou aviez un DD plus haut en utilisant Arcanes avec une autre magie (comme quand vous utilisez Identifier la magie), ce n'est plus le cas.

TRAQUEUR DE TERRAIN — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Discrétion

Sélectionnez un type de terrain difficile dans la liste suivante : décombres, neige ou sous-bois. Tout en étant non détecté par tous les non-alliés dans ce type de terrain, vous pouvez Être furtif sans tenter de test de Discrétion tant que vous ne vous déplacez pas de plus de 1,5 m et que vous ne vous déplacez pas à moins de 3 m d'un ennemi pendant votre déplacement. Cela vous permet aussi d'approcher automatiquement des créatures à moins de 4,5 m pendant que vous Échappez aux regards durant l'exploration, tant qu'elles ne sont pas activement en train de Faire des recherches ou sur leurs gardes.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. À chaque fois, choisissez un type de terrain différent.

USURPATION D'OBJET MAGIQUE ❖ — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL MANIPULATION

Prérequis qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Vous examinez un objet magique que vous ne pourriez normalement pas utiliser pour le leurrer et l'activer temporairement. Par exemple, cela pourrait permettre à un guerrier d'incanter un sort d'une baguette ou permettre à un magicien d'incanter un sort ne figurant pas dans la liste arcanique en utilisant un parchemin. Vous devez connaître ce que fait l'activation de l'objet, ou vous ne pouvez pas tenter de le duper.

Tentez un test utilisant la compétence correspondant à la tradition magique de l'objet, ou correspondant à la tradition possédant le sort dans sa liste si vous essayez d'incanter un sort avec l'objet. Les compétences appropriées sont Arcanes pour arcanique, Nature pour

primordiale, Occultisme pour occulte, Religion pour divine, ou n'importe laquelle des quatre pour un objet qui le trait magique et pas de trait tradition. Le MJ détermine le DD en fonction du niveau de l'objet (éventuellement ajusté en fonction de l'objet ou de la situation).

Si vous activez un objet magique qui nécessite un jet d'attaque de sort ou un DD de sort et que vous n'avez pas le pouvoir de lancer des sorts de la tradition appropriée, utilisez votre niveau comme bonus de maîtrise et le plus haut de vos modificateurs d'Intelligence, Sagesse ou Charisme. Si vous êtes un maître dans la compétence appropriée pour la tradition de l'objet, vous utilisez à la place le bonus de maîtrise qualifié, et si vous êtes légendaire, vous utilisez le bonus de maîtrise expert.

Succès. Pour le reste de votre tour actuel, vous pouvez dépenser une action pour activer l'objet comme si vous pouviez normalement l'utiliser.

Échec. Vous ne pouvez pas utiliser l'objet ni tenter de le duper de nouveau à ce tour, mais vous pouvez réessayer aux tours suivants.

Échec critique. Vous ne pouvez pas utiliser l'objet et vous ne pouvez pas réessayer de le duper avant vos prochains préparatifs quotidiens.

VÉLOCITÉ — DON 1

GÉNÉRAL

Vous vous déplacez beaucoup plus rapidement à pied. Votre Vitesse augmente de 1,50 m.

VOL À LA TIRE — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Vol

Vous pouvez Voler ou Escamoter un objet étroitement gardé, tel que dans une poche, sans subir le malus de –5. Vous ne pouvez pas voler d'objets qui seraient extrêmement visibles ou qui prendraient du temps à retirer (tels que des chaussures ou une armure portées ou des objets activement utilisés). Si vous êtes maître en Vol, vous pouvez tenter de Voler une créature en combat ou sous surveillance. Quand vous le faites, Voler nécessite 2 actions de manipulation au lieu de 1, et vous subissez un malus de –5.

VOL SUBTIL — DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Vol

Quand vous réussissez à Voler quelque chose, les observateurs (les créatures autres que la créature que vous avez volée) subissent un malus de circonstances de –2 à leurs DD de Perception pour détecter votre larcin. De plus, si vous commencez par Faire diversion en utilisant Duperie, effectuer une seule action pour Escamoter un objet ou Voler ne met pas fin à votre état non détecté.

VOLEUR LÉGENDAIRE — DON 15

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis légendaire en Vol, Vol à la tire

Votre capacité à Voler dépasse l'entendement. Vous pouvez tenter de Voler quelque chose qui est activement utilisé ou qui serait extrêmement visible ou prendrait beaucoup de temps à retirer (comme des chaussures ou une armure portées). Vous devez le faire lentement et avec précaution, en y passant au moins 1 minute (et beaucoup plus pour des objets qui prennent normalement du temps à retirer, tels qu'une armure). Tout au long de cette durée, vous devez posséder un moyen de rester caché, par exemple à l'abri des ténèbres ou dans une foule animée. Vous subissez un malus de –5 à votre test de Vol. Même si vous réussissez, si l'objet est extrêmement proéminent – comme un harnois –, les observateurs remarqueront rapidement sa disparition après le vol.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Chapitre 6 : Équipement

Pour imprimer votre marque dans le monde, vous devez disposer du bon équipement, dont une armure, des armes et autre matériel. Ce chapitre vous présente les différents équipements qu'il vous est possible d'acheter lors de la création de votre personnage. Vous trouverez généralement ces objets à vendre dans la plupart des villes et autres grandes agglomérations.

Votre personnage débute avec 15 pièces d'or (150 pièces d'argent) à dépenser pour les objets ordinaires de ce chapitre. Les objets peu courants s'achètent seulement si vous avez un accès spécial à des capacités sélectionnées lors de la création de votre personnage ou si votre MJ vous autorise à les acheter.

Une fois vos objets de départ achetés, il y a trois méthodes principales pour acquérir de nouveaux objets et équipements : les trouver au cours d'une aventure, les fabriquer grâce à la compétence Artisanat ou les acheter chez un marchand.

Monnaies et devises

Vous pouvez certes échanger des objets de valeur dans certaines régions du monde, mais les devises restent le moyen le plus polyvalent pour effectuer des transactions lorsque vous vous rendez au marché. La devise la plus courante est la pièce de monnaie. Pour la plupart des hommes du peuple et des aventuriers débutants, l'unité standard est la **pièce d'argent** (**pa**). Chaque pièce d'argent correspond à un poids standard en argent et est généralement acceptée par tous les marchands et dans tous les royaumes, quel que soit l'endroit où elle a été frappée. Il existe trois autres types ordinaires de pièces, dont le poids et la valeur sont également normalisés. Le premier est la **pièce de cuivre** (**pc**). Chaque pièce de cuivre vaut le dixième d'une pièce d'argent. La **pièce d'or** (**po**) est souvent utilisée pour acheter des objets magiques et autres objets coûteux, car 1 pièce d'or vaut 10 pièces d'argent ou 100 pièces de cuivre. La **pièce de platine** (**pp**) est utilisée par les nobles pour faire étalage de leur richesse, pour acheter des objets très onéreux ou simplement pour transporter de grosses sommes d'argent. Une pièce de platine vaut 10 pièces d'or, 100 pièces d'argent ou 1 000 pièces de cuivre. Voir le tableau 6–1 : Valeurs des pièces de monnaie pour connaître le taux de change des types de pièces ordinaires.

Autres devises

Les objets d'art, les pierres précieuses et les matières premières (telles que celles utilisées pour l'activité Artisanat) peuvent être utilisés de la même manière que la monnaie : vous pouvez les vendre au même prix que vous pouvez les acheter.

Prix

La plupart des objets mentionnés dans les tableaux suivants possèdent un prix correspondant au montant généralement requis pour pouvoir les acheter. Un objet dont le prix est noté « — » ne peut être acheté. Un objet dont le prix est de « 0 » est normalement gratuit, mais sa valeur peut être plus élevée en fonction des matériaux utilisés pour le créer. La plupart des objets se vendent à la moitié de leur prix, mais les pièces de monnaie, les pierres précieuses, les objets d'art et les matières premières (telles que les composants pour l'activité Artisanat) peuvent être échangés à hauteur de leur prix normal.

ARGENT DE DÉPART
15 PO (150 PA)

TABLEAU 6-1 : VALEURS DES PIÈCES DE MONNAIE

Pièces	pc	pa	po	pp
Pièce de cuivre (pc)	1	1/10	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (pa)	10	1	1/10	1/100
Pièce d'or (po)	100	10	1	1/10
Pièce de platine (pp)	1 000	100	10	1

Niveau d'objet

Chaque objet possède un niveau d'objet, qui représente sa complexité, ainsi que la magie éventuellement utilisée dans sa fabrication. Les objets les plus simples, de niveau inférieur, sont plus faciles à fabriquer, et vous ne pouvez pas, avec la compétence Artisanat, confectionner d'objet de niveau supérieur au vôtre (page 242). Si le niveau d'un objet n'est pas mentionné, il est de 0. Les personnages peuvent utiliser des objets de n'importe quel niveau, mais le MJ doit garder à l'esprit que permettre aux personnages de posséder des objets bien au-dessus de leur niveau actuel peut avoir un impact négatif sur le jeu.

Transport et utilisation des objets

Un personnage a généralement deux mains, ce qui lui permet de tenir un objet dans chaque main ou un seul objet à deux mains au moyen de ses deux mains. Sortir un objet ou modifier la manière dont vous le portez demande en général d'utiliser une action Interagir (tandis que, pour lâcher un objet, vous utiliserez plutôt l'action Relâcher). Le tableau 6–2 : Changement d'équipement à la page 273, indique certaines manières de changer les objets que vous tenez ou que vous portez, ainsi que le nombre de mains nécessaires.

Il existe de nombreuses façons d'utiliser des objets qui nécessitent plusieurs actions. Par exemple, boire une potion rangée dans votre bourse exige d'utiliser une action Interagir pour la sortir, puis une deuxième action pour la boire, comme il est décrit dans son entrée Activer (page 532).

Encombrement

Le fait de porter des objets particulièrement lourds ou encombrants peut rendre votre déplacement plus difficile, de même que le fait de vous surcharger avec trop d'équipement. La valeur d'Encombrement d'un objet reflète la difficulté à le manier ; elle représente à la fois sa taille, son poids et la gêne générale qu'il y a à l'utiliser. Si vous avez un score élevé en Force, vous n'avez généralement pas à vous soucier de l'Encombrement, à moins que vous ne transportiez beaucoup d'objets volumineux.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Limites d'Encombrement

Vous pouvez transporter un montant d'Encombrement égal à 5 plus votre modificateur de Force sans subir de malus ; si le montant est plus élevé, vous gagnez l'état surchargé. Vous ne pouvez pas tenir ou transporter plus d'Encombrement que 10 plus votre modificateur de Force.

Surchargé

Vous transportez plus de poids que vous ne pouvez en gérer. Tant que vous êtes surchargé, votre manœuvrabilité est déplorable 1 et vous subissez un malus de –3 m à toutes vos Vitesses. Comme pour l'ensemble des malus infligés à votre Vitesse, cette dernière ne peut être réduite en dessous de 1,5 m.

Valeurs d'Encombrement

Pour déterminer leur Encombrement, les objets peuvent avoir un chiffre indiquant leur valeur d'Encombrement, ou ce dernier peut être considéré comme léger (indiqué « L ») ou négligeable (indiqué par un « — »). Par exemple, un harnois correspond à un Encombrement 4, une épée longue à un Encombrement 1, une dague ou un parchemin est léger, tandis qu'un morceau de craie est négligeable. Dix objets légers comptent pour un Encombrement 1, en arrondissant à l'inférieur (ainsi, 9 objets légers comptent pour un Encombrement 0 et 11 objets légers pour un Encombrement 1). Les objets d'Encombrement négligeable ne comptent pas en tant qu'Encombrement, à moins que vous n'en transportiez un grand nombre, ainsi que le déterminera le MJ.

Estimation de l'Encombrement des objets

En règle générale, un objet pesant entre 2,5 et 5 kg équivaut à un Encombrement 1, un objet pesant moins de quelques dizaines de grammes est négligeable, tandis que tout ce qui est intermédiaire est considéré comme léger. Les objets particulièrement difficiles à manier ou encombrants peuvent avoir des valeurs d'Encombrement plus élevées. Par exemple, une perche de 3 m n'est pas lourde, mais sa longueur gêne votre mouvement si vous l'avez avec vous ; son Encombrement est donc de 1. Les objets conçus pour des créatures plus grandes ou plus petites ont un Encombrement plus ou moins important, comme décrit à la page 295.

Encombrement des pièces de monnaie

Les pièces de monnaie sont un moyen d'échange populaire en raison de leur portabilité, mais leur poids peut tout de même finir par compter. Mille pièces, quelles que soient leur valeur ou leur combinaison de valeurs, comptent pour un Encombrement 1. Il n'est généralement pas nécessaire de déterminer l'Encombrement de pièces dont le nombre est une fraction de 1 000 ; arrondissez simplement ces fractions de 1 000 à l'unité inférieure. En d'autres termes, 100 pièces ne comptent pas comme un objet léger et 1 999 pièces correspondent à un Encombrement 1 et non 2.

Encombrement des créatures

Vous pouvez avoir besoin de connaître l'Encombrement d'une créature, en particulier si vous devez transporter quelqu'un en dehors du champ de bataille. Le tableau ci-dessous répertorie l'Encombrement type d'une créature en fonction de sa taille, même si le MJ peut ajuster ce nombre.

Taille de la créature	Encombrement
Très Petite	1
Petite	3
Moyenne	6
Grande	12
Très Grande	24
Gigantesque	48

Traîner au sol

Dans certaines situations, vous pouvez traîner un objet ou une créature au sol plutôt que de le ou la porter. Si vous traînez quelque chose, considérez son Encombrement comme étant de moitié. En règle générale, vous ne pouvez traîner qu'un objet à la fois, vous devez utiliser les deux mains pour cela, et votre mouvement est nécessairement lent – environ 15 m par minute, à moins que vous ne disposiez de moyens permettant d'accélérer la cadence. Prenez en compte l'Encombrement total de ce que vous traînez. Ainsi, si vous avez un sac chargé de marchandises, calculez la somme de tous les Encombrements de ce qu'il transporte, au lieu de celui d'un objet individuel contenu à l'intérieur.

Manier des objets

Certaines capacités nécessitent de manier un objet, généralement une arme. Vous maniez un objet chaque fois que vous le tenez avec le nombre de mains nécessaires pour l'utiliser efficacement. Lorsque vous maniez un objet, vous n'êtes pas simplement en train de le transporter avec vous, vous êtes prêt à l'utiliser. D'autres capacités peuvent vous obliger à simplement transporter ou posséder un objet. Elles s'appliquent tant que vous avez l'objet sur vous – vous n'êtes pas obligé de le manier.

Dégâts infligés aux objets

Un objet peut être brisé ou détruit s'il encaisse suffisamment de dégâts. Chaque objet possède une valeur de **Solidité**. Chaque fois qu'un objet subit des dégâts, réduisez-les du montant de sa Solidité. Les dégâts restants viendront réduire ensuite les points de vie de cet objet. Normalement, un objet ne subit de dégâts que lorsqu'une créature l'attaque directement ; les objets couramment visés comprennent les portes et les pièges. Une créature qui vous attaque n'inflige normalement pas de dégâts à votre armure ni à tout autre élément de votre équipement, même si elle vous touche. Cependant, la réaction Blocage au bouclier peut infliger des dégâts à votre bouclier lorsque vous l'utilisez pour vous protéger, tandis que certains monstres possèdent des pouvoirs exceptionnels susceptibles d'endommager vos objets.

Un objet qui subit des dégâts peut se retrouver **brisé** et même finir par être détruit. Il est brisé lorsque ses points de vie se retrouvent à égalité ou inférieurs à son **Seuil de rupture** (**SR**) ; une fois ses points de vie réduits à 0, il est **détruit**. Un objet brisé conserve l'état brisé jusqu'à ce qu'il soit Réparé au-dessus de son Seuil de rupture. Tout ce qui fait se briser automatiquement un objet réduit immédiatement son nombre de points de vie au niveau de son Seuil de rupture s'il avait davantage de points de vie lorsque l'effet s'est produit. Si un objet n'a pas de Seuil de rupture, son fonctionnement s'il se retrouve brisé ne connaît pas de changements significatifs, mais il est toujours détruit s'il atteint 0 point de vie (reportez-vous à la définition de l'état brisé à la page 273 pour plus d'informations).

TABLEAU 6-2 : CHANGEMENT D'ÉQUIPEMENT

Changement	Mains	Action
Sortir, ranger ou ramasser un objet [1]	1 ou 2	Interagir
Donner un objet ou prendre un objet à une créature consentante [2]	1 ou 2	Interagir
Lâcher un objet à terre	1 ou 2	Relâcher
Détacher un bouclier ou un objet attaché à votre corps	1	Interagir
Modifier votre prise en retirant une main d'un objet	2	Relâcher
Modifier votre prise en ajoutant une main à un objet	2	Interagir
Récupérer un objet dans un sac à dos [3] ou une sacoche	2	Interagir

[1] Si vous récupérez un objet à deux mains avec une seule main, vous devez encore changer de prise avant de pouvoir le manier ou l'utiliser.
[2] Une créature doit avoir une main libre pour que quelqu'un puisse lui passer un objet. Il se peut alors qu'elle ait besoin de changer de prise si elle reçoit un objet nécessitant d'être manié ou utilisé à deux mains.
[3] Pour récupérer un objet rangé dans votre sac à dos, vous devez d'abord le retirer avec une action Interagir séparée.

Un objet détruit ne peut plus être réparé. La Solidité, les points de vie et le Seuil de rupture d'un objet dépendent généralement du matériau qui le compose. Cette information apparaît page 573.

Brisé

Brisé est un état affectant les objets. Un objet est considéré comme brisé lorsque les dégâts qu'il a subis ont réduit ses points de vie en dessous de son Seuil de rupture. On ne peut plus utiliser normalement un objet brisé, pas plus qu'il n'accorde de bonus, à l'exception d'une armure. Une armure brisée accorde toujours son bonus d'objet à la CA, mais inflige en même temps un malus de statut à la CA en fonction de sa catégorie : –1 pour une armure légère brisée, –2 pour une armure intermédiaire brisée ou –3 pour une armure lourde brisée.

Un objet brisé continue d'imposer les malus et les limitations normalement encourus lorsqu'on le transporte, le tient ou le porte. Par exemple, une armure brisée imposera toujours son bonus de Dextérité maximal, son malus aux tests, etc.

Si un effet fait se briser un objet automatiquement et que celui-ci a plus de points de vie que son Seuil de rupture, cet effet réduit également les points de vie actuels de l'objet à son Seuil de rupture.

IMMUNITÉ DES OBJETS

Les objets et dangers inanimés sont immunisés contre le saignement, les effets de mort, la maladie, la guérison, les effets mentaux, la nécromancie, les attaques non létales et le poison, ainsi que contre les états condamné, drainé, fatigué, paralysé, malade et inconscient. Un objet doté d'un esprit n'est pas immunisé contre les effets mentaux. De nombreux objets sont immunisés contre d'autres états, à la discrétion du MJ. Par exemple, une épée n'a pas de Vitesse, elle ne peut donc pas subir de malus à sa Vitesse, mais un effet entraînant un malus à la Vitesse pourrait s'appliquer à un piège à lames en mouvement.

OBJETS DE MAUVAISE QUALITÉ

De confection douteuse ou improvisée, les objets de mauvaise qualité ne sont jamais disponibles à la vente, sauf dans les communautés les plus aux abois. Lorsqu'un objet de mauvaise qualité est disponible, il coûte en général la moitié du prix d'un objet standard, mais de votre côté vous ne pourrez jamais en vendre un, quel que soit le cas de figure. Les attaques et les tests impliquant un objet de mauvaise qualité sont sanctionnés par un malus de –2. Ce malus s'applique également à tous les DD associés à un objet de mauvaise qualité (tel que la CA, pour une armure de mauvaise qualité). Une armure de mauvaise qualité aggrave également le malus d'armure aux tests de 2. Les points de vie et le Seuil de rupture d'un objet de mauvaise qualité correspondent chacun à la moitié de ceux d'un objet normal de ce type.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Armures

L'armure accroît les défenses de votre personnage, mais une armure intermédiaire ou lourde peut gêner votre mouvement. Si vous souhaitez augmenter la défense de votre personnage au-delà de la protection fournie par votre armure, il peut utiliser un bouclier. L'armure protège votre personnage uniquement lorsqu'il la porte.

Classe d'armure

Votre **Classe d'armure** (**CA**) mesure votre capacité à vous défendre contre les attaques. Lorsqu'une créature vous attaque, votre Classe d'armure correspond au DD pour ce jet d'attaque.

Classe d'armure = 10 + modificateur de Dextérité (jusqu'au Bonus de Dextérité maximal de votre armure) + bonus de maîtrise + bonus d'objet de l'armure à la CA + autres bonus + malus

Utilisez votre bonus de maîtrise pour la catégorie (légère, intermédiaire ou lourde) ou le type d'armure spécifique que vous portez. Si vous ne portez pas d'armure, utilisez votre maîtrise en défense sans armure.

Enfiler et enlever une armure

Entrer dans une armure et en sortir prend beaucoup de temps, alors assurez-vous de la porter quand vous en avez besoin ! Enfiler et enlever une armure sont deux activités qui impliquent de nombreuses actions Interagir. Il faut 1 minute pour enfiler une armure légère, 5 minutes pour enfiler une armure intermédiaire ou lourde, et 1 minute pour retirer n'importe quelle armure.

Statistiques des armures

Le tableau 6–3 : Défense sans armure fournit les statistiques pour les différentes formes de protection sans port d'armure. Le tableau 6–4 : Armures fournit les statistiques pour les armures qui peuvent être achetées et portées, classées par catégorie. Les colonnes des deux tableaux fournissent les statistiques suivantes.

Catégorie

La catégorie de l'armure – sans armure, armure légère, armure intermédiaire ou armure lourde – indique quel bonus de maîtrise vous utilisez lorsque vous portez l'armure.

Bonus à la CA

Ce nombre correspond au bonus d'objet que vous ajoutez pour l'armure lorsque vous déterminez la classe d'armure.

Bonus de Dextérité maximal (Dex Max)

Ce nombre correspond au montant maximal de votre modificateur de Dextérité pouvant s'appliquer à votre CA lorsque vous portez une armure donnée. Par exemple, si vous avez un modificateur de Dextérité de +4 et que vous portez une armure de plates, vous appliquez uniquement un bonus de +1 issu de votre modificateur de Dextérité à votre CA lorsque vous portez cette armure.

Malus aux tests

Lorsque vous portez votre armure, vous subissez ce malus aux tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité, à l'exception de ceux qui ont le trait attaque. Si vous atteignez le score de Force de l'armure (voir Force ci-dessous), vous ne subissez pas ce malus.

Malus à la vitesse

Lorsque vous portez une armure, vous subissez le malus indiqué dans cette entrée à votre Vitesse, ainsi qu'à tout autre type de déplacement que vous pourriez avoir, comme une Vitesse d'escalade ou une Vitesse de nage, jusqu'à une Vitesse minimale de 1,5 m. Si vous atteignez le score de Force de l'armure (voir ci-dessous), vous réduisez le malus de 1,5 m.

Force

Cette entrée indique le niveau de Force nécessaire pour vous permettre de surmonter certains malus d'armure. Si votre Force est égale ou supérieure à cette valeur, vous ne subissez plus le malus d'armure aux tests et diminuez le malus à votre Vitesse de 1,5 m (jusqu'à l'absence de malus s'il était de –1,5 m ou jusqu'à un malus de –1,5 m s'il était de –3 m).

Encombrement

Cette entrée indique l'Encombrement de l'armure, à condition que vous la portiez et que son poids soit réparti sur votre corps. Une armure transportée ou portée a généralement 1 Encombrement de plus que ce qui est indiqué ici (ou 1 Encombrement total pour une armure d'Encombrement léger). L'Encombrement de l'armure est augmenté ou diminué si elle est conçue pour des créatures n'étant pas de Petite ou Moyenne taille, en suivant les règles décrites à la page 295.

Groupe

Chaque type d'armure intermédiaire et lourde appartient à un groupe d'armures, qui la classe en compagnie de types d'armures similaires. Certaines capacités font référence à des groupes d'armures, généralement pour accorder des effets de spécialisation d'armure, qui sont décrits à la page 275.

Traits d'armure

Les traits de chaque armure apparaissent dans cette entrée. L'armure peut avoir les traits suivants.

Bruyante : cette armure est bruyante et risque d'alerter autrui de votre présence. Le malus d'armure aux tests s'applique aux tests de Discrétion, même si vous remplissez les conditions requises pour la valeur de Force.

Confort : l'armure est si confortable que vous pouvez prendre un repos normal tout en la portant.

Flexible : l'armure est suffisamment souple pour ne pas gêner la plupart des actions. Vous n'appliquez pas son malus aux tests d'Acrobaties ou d'Athlétisme.

Rempart : l'armure vous couvre si bien qu'elle offre des avantages contre certains effets infligeant des dégâts. Vous ajoutez un bonus de +3 aux jets de Réflexes pour éviter un

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TABLEAU 6-3 : DÉFENSE SANS ARMURE

Sans armure	Prix	Bonus à la CA	Dex max	Malus aux tests	Malus à la Vitesse	Encombrement	Traits d'armure
Pas d'armure	–	+0	–	–	–	–	–
Vêtements d'explorateur	1 pa	+0	+5	–	–	L	Confort

TABLEAU 6-4 : ARMURES

Armures légères	Prix	Bonus à la CA	Dex max	Malus aux tests	Malus à la Vitesse	Force	Encombrement	Groupe	Traits d'armure
Armure matelassée	2 pa	+1	+3	–	–	10	L	–	Confort
Cuir	2 po	+1	+4	-1	–	10	1	–	–
Cuir clouté	3 po	+2	+3	-1	–	12	1	–	–
Chemise de mailles	5 po	+2	+3	-1	–	12	1	–	Souple, bruyante
Armures intermédiaires	**Prix**	**Bonus à la CA**	**Dex max**	**Malus aux tests**	**Malus à la Vitesse**	**Force**	**Encombrement**	**Groupe**	**Traits d'armure**
Armure de peau	2 po	+3	+2	-2	-1,5 m	14	2	Cuir	–
Armure d'écailles	4 po	+3	+2	-2	-1,5 m	14	2	Composite	–
Cotte de mailles	6 po	+4	+1	-2	-1,5 m	16	2	Chaîne	Souple, bruyante
Cuirasse	8 po	+4	+1	-2	-1,5 m	16	2	Plate	–
Armures lourdes	**Prix**	**Bonus à la CA**	**Dex max**	**Malus aux tests**	**Malus à la Vitesse**	**Force**	**Encombrement**	**Groupe**	**Traits d'armure**
Clibanion (niveau 1)	13 po	+5	+1	-3	-3 m	16	3	Composite	–
Armure de plates (niveau 1)	18 po	+5	+1	-3	-3 m	16	3	Plate	–
Harnois (niveau 2)	30 po	+6	+0	-3	-3 m	18	4	Plate	Rempart

effet infligeant des dégâts, tel que *boule de feu*, au lieu de votre modificateur de Dextérité.

EFFETS DE SPÉCIALISATION D'ARMURE

Certaines capacités de classe peuvent vous procurer des avantages supplémentaires avec certaines armures. C'est ce que l'on appelle un effet de spécialisation d'armure. L'effet exact dépend de la catégorie d'armure à laquelle appartient votre armure, comme indiqué ci-dessous. Seules les armures intermédiaires et lourdes possèdent des effets de spécialisation d'armure.

Chaîne : l'armure est si souple qu'elle peut plier lors d'un coup critique et absorber une partie du choc. Réduisez les dégâts résultant d'un coup critique de 4 + la valeur de la rune de puissance de l'armure pour une armure intermédiaire ou de 6 + la valeur de la rune de puissance de l'armure pour une armure lourde. Cet effet ne peut réduire les dégâts en dessous de ceux subis pour ce coup avant de les doubler du fait du coup critique.

Composite : les nombreuses pièces qui se chevauchent sur cette armure vous protègent des attaques perforantes. Vous gagnez une résistance aux dégâts perforants égale à 1 + la valeur de la rune de puissance de l'armure pour une armure intermédiaire, ou 2 + à la valeur de la rune de puissance de l'armure pour une armure lourde.

Cuir : la seconde peau épaisse de cette armure disperse la force du choc afin de réduire les dégâts causés par des coups contondants. Vous gagnez une résistance aux dégâts contondants égale à 1 + la valeur de la rune de puissance de l'armure pour une armure intermédiaire, ou 2 + la valeur de la rune de puissance de l'armure pour une armure lourde.

Plate : la plate résistante ne fournit aucune prise pour une lame tranchante. Vous gagnez une résistance aux dégâts tranchants égale à 1 + la valeur de la rune de puissance de l'armure pour une armure intermédiaire, ou 2 + la valeur de la rune de puissance de l'armure pour une armure lourde.

MATÉRIAUX

La plupart des armures et des armes sont fabriquées à partir de matériaux ordinaires, comme le fer, le cuir, l'acier et le bois. Si vous n'êtes pas certain de la composition d'une armure, le MJ en déterminera les détails.

Certains boucliers, armures et armes sont fabriqués à partir de matériaux précieux. Ces derniers ont souvent des propriétés surnaturelles inhérentes. Le fer froid, par exemple, blesse les fées, tandis que l'argent peut infliger des dégâts aux créatures garou. Ces matériaux sont détaillés à partir de la page 573.

DESCRIPTIONS DES ARMURES

Chaque type d'armure est décrit plus en détail ci-dessous.

Armure de cuir : mélange de cuir bouilli souple et moulé, une telle armure confère une protection accompagnée d'une souplesse maximale.

Armure de cuir clouté : cette armure de cuir est renforcée par des clous métalliques et parfois par de petites plates de métal, offrant l'essentiel de la souplesse de l'armure de cuir associée à une protection plus robuste.

Armure de peau : mélange de fourrure, de peau solide et de cuir bouilli parfois moulé, cette armure offre une protection grâce à ses différentes couches, même si son encombrement ralentit son porteur et diminue sa mobilité.

Armure de plates : dans l'armure de plates, la plupart des plates supérieures du corps sont utilisées comme un harnois, avec une protection de plates en acier plus légère ou plus clairsemée pour les bras et les jambes. Elle fournit une partie de la protection du harnois, associée à davantage de souplesse et de rapidité. Une telle armure comporte également une sous-couche d'armure matelassée (voir ci-dessous) et une paire de gantelets (page 285).

Armure d'écailles : l'armure d'écailles est composée de nombreuses écailles en métal cousues sur un support en cuir renforcé, souvent sous la forme d'une longue chemise protégeant le torse, les bras et les jambes.

Armure matelassée : cette armure est simplement formée d'une couche de tissu épais et matelassé ; elle est parfois utilisée à cause de son coût peu élevé. Les armures matelassées sont plus faciles à endommager et à détruire que les autres types d'armures. Une armure lourde comporte en plus une sous-couche d'armure matelassée incluse dans son prix, mais elle perd alors son trait confort. Vous pouvez porter seulement la sous-couche de votre armure matelassée pour dormir, si votre armure lourde est détruite ou si vous ne portez pas l'armure lourde complète. Cela vous permet de garder l'armure investie et de bénéficier du pouvoir des runes se trouvant sur l'armure lourde associée, mais personne d'autre ne peut porter votre armure lourde sans la sous-couche matelassée.

Chemise de mailles : parfois appelé haubert, c'est une longue chemise constituée des mêmes anneaux en métal que la cotte de mailles. Cependant, elle est beaucoup plus légère que cette dernière et ne protège que le torse, les bras et les cuisses de son porteur.

Clibanion : ce type d'armure est constitué d'une cotte de mailles renforcée de plates métalliques souples s'emboîtant les unes dans les autres, localisées généralement sur le torse, les bras et les jambes du porteur. Une telle armure inclut une sous-couche d'armure matelassée (voir ci-dessus) et une paire de gantelets (page 285).

Cotte de mailles : une cotte de mailles est composée de plusieurs pièces d'armure constituées de petits anneaux en métal reliés entre eux par un maillage protecteur. Elle comprend généralement une chemise de mailles, des jambières, deux bras et une coiffe pour la tête, protégeant conjointement la plus grande partie du corps.

Cuirasse : bien que désigné sous le nom de cuirasse, ce type d'armure est constitué de plusieurs éléments de harnois ou d'armure de plates (page 275), qui protègent le torse, la poitrine, le cou et parfois les hanches et le bas des jambes. Elle accorde stratégiquement une partie de la protection du harnois tout en permettant plus de souplesse et de rapidité.

Harnois : le harnois est constitué de plates imbriquées enveloppant la quasi-totalité du corps dans une carapace en acier. Il est coûteux et lourd, et le porteur a souvent besoin d'aide pour l'enfiler correctement, mais il fournit certaines des meilleures défenses qu'une armure puisse procurer. Une telle armure comporte également une sous-couche d'armure matelassée (voir ci-dessous) et une paire de gantelets (page 285).

Vêtements d'explorateur : les aventuriers qui ne portent pas d'armure voyagent avec des vêtements résistants. S'il ne s'agit certes pas d'une armure à proprement parler, utilisant la maîtrise de défense sans armure, ces vêtements possèdent toujours un Dex max et peuvent accorder un bonus d'objet à la CA s'ils sont gravés de runes de puissance (comme décrit à la page 612).

INFLIGER DES DÉGÂTS AUX ARMURES

Les statistiques de votre armure sont basées sur le matériau qui la compose principalement. Il est peu probable que votre armure subisse des dégâts, comme expliqué à la rubrique Dégâts infligés aux objets à la page 272.

Matériel	Solidité	PV	SR
Tissu (vêtement d'explorateur, armure matelassée)	1	4	2
Cuir (peau, cuir, cuir clouté)	4	16	8
Métal (cuirasse, cotte de mailles, chemise de mailles, harnois, armure de plates, armure d'écailles, clibanion)	9	36	18

Boucliers

Un bouclier peut accroître la défense de votre personnage au-delà de la protection fournie par son armure. Pour pouvoir l'utiliser, votre personnage doit utiliser un bouclier dans une main, ce dernier n'accordant son bonus à la CA que si le personnage utilise une action pour Lever un bouclier. Cette action accorde le bonus du bouclier à la CA en tant que bonus de circonstances jusqu'au prochain tour. Le malus à la Vitesse d'un bouclier s'applique chaque fois que votre personnage le tient, qu'il l'ait levé ou non.

Lever un bouclier est l'action la plus couramment utilisée avec les boucliers. La plupart des boucliers doivent être tenus d'une main, de sorte que vous ne pouvez rien tenir avec cette main lorsque Levez votre bouclier. Cependant, une targe n'accapare pas votre main, vous pouvez donc Lever un bouclier avec une targe si la main est libre (ou, à la discrétion du MJ, si elle tient un objet simple et léger qui ne soit pas une arme). Vous perdez les avantages de Lever un bouclier si cette main n'est plus libre.

Lorsque votre pavois est levé, vous pouvez utiliser l'action Mise à l'abri (page 471) pour augmenter le bonus de circonstance de la CA à +4. Il dure tant que le bouclier est levé. Si vous aviez normalement un abri insuffisant contre une attaque, la levée de votre pavois vous en fournit un standard contre celle-ci (et les autres créatures peuvent se Mettre à l'abri normalement en utilisant l'abri de votre bouclier).

Si vous avez accès à la réaction Blocage au bouclier (grâce à votre classe ou à un don), vous pouvez l'utiliser tout en Levant votre bouclier afin de réduire les dégâts subis d'un montant égal à la Solidité de votre bouclier. Le bouclier et vous-même subissez tous les dégâts restants.

Statistiques des boucliers

Les statistiques des boucliers suivent les mêmes règles que celles des armures : Prix, Malus à la Vitesse et Encombrement. Voir page 274 pour les règles relatives à ces statistiques. Les autres sont décrites ici.

Bonus à la CA

Un bouclier confère un bonus de circonstance à la CA, mais uniquement lorsqu'il est levé. Cela nécessite d'utiliser l'action Lever un bouclier, décrite page 472.

Solidité

Chaque fois qu'un bouclier subit des dégâts, leur quantité est réduite de ce montant. Ce nombre est particulièrement à propos pour les boucliers, à cause du don Blocage au bouclier (page 260). Les règles concernant la Solidité apparaissent à la page 272.

PV (SR)

Cette colonne répertorie les points de vie (PV) et le Seuil de rupture (SR) du bouclier. Ils mesurent les dégâts que le bouclier peut subir avant d'être détruit (ses PV totaux), ainsi que la quantité qu'il peut subir avant d'être brisé et de devenir inutilisable (son SR). Ces données importent principalement pour la réaction Blocage au bouclier.

Attaquer avec un bouclier

Un bouclier peut être utilisé pour les attaques comme une arme de guerre, en utilisant les statistiques répertoriées pour un coup de bouclier dans le tableau 6–7 : Armes de corps à corps (page 280). Le coup de bouclier n'est une option que pour les boucliers n'ayant pas été conçus pour être utilisés comme des armes. On ne peut pas ajouter de runes à un bouclier. Vous pouvez en outre acheter et attacher un ombon ou des pointes à un bouclier pour en faire une arme plus efficiente. Vous les trouverez dans le tableau 6–7. Ils fonctionnent comme les autres armes et peuvent même être gravés de runes.

Description des boucliers

Chaque type de bouclier est décrit plus en détail ci-dessous.

Targe : ce très petit bouclier est le favori des duellistes et des guerriers rapides dotés d'armures légères. Il est généralement fabriqué en acier et attaché à votre avant-bras. Vous pouvez Lever un bouclier avec votre targe tant que vous avez cette main libre ou que vous tenez dans cette main un objet léger qui n'est pas une arme.

Bouclier en acier : comme les boucliers en bois, les boucliers en acier sont de formes et de tailles variées. Plus coûteux que les boucliers en bois, ils sont cependant beaucoup plus résistants.

Bouclier en bois : même s'ils se présentent sous toute une variété de formes et de tailles, l'abri offert par les boucliers en bois provient de la robustesse des matériaux dans lesquels ils sont conçus. Le bouclier en bois est moins cher que le bouclier en acier, mais il se brise plus facilement.

Pavois : on peut utiliser ce bouclier imposant pour abriter presque la totalité du corps. En raison de sa taille, il est généralement fabriqué en bois renforcé de métal.

Tableau 6-5 : Les boucliers

Bouclier	Prix	Bonus à la CA[1]	Malus à la Vitesse	Encombrement	Solidité	PV (SR)
Targe	1 po	+1	–	L	3	6 (3)
Bouclier en bois	1 po	+2	–	1	3	12 (6)
Bouclier en acier	2 po	+2	–	1	5	20 (10)
Pavois	10 po	+2/+4[2]	-1,5 m	4	5	20 (10)

[1] Pour obtenir le bonus de circonstances du bouclier à la CA, vous devez utiliser l'action Lever un bouclier (page 472).

[2] Pour bénéficier du bonus le plus élevé avec un Pavois, vous devez utiliser l'action Mise à l'abri (page 471) alors que le bouclier est levé.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Armes

La plupart des personnages de Pathfinder portent des armes, qui vont de puissants marteaux de guerre à des arcs élégants, en passant par de simples gourdins. Vous trouverez tous les détails sur le calcul des bonus, des modificateurs et des malus pour les jets d'attaque et les jets de dégâts dans le chapitre 9 à la page 446, mais ils sont résumés ici, suivis des règles relatives aux armes et du choix de dizaines d'armes.

Jets d'attaque

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque, vous déterminez le résultat en lançant 1d20 et en ajoutant votre modificateur d'attaque pour l'arme ou l'attaque à mains nues que vous utilisez. Les modificateurs d'attaque au corps à corps et à distance ont un calcul différent.

Modificateur d'attaque au corps à corps = modificateur de Force (ou en option Dextérité pour une arme de finesse) + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Modificateur d'attaque à distance = modificateur de Dextérité + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Comme pour les autres types de tests, des bonus et des malus s'appliquent à ces jets de dés. Les armes dotées de runes de puissance (page 612) ajoutent un bonus d'objet à vos jets d'attaque.

Malus d'attaques multiples

Si vous utilisez une action avec le trait attaque plusieurs fois dans le même tour, vos attaques après la première subissent un malus appelé malus d'attaques multiples. Votre deuxième attaque subit un malus de –5 et les attaques suivantes, un malus de –10.

Le malus d'attaques multiples ne s'applique pas aux attaques que vous faites en dehors de votre tour (comme les attaques réalisées dans le cadre d'une réaction). Vous pouvez utiliser une arme avec le trait agile (page 282) pour réduire votre malus d'attaques multiples.

Jets de dégâts

Lorsque le résultat de votre jet d'attaque avec une arme ou à mains nues atteint ou dépasse la CA de votre cible, vous touchez cette dernière ! Lancez le dé de dégâts de l'arme ou de l'attaque à mains nues et ajoutez les modificateurs, les bonus et les malus appropriés afin de déterminer le montant des dégâts que vous infligez. Calculez un jet de dégâts comme suit.

Jet de dégâts au corps à corps = dé de dégâts de l'arme ou de l'attaque à mains nues + modificateur de Force + bonus + malus

Jet de dégâts à distance = dé de dégâts de l'arme + modificateur de Force pour les armes de jet + bonus + malus

Les armes à distance n'ajoutent normalement pas de modificateur de caractéristique au jet de dégâts, mais les armes ayant le trait propulsif (page 283) ajoutent la moitié de votre modificateur de Force (ou votre modificateur complet s'il s'agit d'un nombre négatif), et les armes de jet ajoutent votre modificateur de Force complet.

Les armes magiques dotées de runes *de frappe*, de runes *de frappe supérieure* ou de runes *de frappe majeure* (page 612) ajoutent un ou plusieurs dés de dégâts d'arme à votre jet de dégâts. Ces dés supplémentaires ont la même valeur que le dé de dégâts de l'arme. À des niveaux élevés, la plupart des personnages infligent des dégâts supplémentaires liés à la spécialisation martiale.

Coups critiques

Lorsque vous effectuez une attaque et obtenez un 20 naturel (le nombre indiqué sur le dé est 20), ou si le résultat de votre attaque dépasse de 10 la CA de la cible, vous obtenez un succès critique (également appelé coup critique).

Si vous Frappez et obtenez un succès critique, votre attaque inflige le double des dégâts (page 451). D'autres attaques, telles que les jets d'attaque de sorts et certaines utilisations de la compétence Athlétisme, décrivent les effets spécifiques se produisant lorsque leurs résultats sont des succès critiques.

Attaques à mains nues

Presque tous les personnages commencent en étant qualifiés en attaques à mains nues. Vous pouvez Frapper avec votre poing ou une autre partie de votre corps, en calculant vos jets d'attaque et de dégâts comme vous le feriez avec une arme. Les attaques à mains nues peuvent appartenir à une catégorie d'armes (page 280) et avoir des traits d'arme (page 282). Cependant, les mains nues ne sont pas réellement des armes, et les effets et les capacités qui fonctionnent avec les armes ne sont jamais opérantes avec les attaques à mains nues, à moins que cela ne soit expressément spécifié.

Le tableau 6–6 : Attaques à mains nues donne les statistiques pour une attaque à mains nues effectuée avec le poing, mais vous utiliserez généralement les mêmes statistiques pour les attaques effectuées avec d'autres parties de votre corps. Certains dons ancestraux, sorts et certaines capacités de classe donnent accès à des attaques à mains nues spéciales plus puissantes. Les détails de ces attaques sont fournis dans les capacités qui les accordent.

Armes improvisées

Si vous attaquez avec quelque chose n'ayant pas été conçu pour être une arme, comme une chaise ou un vase, vous effectuez une attaque avec une arme improvisée. Vous subissez en ce cas un malus de –2 à votre jet d'attaque. Le cas échéant, le MJ détermine le montant et le type de dégâts infligés par cette attaque, ainsi que les traits d'arme que l'arme improvisée devrait avoir. Les armes improvisées sont des armes simples.

Attributs des armes

Les tableaux des pages 280-281 indiquent les attributs des différentes armes de corps à corps et à distance que vous pouvez acheter, ainsi que celles pour une frappe au poing (ou une autre attaque à mains nues basique). Les tableaux présentent les statistiques suivantes. Toutes les armes mentionnées dans ce chapitre ont un niveau d'objet de 0.

DÉGÂTS

Cette entrée indique le dé de dégâts utilisé par l'arme et le type de dégâts : C pour contondant, P pour perforant ou T pour tranchant.

Dés de dégâts

Chaque arme mentionnée indique le dé de dégâts utilisé pour effectuer son jet de dégâts. Une arme standard inflige un dé de dégâts, mais une rune *de frappe* magique peut augmenter le nombre de dés lancés, de même que certaines actions et sorts spéciaux. Ces dés supplémentaires sont du même type que le dé de dégâts normal de l'arme ou de l'attaque à mains nues.

Comptabiliser les dés de dégâts

Les effets basés sur le nombre de dés de dégâts d'une arme incluent uniquement le dé de dégâts de l'arme plus les dés supplémentaires d'une rune *de frappe*. Ils ne comptabilisent pas les dés supplémentaires provenant de capacités, d'effets de spécialisation critiques, de runes de propriété, de traits d'armes, etc.

Augmenter le type de dé

Lorsqu'un effet vous demande d'augmenter le type de votre dé de dégâts d'arme, utilisez le plus grand dé suivant en lieu et place de son dé normal, comme indiqué ci-dessous (ainsi, si vous utilisiez un d4, vous utiliserez un d6, etc.). Si vous employez un d12, c'est le nombre de faces maximal utilisable. Vous ne pouvez pas augmenter le type de dé de votre arme plus d'une fois.

1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12

PORTÉE

Les armes à distance et de jet ont un facteur de portée. Les attaques effectuées avec ces armes fonctionnent de manière normale jusqu'à cette distance. Les jets d'attaque dépassant le facteur de portée d'une arme subissent un malus de –2 pour chaque multiple supplémentaire de ce facteur entre vous et la cible. Les attaques au-delà du sixième facteur de portée sont impossibles.

Par exemple, un arc court ne subit aucun malus contre une cible à une distance maximale de 18 m, puis un malus de –2 contre une cible entre 18 m et jusqu'à 36 m, et un malus de –4 contre une cible située entre 36 m et jusqu'à 54 m, et ainsi de suite, jusqu'à 108 m.

RECHARGEMENT

Toutes les armes nécessitent un certain temps pour être mises en position, mais de nombreuses armes à distance doivent en outre être chargées et rechargées. Cette entrée indique le nombre d'actions Interagir nécessaires pour recharger de telles armes. Il peut être indiqué 0 si sortir des munitions et tirer avec l'arme font partie de la même action. Si une arme nécessite 2 actions ou plus pour la recharger, le MJ détermine si elles doivent être exécutées ensemble en tant qu'activité ou si vous pouvez dépenser certaines de ces actions lors d'un tour et le reste durant votre prochain tour.

CHOISIR UNE ARME

Les personnages qui se focalisent sur le combat doivent choisir leurs armes avec soin, c'est-à-dire déterminer s'ils veulent combattre au corps à corps ou à distance, le potentiel de destruction de ces armes, ainsi que les caractéristiques particulières des différentes armes. Les personnages qui sont avant tout des incantateurs doivent généralement choisir une arme de secours appartenant à la catégorie la plus élevée dans laquelle ils sont qualifiés ou meilleurs.

Lorsque vous choisissez vos armes, commencez par identifier les types d'armes avec lesquelles vous êtes qualifié ou meilleur. Vous devez ensuite comparer les armes entre ces types pour déterminer celles avec lesquelles vous obtiendrez le modificateur d'attaque au corps à corps ou à distance le plus élevé. Il est généralement conseillé de choisir à la fois une arme de corps à corps et une arme à distance lors de la création du personnage, afin de pouvoir faire face à une plus grande variété d'ennemis et de situations.

Catégories d'armes

Les armes appartiennent à de larges catégories, qui sont classées en fonction de leurs caractéristiques et des dégâts qu'elles infligent. Les armes de guerre causent généralement davantage de dégâts que les armes simples, et les armes évoluées ont généralement des traits plus avantageux que les armes de guerre pour les mêmes dégâts. En règle générale, vous voudrez choisir des armes qui infligent plus de dégâts, mais si vous êtes un combattant très compétent, vous pouvez opter pour une arme présentant des traits intéressants, même si son dé correspond à des dégâts moindres. Avec votre budget, vous pouvez acheter plusieurs armes, ce qui vous permettra d'en changer pour faire face à différentes situations.

Un objet ayant une entrée « – » doit être sorti avant de pouvoir être lancé, ce qui nécessite généralement une action Interagir, tout comme le fait de sortir n'importe quelle autre arme. Recharger une arme à distance et sortir une arme de jet nécessite d'avoir une main libre. Changer votre prise pour libérer une main, puis placer vos mains pour la prise nécessaire afin de manier l'arme, tout cela est inclus dans les actions que vous effectuez pour recharger une arme.

ENCOMBREMENT

Cette entrée indique l'Encombrement de l'arme. Il est augmenté ou diminué si l'arme n'est pas conçue pour des créatures de Petite ou Moyenne taille, en suivant les règles décrites à la page 295.

MAINS

Certaines armes requièrent une main, d'autres deux. Quelques-unes, comme l'arc long, ont 1+ dans leur entrée Mains. Vous pouvez tenir dans une main une arme ayant une entrée 1+, mais le processus de tir nécessite d'employer la seconde pour récupérer, insérer et décocher une flèche. Cela signifie que vous pouvez effectuer certaines choses avec votre main libre tout en tenant l'arc sans changer votre prise, mais que l'autre main doit être libre lorsque vous tirez. Pour manier correctement une arme 1+, vous devez la tenir dans une main et avoir une autre main libre.

Les armes nécessitant deux mains infligent en général davantage de dégâts. Certaines armes à une main possèdent le

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

trait à deux mains, ce qui les pousse à utiliser un dé de dégâts de l'arme différent lorsqu'elles sont utilisées à deux mains. De plus, certaines capacités exigent que vous maniez une arme à deux mains. Vous répondez à ce prérequis en tenant l'arme à deux mains, même si elle ne requiert pas deux mains stricto sensu ou ne possède pas le trait à deux mains.

GROUPE

Le groupe d'une arme ou d'une attaque à mains nues les classe en compagnie d'armes similaires. Les groupes affectent certaines capacités et ce que produit l'arme avec un coup critique, si vous avez accès aux effets de spécialisation critiques de cette arme ou de cette attaque à mains nues. Pour plus de précisions, voir page 283.

TRAITS D'ARME

Les traits d'une arme ou d'une attaque à mains nues sont indiqués dans cette entrée. Tout trait faisant référence à une « arme » peut également s'appliquer à une attaque à mains nues possédant ce trait.

MUNITIONS

Certaines entrées des tableaux concernant les armes à distance sont suivies d'une autre indiquant le type de munition lancé par l'arme. Le dé de dégâts est déterminé par l'arme, et non par les munitions. Comme cette statistique et d'autres pertinentes varient d'une arme à l'autre, les entrées mentionnant les munitions ne spécifient que le nom, la quantité, le prix et l'Encombrement. Une munition est détruite lorsqu'elle est utilisée.

TABLEAU 6-6 : ATTAQUES À MAINS NUES

Attaque à mains nues	Prix	Dégâts	Encombrement	Mains	Catégorie	Traits d'arme
Poing	–	1d4 C	–	1	Pugilat	Agile, finesse, non létale, à mains nues

TABLEAU 6-7 : ARMES DE CORPS À CORPS

Armes Simples	Prix	Dégâts	Encombrement	Mains	Catégorie	Traits d'arme
Bâton	0	1d4 C	1	1	Gourdin	Deux mains d8
Dague	2 pa	1d4 P	L	1	Couteau	Agile, finesse, jet 3 m, polyvalent T
Gantelet	2 pa	1d4 C	L	1	Pugilat	Agile, main-libre
Gantelet clouté	3 pa	1d4 P	L	1	Pugilat	Agile, mains libres
Gourdin	0	1d6 C	1	1	Gourdin	Jet 3 m
Lance	1 pa	1d6 P	1	1	Lance	Jet 6 m
Masse d'armes	1 po	1d6 C	1	1	Gourdin	Pousser
Masse d'armes légère	4 pa	1d4 C	L	1	Gourdin	Agile, finesse, pousser
Morgenstern	1 po	1d6 C	1	1	Gourdin	Polyvalent P
Pique	5 pa	1d8 P	2	2	Lance	Allonge
Serpe	2 pa	1d4 T	L	1	Couteau	Aglie, finesse, croc-en-jambe
Armes simples Peu courantes	**Prix**	**Dégâts**	**Encombrement**	**Mains**	**Catégorie**	**Traits d'arme**
Dague de clan	2 po	1d4 P	L	1	Couteau	Agile, nain, parade, polyvalent C
Katar	3 pa	1d4 P	L	1	Couteau	Agile, mortel d6, moine
Armes de guerre	**Prix**	**Dégâts**	**Encombrement**	**Mains**	**Catégorie**	**Traits d'arme**
Bô	2 pa	1d8 C	2	2	Gourdin	Moine, parade, allonge, croc-en-jambe
Cimeterre	1 po	1d6 T	1	1	Épée	Percutant, balayage
Cimeterre à deux mains	3 po	1d10 T	2	2	Épée	Percutant, balayage
Corsèque	2 po	1d10 P	2	2	Arme d'hast	Désarmer, allonge
Coup de bouclier	–	1d4 C	–	1	Bouclier	–
Coutille	1 po	1d8 T	2	2	Arme d'hast	Mortel d8, percutant, allonge
Épée bâtarde	4 po	1d8 T	1	1	Épée	Deux mains d12
Épée courte	9 pa	1d6 P	L	1	Épée	Agile, finesse, polyvalent T
Épée longue	1 po	1d8 T	1	1	Épée	Polyvalent P
Épée à deux mains	2 po	1d12 T	2	2	Épée	Polyvalent P
Faux	2 po	1d10 T	2	2	Arme d'hast	Mortel d10, croc-en-jambe
Fléau de guerre	2 po	1d10 C	2	2	Fléau d'armes léger	Désarmer, balayage, croc-en-jambe
Fléau d'armes léger	8 pa	1d6 C	1	1	Fléau d'armes léger	Désarmer, balayage, croc-en-jambe
Fouet	1 pa	1d4 T	1	1	Fléau d'armes léger	Désarmer, finesse, non létal, allonge, croc-en-jambe
Grande hache	2 po	1d12 T	2	2	Hache	Balayage
Grand pic de guerre	1 po	1d10 P	2	2	Pic de guerre	Fatal d12
Guisarme	2 po	1d10 T	2	2	Arme d'hast	Allonge, croc-en-jambe
Hache d'armes	1 po	1d8 T	1	1	Hache	Balayage
Hachette	4 pa	1d6 T	L	1	Hache	Agile, balayage, jet 3 m
Hallebarde	2 po	1d10 P	2	2	Arme d'hast	Allonge, polyvalent T
Lance d'arçon	1 po	1d8 P	2	2	Lance	Mortel d8, joute d6, allonge
Lamétoile	2 po	1d4 P	L	1	Couteau	Agile, mortel d6, finesse, jet 6 m, polyvalent T
Maillet	3 po	1d12 C	2	2	Marteau	Pousser
Main-gauche	5 pa	1d4 P	L	1	Couteau	Agile, désarmer, finesse, parade, polyvalent T

Marteau de guerre	1 po	1d8 C	1	1	Marteau	Pousser
Marteau léger	3 pa	1d6 C	L	1	Marteau	Agile, jet 6 m
Massue	1 po	1d10 C	2	2	Gourdin	Prise d'élan, pousser
Matraque	1 pa	1d6 C	L	1	Gourdin	Agile, non létal
Ombon	5 pa	1d6 C	–	1	Bouclier	Attaché au bouclier
Pic de guerre	7 pa	1d6 P	1	1	Pic de guerre	Fatal d10
Pic de guerre léger	4 pa	1d4 P	L	1	Pic de guerre	Agile, fatal d8
Pointes de bouclier	5 pa	1d6 P	–	1	Bouclier	Attaché au bouclier
Rapière	2 po	1d6 P	1	1	Épée	Mortel d8, désarmer, finesse
Trident	1 po	1d8 P	1	1	Lance	Jet 6 m
Armes de guerre						
Peu courantes	**Prix**	**Dégâts**	**Encombrement**	**Mains**	**Catégorie**	**Traits d'arme**
Chaîne cloutée	3 po	1d8 T	1	2	Fléau d'armes léger	Désarmer, finesse, croc-en-jambe
Coupecheval	9 pa	1d8 T	2	2	Arme d'hast	Gobelin, allonge, croc-en-jambe, polyvalent P
Dague de poing orque	7 pa	1d6 P	L	1	Couteau	Agile, désarmer, orc
Épée du temple	2 po	1d8 T	1	1	Épée	Moine, croc-en-jambe
Fourchette du chapardeur	1 po	1d4 P	L	1	Lance	Agile, traître, mortel d6, finesse halfelin, jet 6 m
Kama	1 po	1d6 T	L	1	Couteau	Agile, moine, croc-en-jambe
Katana	2 po	1d6 T	1	1	Épée	Mortel d8, deux-mains d10, polyvalent P
Kukri	6 pa	1d6 T	L	1	Couteau	Agile, finesse, croc-en-jambe
Lame courbe elfique	4 po	1d8 T	2	2	Épée	Elfe, finesse, percutant
Nunchaku	2 pa	1d6 C	L	1	Gourdin	Prise d'élan, désarmer, finesse, moine
Piolet gnome	2 po	1d6 C	1	1	Marteau	Gnome, croc-en-jambe, deux-mains d10, polyvalent P
Saï	6 pa	1d4 P	L	1	Couteau	Agile, désarmer, finesse, moine, polyvalent C
Tranchechien	1 pa	1d6 T	L	1	Épée	Agile, traître, finesse, gobelin
Armes évoluées						
Peu courantes	**Prix**	**Dégâts**	**Encombrement**	**Mains**	**Catégorie**	**Traits d'arme**
Coupecou orc	2 po	1d8 T	1	1	Hache	Percutant, orc, balayage
Hache de guerre naine	3 po	1d8 T	2	1	Hache	Nain, balayage, deux-mains d12
Masse-yoyo gnome	3 po	1d8 C	2	1	Fléau d'armes léger	Gnome, allonge
Sabre dentelé	5 po	1d6 T	L	1	Épée	Agile, finesse, jumelle

TABLE 6-8 : ARMES À DISTANCE

Armes simples	**Prix**	**Dégâts**	**Portée**	**Recharge**	**Encombrement**	**Mains**	**Catégorie**	**Traits d'arme**
Arbalète	3 po	1d8 P	36 m	1	1	2	Arc	–
10 carreaux	1 pa				L			
Arbalète lourde	4 po	1d10 P	36 m	2	2	2	Arc	–
10 carreaux	1 pa				L			
Arbalète de poing	3 po	1d6 P	18 m	1	L	1	Arc	–
10 carreaux	1 pa				L			
Fléchette	1 pc	1d4 P	6 m	–	L	1	Fléchette	Agile, jet
Fronde	0	1d6 C	15 m	1	L	1	Fronde	Propulsif
10 billes de fronde	1 pc				L			
Javeline	1 pa	1d6 P	9 m	–	L	1	Fléchette	Jet
Sarbacane	1 pa	1 P	6 m	1	L	1	Fléchette	Agile, non létal
10 fléchettes pour sarbacane	5 pc				L			
Armes de guerre	**Prix**	**Dégâts**	**Portée**	**Recharge**	**Encombrement**	**Mains**	**Catégorie**	**Traits d'arme**
Arc court	3 po	1d6 P	18 m	0	1	1+	Arc	Mortel d10
10 flèches	1 pa				L			
Arc court composite	14 po	1d6 P	18 m	0	1	1+	Arc	Mortel d10, propulsif
10 flèches	1 pa				L			
Arc long	6 po	1d8 P	30 m	0	2	1+	Arc	Mortel d10, volée 9 m
10 flèches	1 pa				L			
Arc long composite	20 po	1d8 P	30 m	0	2	1+	Arc	Mortel d10, propulsif, Volée 9 m
10 flèches	1 pa				L			
Bombe alchimique*	Variable	Variables	6 m	–	L	1	Bombe	Variable
Armes de guerre								
Peu courantes	**Prix**	**Dégâts**	**Portée**	**Recharge**	**Encombrement**	**Mains**	**Catégorie**	**Traits d'arme**
Fustibale de halfelin	5 po	1d10 C	24 m	1	1	2	Fronde	Halfelin, propulsif
10 billes de fronde	1 pc				L			
Shuriken	1 pc	1d4 P	6 m	0	–	1	Fléchette	Aglie, moine, jet

* On trouvera les statistiques pour les bombes alchimiques à partir de la page 577.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TRAITS D'ARME

Les armes et les attaques à mains nues avec le trait arme peuvent avoir les traits suivants.

Agile : le malus d'attaques multiples que vous subissez avec cette arme lors de la deuxième attaque de votre tour est de –4 au lieu de –5, et de –8 au lieu de –10 pour la troisième attaque et les suivantes dans le tour.

Allonge : cette arme est longue et peut être utilisée pour attaquer des créatures jusqu'à 3 m au lieu qu'elles soient seulement adjacentes. Pour les créatures qui possèdent déjà une allonge avec le ou les membres qui manient l'arme, l'arme augmente leur allonge de 1,5 m.

Attachée : une arme attachée doit être combinée avec un autre équipement pour pouvoir être utilisée. Le trait indique le type d'objet auquel l'arme doit être attachée. Vous devez manier ou porter l'objet auquel l'arme est attachée pour pouvoir attaquer avec. Par exemple, les pointes de bouclier sont attachées à un bouclier, ce qui vous permet d'attaquer avec les pointes au lieu d'un coup de bouclier, mais uniquement si vous le maniez. L'arme attachée est généralement vissée ou intégrée à l'objet auquel elle est attachée. En règle générale, un objet ne peut être attaché qu'à une seule arme. Une arme attachée peut être fixée à un objet moyennant 10 minutes de travail et un test réussi d'Artisanat DD 10, ce qui inclut le temps nécessaire pour retirer l'arme d'un objet précédent, si nécessaire. Si un objet est détruit, son arme attachée peut généralement être récupérée.

Balayage : cette arme effectue de larges attaques par balayage ou par rotation, ce qui facilite l'attaque de plusieurs ennemis. Lorsque vous attaquez avec cette arme, vous obtenez un bonus de circonstances de +1 à votre jet d'attaque si vous avez déjà tenté d'attaquer une cible différente ce tour-ci en utilisant cette arme.

Croc-en-jambe : vous pouvez utiliser cette arme pour effectuer un Croc-en-jambe avec la compétence Athlétisme même si vous n'avez pas de main libre. Ce trait utilise l'allonge de l'arme (si elle est différente de la vôtre) et ajoute le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus d'objet au test d'Athlétisme. Si vous obtenez un échec critique à un test pour effectuer un Croc-en-jambe avec l'arme, vous pouvez lâcher cette dernière pour qu'elle subisse les effets d'un échec au lieu de ceux d'un échec critique.

Désarmer : vous pouvez utiliser cette arme pour Désarmer avec la compétence Athlétisme, même si vous n'avez pas de main libre. Ce trait utilise l'allonge de l'arme (si elle est différente de la vôtre) et ajoute le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque (le cas échéant) en tant que bonus d'objet au test d'Athlétisme. Si vous obtenez un échec critique à un test de Désarmer en utilisant l'arme, vous pouvez lâcher cette dernière pour qu'elle subisse les effets d'un échec au lieu de ceux d'un échec critique. Même avec un succès critique, vous avez toujours besoin d'une main libre si vous voulez prendre l'objet.

Deux-mains : cette arme peut être maniée à deux mains. Cela change le dé de dégâts de votre arme à la valeur indiquée. Ce changement s'applique à tous les dés de dégâts de l'arme, tels que ceux provenant de runes *de frappe*.

Elfe : les elfes fabriquent et utilisent ces armes.

Fatal : le trait fatal inclut un type de dé donné. En cas de coup critique, l'arme utilise le dé de dégâts du trait fatal au lieu du dé normal, et l'arme ajoute un dé de dégâts supplémentaire du même type.

Finesse : vous pouvez utiliser votre modificateur de Dextérité à la place de votre modificateur de Force pour les jets d'attaque avec cette arme de corps à corps. Vous utilisez toujours votre modificateur de Force pour calculer les dégâts.

Gnome : les gnomes fabriquent et utilisent ces armes.

Gobelin : les gobelins fabriquent et utilisent ces armes.

Halfelin : les halfelins fabriquent et utilisent ces armes.

Jet : vous pouvez lancer cette arme lors d'une attaque à distance. Dans ce cas, elle fonctionne comme une arme à distance. Une arme de jet ajoute votre modificateur de Force aux dégâts, tout comme une arme de corps à corps. Lorsque ce trait est associé à une arme de corps à corps, il inclut également le facteur de portée. Les armes à distance dotées de ce trait utilisent le facteur de portée spécifié dans l'entrée Portée de l'arme.

Joute : l'arme est adaptée au combat monté, avec un harnais ou un moyen similaire. Lorsque vous êtes sur une monture, si vous vous êtes déplacé d'au moins 3 m lors de l'action précédant votre attaque, vous ajoutez un bonus de circonstances aux dégâts égal au nombre de dés de dégâts de l'arme pour cette attaque. En outre, lorsque vous êtes sur une monture, vous pouvez manier l'arme d'une seule main, ce qui permet de changer le dé de dégâts à la valeur indiquée.

Jumelle : ces armes sont utilisées par paire et se complètent. Lorsque vous attaquez avec une arme jumelle, vous ajoutez un bonus de circonstances au jet de dégâts égal au nombre de dés de dégâts de votre arme si vous avez déjà attaqué avec une arme différente du même type ce tour-ci. Les armes doivent être du même type pour bénéficier de ce trait, mais elles n'ont pas besoin d'avoir les mêmes runes.

Main-libre : cette arme n'occupe pas votre main, généralement parce qu'elle est intégrée à votre armure. Une arme main-libre ne peut pas être Désarmée. Vous pouvez utiliser la main couverte par votre arme main-libre pour brandir d'autres objets, effectuer des actions de manipulation, etc. Vous ne pouvez pas attaquer avec une arme main-libre si vous brandissez quoi que ce soit dans cette main ou utilisez autrement cette main. Lorsque vous ne maniez aucun objet et que vous n'utilisez pas autrement la main, vous pouvez utiliser des capacités qui exigent que vous ayez une main libre ainsi que celles qui nécessitent que vous portiez une arme dans cette main. Chacune de vos mains ne peut avoir qu'une seule arme main-libre.

Mains nues : une attaque à mains nues utilise votre corps à la place d'une arme fabriquée. Une attaque à mains nues n'est pas considérée comme venant d'une arme, bien qu'elle soit classée avec les armes dans le cadre des catégories d'armes, et qu'elle puisse avoir des traits d'armes. Comme elle part de votre corps, une attaque à mains nues ne peut pas être Désarmée. Elle n'occupe pas non plus la main, même si un poing ou autre appendice de préhension suit les mêmes règles qu'une arme main-libre.

Moine : beaucoup de moines apprennent à utiliser ces armes.

Mortel : avec un coup critique, l'arme ajoute un dé de dégâts d'arme du type de dé indiqué. Il est lancé après avoir doublé les dégâts de l'arme. Cela augmente à deux dés si l'arme a une rune *de frappe supérieure* et trois dés si l'arme

a une rune *de frappe majeure*. Par exemple, une rapière avec une rune *de frappe supérieure* inflige 2d8 points de dégâts perforants supplémentaires en cas de coup critique. Une capacité modifiant le type de dés de dégâts normaux de l'arme ne modifie pas le type de son dé mortel.

Nain : les nains fabriquent et utilisent ces armes.

Non létal : les attaques avec cette arme sont non létales (page 453) et on les emploie pour assommer des créatures au lieu de les tuer. Vous pouvez utiliser une arme non létale pour effectuer une attaque létale avec un malus de –2.

Orc : les orcs fabriquent et utilisent ces armes.

Parade : cette arme peut être utilisée de manière défensive pour bloquer les attaques. Lorsque vous maniez cette arme, si votre maîtrise avec cette dernière est qualifiée ou mieux, vous pouvez utiliser une action Interagir pour positionner votre arme de manière défensive, ce qui vous permet d'obtenir un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour.

Percutant : cette arme devient plus dangereuse à mesure qu'elle gagne de l'élan. Lorsque vous attaquez plus d'une fois avec elle à votre tour, la deuxième attaque gagne un bonus de circonstances aux dégâts égal au nombre de dés de dégâts de l'arme, et chaque attaque suivante gagne un bonus de circonstances aux dégâts égal au double du nombre de dés de dégâts de l'arme.

Polyvalent : une arme polyvalente peut être utilisée pour infliger un type de dégâts différent de celui indiqué dans l'entrée Dégâts. Ce trait indique le type de dégâts alternatif. Par exemple, une arme perforante Polyvalente T peut être utilisée pour infliger des dégâts perforants ou tranchants. Vous choisissez le type de dégâts chaque fois que vous effectuez une attaque.

Pousser : vous pouvez utiliser cette arme pour Pousser avec la compétence Athlétisme, même si vous n'avez pas de main libre. Ce trait utilise l'allonge de l'arme (si elle est différente de la vôtre) et ajoute le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus d'objet au test d'Athlétisme. Si vous obtenez un échec critique à un test de Pousser avec l'arme, vous pouvez lâcher cette dernière pour qu'elle subisse les effets d'un échec au lieu de ceux d'un échec critique.

Prise d'élan : vous pouvez utiliser l'élan d'une attaque manquée avec cette arme pour mener votre prochaine attaque. Après avoir raté votre attaque avec cette arme à votre tour, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 lors de votre prochaine attaque avec cette arme avant la fin de votre tour.

Propulsif : vous ajoutez la moitié de votre modificateur de Force (s'il est positif) aux dégâts infligés avec une arme à distance propulsive. Si vous avez un modificateur de Force négatif, vous ajoutez à la place votre modificateur de Force complet.

Saisir : vous pouvez utiliser cette arme pour Saisir avec la compétence Athlétisme même si vous n'avez pas de main libre. Ce trait utilise l'allonge de l'arme (si elle est différente de la vôtre) et ajoute le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus d'objet au test d'Athlétisme. Si vous obtenez un échec critique à un test pour Saisir avec l'arme, vous pouvez lâcher cette dernière pour qu'elle subisse les effets d'un échec au lieu de ceux d'un échec critique.

Traître : lorsque vous touchez une créature prise au dépourvu, cette arme inflige 1 dégât de précision en plus de ses dégâts normaux. Les dégâts de précision montent à 2 si l'arme est une *arme +3*.

Volée : cette arme à distance est moins efficace à courte distance. Vos attaques contre des cibles situées à une distance incluse dans la Portée indiquée subissent un malus de –2.

Effets critique spécialisé

Certaines capacités de classe, runes d'arme, certains dons et autres effets peuvent vous procurer des avantages supplémentaires lorsque vous effectuez une attaque avec certaines armes et obtenez un succès critique. C'est ce qu'on appelle un effet critique spécialisé. L'effet exact dépend du groupe d'armes auquel votre arme appartient, comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez toujours décider de ne pas ajouter l'effet critique spécialisé de votre arme.

Arc : si la cible du coup critique est adjacente à une surface, elle se retrouve fichée sur cette surface par le projectile. La cible est immobilisée et doit dépenser une action Interagir pour tenter un test d'Athlétisme DD 10 afin de se libérer du projectile ; elle ne peut pas quitter son espace tant qu'elle n'a pas réussi ce test. La créature n'est pas fichée sur la surface si elle est intangible, si elle est liquide (comme un élémentaire d'eau ou certaines vases), ou peut autrement s'échapper sans effort.

Arme d'hast : la cible est déplacée de 1,5 m dans la direction de votre choix. Il s'agit d'un mouvement forcé (page 475).

Bombe : augmentez le rayon d'effet des dégâts d'éclaboussure de la bombe (s'il y a lieu) à 3 m.

Bouclier : vous repoussez la cible de 1,5 m. Il s'agit d'un mouvement forcé (page 475).

Couteau : la cible subit 1d6 dégâts de saignement persistants. Vous obtenez un bonus d'objet à ces dégâts de saignement égal au bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque.

Épée : la cible est déséquilibrée par votre attaque et devient prise au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour.

Fléau : la cible tombe à terre.

Fléchette : la cible subit 1d6 dégâts de saignement persistants. Vous obtenez un bonus d'objet à ces dégâts de saignement égal au bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque.

Fronde : la cible doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou être étourdie 1.

Gourdin : vous repoussez la cible jusqu'à 3 m de vous (vous choisissez la distance). Il s'agit d'un mouvement forcé (page 475).

Hache : choisissez une créature adjacente à la cible initiale et à portée d'allonge. Si sa CA est inférieure au résultat de votre jet d'attaque pour le coup critique, vous infligez à cette créature un nombre de dégâts égal au résultat du dé de dégâts de l'arme que vous avez obtenu (y compris, le cas échéant, les dés supplémentaires pour sa rune de puissance). Ce montant n'est pas doublé et aucun bonus ou autre dé supplémentaire ne s'applique à ces dégâts.

Lance : l'arme perfore la cible et affaiblit ses attaques. La cible est maladroite 1 jusqu'au début de votre prochain tour.

Marteau : la cible tombe à terre.

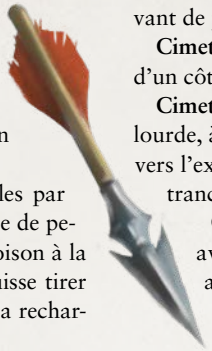
Pic de guerre : L'arme perfore vicieusement la cible, qui subit 2 dégâts supplémentaires par dé de dégâts de l'arme.

Pugilat : la cible doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou être ralentie 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

DESCRIPTION DES ARMES

Chacune des armes répertoriées dans les tableaux 6–7 et 6–8 est décrite ci-dessous.



Arbalète : cette arme à distance est faite de l'assemblage d'un arc monté sur un cadre à poignée appelé arbrier. L'arbrier possède un mécanisme pour bloquer la corde attachée à un mécanisme de déclenchement, qui relâche la tension et lâche un carreau.

Arbalète de poing : parfois appelée arc des ruelles par les roublards et les voyous, cette petite arbalète lance de petits carreaux quelquefois utilisés pour délivrer du poison à la cible. Elle est suffisamment petite pour que l'on puisse tirer avec d'une seule main – mais il faut tout de même la recharger à deux mains.

Arbalète lourde : cette grande arbalète est plus difficile à charger et plus conséquente qu'une arbalète classique, mais elle a davantage de puissance.

Arc court : Ce petit arc est fait d'une seule pièce de bois et est prisé des tirailleurs et des cavaliers.

Arc court composite : cet arc court est composé de corne, de bois et de tendon collés ensemble pour augmenter la puissance de sa traction et de son projectile. Sa taille compacte et sa puissance en font le favori des archers montés. Chaque fois qu'une capacité est spécifiquement limitée à un arc court, elle s'applique également aux arcs courts composites, sauf indication contraire.

Arc long : cet arc de 1,5 m de longueur, généralement constitué d'un seul morceau d'orme, de noyer blanc ou d'if, a un tir puissant et excelle à propulser des flèches avec une grande force et à une distance extrême. Vous devez utiliser deux mains pour tirer avec un arc long, et vous ne pouvez pas l'utiliser lorsque vous êtes sur une monture.

Arc long composite : cette arme à projectile est fabriquée à partir de corne, de bois et de tendon collés ensemble pour augmenter la puissance de sa traction et de son projectile. Comme tous les arcs longs, sa grande taille accroît également sa portée et sa puissance. Vous devez vous servir de vos deux mains pour tirer avec un arc long composite, et vous ne pouvez pas l'utiliser lorsque vous vous trouvez sur une monture. Chaque fois qu'une capacité est spécifiquement limitée à un arc long, telle que l'arme de prédilection d'Érastil, elle s'applique également aux arcs longs composites, sauf indication contraire.

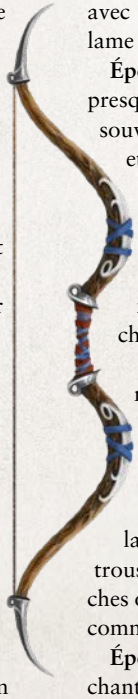
Bâton : ce long morceau de bois peut aider à marcher ou à porter un coup puissant.

Bille de fronde : il s'agit de petites billes de métal, généralement en fer ou en plomb, conçues pour être utilisées comme munitions pour les frondes.

Bô : ce bâton solide, mais mince, est effilé aux extrémités et bien équilibré. Il est conçu pour pouvoir être une arme à la fois offensive et défensive.

Bombe alchimique : ces bombes se présentent sous différents types et niveaux de puissance, mais quelle que soit la variété considérée, vous lancez la bombe sur la cible et elle explose, libérant son souffle alchimique.

Carreau : plus court que les flèches traditionnelles, mais de fabrication similaire, le carreau est la munition utilisée par les arbalètes.



Chaîne cloutée : cette chaîne de 1,20 m de long est recouverte d'ardillons et comporte des pointes à une ou à ses deux extrémités. Certaines sont dotées d'anneaux métalliques servant de poignées.

Cimeterre : cette lame incurvée à une main est tranchante d'un côté.

Cimeterre à deux mains : cette arme est une version plus lourde, à deux mains, du cimeterre à lame courbe. Il est lesté vers l'extrémité de la lame, ce qui en fait une puissante arme tranchante.

Corsèque : cette arme d'hast est un long trident avec une branche centrale plus longue que les deux autres.

Coup de bouclier : un coup de bouclier n'est pas une arme, mais une manœuvre par laquelle vous poussez ou balancez votre bouclier afin de frapper votre ennemi avec une attaque improvisée.

Coupecheval : créée par les gobelins pour combattre les chevaux, cette arme est pour l'essentiel un long manche se terminant par une lame avec un gros crochet.

Coupecou orc : cette hache possède une lame barbue et dentelée idéale pour séparer l'os du tendon et du cartilage.

Coutille : cette arme d'hast est constituée d'une longue lame à un tranchant au bout d'un bâton de plus de 2 m. Elle est extrêmement efficace pour effectuer des coups tranchants mortels à distance.

Dague : cette petite arme à lame se tient d'une main et est utilisée pour poignarder une créature en combat rapproché. Elle peut aussi être lancée.

Dague de clan : cette large dague est portée par les nains à la fois comme une arme, un outil et pour désigner un clan. Perdre ou devoir rendre une dague de clan est considéré comme une honte pour la plupart des nains.

Dague de poing orque : cette lame en métal robuste de conception orque possède une poignée-panier horizontale avec des lames sortant à chaque extrémité, ou parfois une lame comme celle d'un katar.

Épée à deux mains : cette immense épée à deux mains est presque aussi haute que son porteur. Sa lame inférieure est souvent un peu émoussée, ce qui lui permet d'être agrippée et de produire un effet de levier supplémentaire dans les combats au corps à corps.

Épée bâtarde : cette épée à large lame, parfois appelée épée à une-main-et-demie, a une prise plus longue et peut donc être tenue d'une main ou utilisée à deux mains pour fournir une puissance perforante ou tranchante supplémentaire.

Épée courte : ces lames se présentent dans toute une variété de formes et de styles, mais elles mesurent généralement 60 cm de long.

Épée du temple : cette lourde lame est prisée des gardiens de sites religieux. Elle possède une lame distinctive en forme de croissant, qui ressemble à un mélange entre une faucille et une épée. Il y a souvent des trous percés dans la lame ou le pommeau afin que des cloches ou d'autres objets sacrés puissent être apposés sur l'arme comme aide à la prière ou à la médiation.

Épée longue : l'épée longue peut avoir un ou deux tranchants. Sa lame est lourde et mesure entre 1 et 1,20 m de long.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Faux : issue d'un outil agricole servant à faucher de longs grains et céréales, cette arme possède un long manche en bois avec des poignées saillantes, et est coiffée d'une lame courbe installée perpendiculairement.

Fléau : cette arme consiste en une poignée de bois attachée à une boule ou à un cylindre à pointes au moyen d'une chaîne, d'une corde ou d'une lanière de cuir.

Fléau de guerre : ce grand fléau d'armes possède un long manche relié à un morceau de bois ou de métal plus court, parfois incrusté de pointes.

Flèche : ces projectiles sont les munitions des arcs. Le fût d'une flèche est en bois. La flèche est stabilisée en vol grâce à un empennage fixé à une extrémité et arbore une tête en métal de l'autre.

Fléchette : cette arme de jet est plus large qu'une flèche, mais plus courte qu'un javelot. Elle a généralement une courte tige de bois se terminant par une pointe en métal et est parfois stabilisée par des plumes ou de la fourrure.

Fléchette de sarbacane : ces fléchettes minces et légères sont généralement réalisées en bois dur et stabilisées avec un empennage de duvet ou de fourrure. Elles sont souvent creuses pour pouvoir délivrer du poison.

Fouet : ce long morceau de cuir épais, souvent tressé, inflige à distance une entaille douloureuse, mais non létale, généralement accompagnée d'un claquement distinctif.

Fourchette du chapardeur : cette arme de halfelin ressemble à une longue fourchette à deux branches et s'utilise à la fois comme une arme et un outil de cuisine.

Fronde : guère plus qu'un bol en cuir fixé à une paire de lanières, la fronde peut être utilisée pour lancer à distance des pierres lisses ou des billes de fronde.

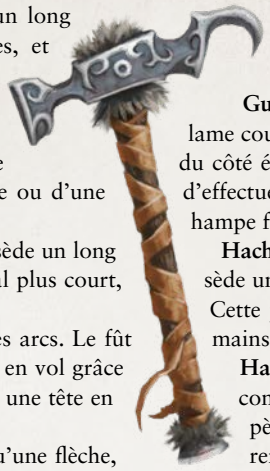
Fustibale de halfelin : ce bâton se termine par une fourche en forme de Y tenant une fronde. La longueur du bâton permet un excellent effet de levier lorsqu'on l'utilise à deux mains pour lancer des pierres ou des billes avec la fronde.

Gantelet : une paire de ces gants en métal est livrée avec un harnois, une armure de plates et un clibanion ; ils peuvent également être achetés séparément et portés avec d'autres types d'armure. Ils protègent vos mains, mais les transforment également en armes mortelles.

Gantelet clouté : offrant la même fonction défensive qu'un gantelet standard, cette version est dotée de tout un ensemble de pointes dépassant des articulations et permettant d'infliger des dégâts perforants au moyen d'un coup de poing.

Gourdin : il s'agit d'un morceau de bois robuste façonné ou reconverti pour matraquer un ennemi. les gourdins peuvent être des pièces d'art martial finement sculptées ou être aussi simples qu'une branche d'arbre ou un morceau de bois.

Grande hache : cette grande hache d'armes est trop lourde pour pouvoir être maniée d'une seule main. Beaucoup de grandes haches comprennent deux lames et sont souvent « barbues », avec un crochet au bout pour augmenter la force de leur pouvoir tranchant.



Grand pic de guerre : ce pic de guerre possède un manche plus long et une tête plus large qu'un pic de guerre ordinaire. Il est trop lourd pour pouvoir être manié d'une seule main.

Guisarme : cette arme d'hast comporte une longue lame courbe, souvent unilatérale, avec un crochet dépassant du côté émoussé de la lame, permettant ainsi à son porteur d'effectuer à distance un croc-en-jambe à ses adversaires. Sa hampe fait généralement 2,40 m de long.

Hache de guerre naine : cette arme prisée des nains possède une grande tête décorée montée sur un manche épais. Cette puissante hache peut être utilisée à une ou à deux mains.

Hache d'armes : ces haches sont conçues explicitement comme des armes plutôt que comme des outils. Elles pèsent généralement moins lourd, avec un manche renforcé de bandes ou de fixations métalliques et une lame plus tranchante, ce qui les rend idéales pour couper des membres bien plus que du bois.

Hachette : cette petite hache peut être utilisée en combat rapproché ou être lancée.

Hallebarde : cette arme d'hast possède un manche relativement court de 1,5 m. Son extrémité dangereuse est une longue pointe attachée avec une lame de hache.

Javeline : cette fine lance est bien équilibrée pour les lancers, mais n'est pas conçue pour être utilisée au corps à corps.

Kama : semblable à une faucille et utilisé dans certaines régions pour récolter le grain, le kama possède une lame courte et légèrement incurvée, et un manche en bois.

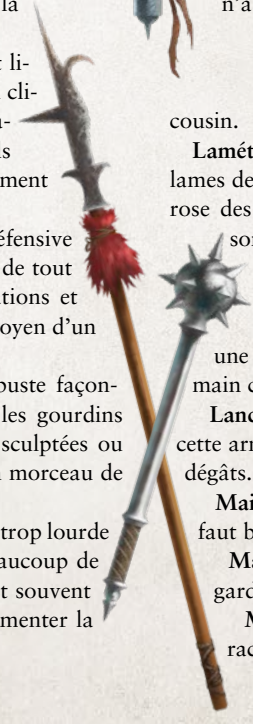
Katana : un katana est une épée courbe, connue pour sa lame unilatérale particulièrement tranchante.

Katar : également connu sous le nom de poignard de perforation, le katar se caractérise par sa poignée en forme de H qui permet à la lame de déborder des articulations des doigts.

Kukri : la lame de ce couteau long de 30 cm se courbe et n'a pas de garde au niveau de la poignée.

Lame courbe elfique : version essentiellement plus longue du cimeterre, cette arme elfique traditionnelle possède une lame plus fine que celle de son cousin.

Lamétoile : à partir d'un anneau métallique central, quatre lames de métal effilées s'étendent comme des pointes sur une rose des vents. Lorsqu'il saisit une lamétoile par le centre, son porteur peut l'utiliser comme une arme de corps à corps. Elle peut aussi être lancée sur de courtes distances.



Lance : long manche métallique se terminant par une pointe en métal, la lance peut être utilisée d'une seule main comme arme de corps à corps, mais aussi lancée.

Lance d'arçon : une créature sur une monture utilise cette arme semblable à une lance pour infliger de nombreux dégâts.

Maillet : le maillet est un marteau de guerre massif qu'il faut balancer à deux mains.

Main-Gauche : cette dague de parade possède une garde robuste destinée à protéger la main de l'utilisateur.

Marteau-piolet gnome : cet outil et arme gnome se caractérise par un marteau à une extrémité et une pointe

de pioche incurvée de l'autre. C'est une arme tellement étrange et peu commode que les autres races estiment que les gnomes montrent une certaine excentricité à l'utiliser.

Marteau de guerre : cette arme possède un manche en bois se terminant par une lourde tête en métal. La tête du marteau peut être à simple face ou à double face, mais elle est toujours capable de délivrer de puissants coups contondants.

Marteau léger : cette version plus petite du marteau de guerre possède un manche en bois ou en métal se terminant par une tête métallique. Contrairement à son cousin plus lourd, il est suffisamment léger pour pouvoir être lancé.

Masse-yoyo gnome : plus fléau que masse, cette arme possède un manche court attaché à une chaîne avec une boule au bout. Cette dernière est propulsée sur sa distance d'allonge grâce à un coup de poignet, qui la ramène au porteur après la frappe.

Masse d'armes : avec un solide manche et une lourde tête en métal, une masse d'armes est robuste et permet à celui qui la manie de porter des coups puissants et de cabosser une armure.

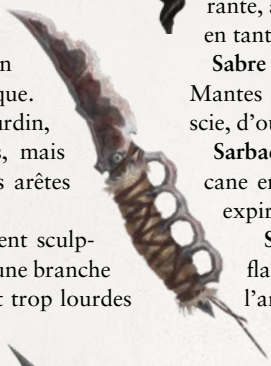
Masse d'armes légère : une masse d'armes légère possède un manche court en bois ou en métal se terminant par une épaisse tête métallique. Utilisée approximativement comme un gourdin, elle délivre de puissants coups contondants, mais avec une force supplémentaire provenant des arêtes ou des pointes métalliques de la tête.

Massue : beaucoup de massues sont finement sculptées, tandis que d'autres ne sont guère plus qu'une branche d'arbre robuste. Ces massues imposantes sont trop lourdes pour pouvoir les manier d'une seule main.

Matraque : une matraque est constituée d'un gainage souple fixé autour d'un noyau plus dense, en général une gaine en cuir autour d'une tige de plomb. Sa tête est plus large que sa poignée, pour disperser la force du coup, l'arme ayant pour but d'assommer la victime plutôt que d'en faire couler le sang.

Morgenstern : cette arme possède un manche court se terminant par une boule en métal hérissée de pointes.

Nunchaku : le nunchaku est constitué de deux barres en bois ou en métal reliées par une corde ou une chaîne courte.



Ombon : morceau métallique généralement épais et rond, convexe ou conique, fixé au centre d'un bouclier, l'ombon augmente les dégâts contondants d'un coup de bouclier.

Pic de guerre : un pic conçu uniquement pour le combat, qui possède un manche en bois robuste et une tête lourde et pointue permettant de porter des coups dévastateurs.

Pic de guerre léger : un pic de guerre léger est un outil minier modifié, avec un manche en bois se terminant par une tête de pioche, conçu pour perforer l'armure et la chair plutôt que briser les rochers.

Pique : cette très longue lance est destinée à l'estoc plutôt qu'au lancer. Utilisée par de nombreux soldats et gardes des villes pour contrôler la foule et se défendre contre les attaques ennemies, elle doit être utilisée à deux mains.

Pointes de bouclier : ces pointes en métal sont placées de manière stratégique sur le côté défensif du bouclier, afin d'infliger des dégâts perforants avec un coup de bouclier.

Rapière : la rapière est une longue et fine lame perforante, avec une garde en coupe. Elle est prisée de beaucoup en tant qu'arme de duel.

Sabre dentelé : arme emblématique des assassins des Mantes rouges, cette lame incurvée est dentelée comme une scie, d'où son nom.

Sarbacane : ce long tube étroit tire des fléchettes de sarbacane en se servant uniquement de la puissance du souffle expiré.

Saï : cette dague perforante possède une fine lame flanquée d'une paire de griffes pouvant servir à bloquer l'arme de l'ennemi.

Serpe : à l'origine un outil agricole utilisé pour faucher le grain, cette arme à une main possède un court manche en bois se terminant par une lame incurvée, parfois affûtée des deux côtés.

Shuriken : cette « étoile de jet » est un petit morceau de métal plat aux arêtes vives, conçu pour être lancé d'un coup de poignet.

Tranchechien : cette lame de fortune courte, incurvée et grossière, est souvent percée de trous pour en réduire le poids. C'est une arme prisée des gobelins.

Trident : cette arme à trois dents en forme de lance possède en général un manche de 1,20 m de long. Comme une lance, le trident peut être brandi d'une main ou lancé.

Matériel

Votre personnage a besoin de toutes sortes d'objets, à la fois durant l'exploration et les intermèdes, qu'il s'agisse de rations, d'équipement d'escalade ou de beaux vêtements, en fonction de la situation.

Statistiques du matériel

Les tableaux 6–9 et 6–10 contiennent des entrées Prix et Encombrement pour une grande variété d'équipement. Si un objet est suivi d'un nombre entre parenthèses, cela signifie que son prix correspond à la quantité indiquée, même si l'entrée Encombrement pour un tel objet ne représente que la valeur d'un seul de ces objets. Tous les objets de ce chapitre sont de niveau 0, sauf si le nom de l'objet est suivi (entre parenthèses) d'un niveau d'objet supérieur.

Mains

Cette entrée indique le nombre de mains qu'il faut pour utiliser efficacement l'objet. La plupart des objets nécessitant deux mains peuvent être transportés au moyen d'une seule main, mais vous devez utiliser une action Interagir pour modifier votre prise et pouvoir utiliser l'objet. Le MJ peut décider qu'un objet est trop imposant pour pouvoir être tenu d'une seule main (ou même avec deux mains pour des objets particulièrement grands).

Matériel d'aventurier

Ces objets suivent des règles particulières ou nécessitent d'être détaillés davantage.

Articles de pêche : ce kit comprend une canne à pêche démontable, des hameçons, une ligne, des leurres et un filet de pêche. Les articles de pêche professionnels confèrent un bonus d'objet de +1 aux tests pour pêcher.

Bandoulière : une bandoulière peut accueillir jusqu'à huit objets d'Encombrement léger à votre portée et est généralement utilisée pour des objets alchimiques ou des potions. Si vous transportez ou stockez une bandoulière au lieu de l'avoir autour de la poitrine, l'Encombrement devient léger à la place de négligeable. Une bandoulière peut être dédiée à un jeu d'outils complet, tel que des outils de guérisseur, vous permettant ainsi de sortir ces outils dans le cadre de l'action qui les requiert.

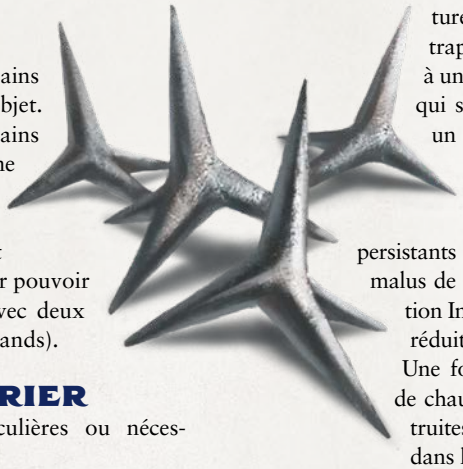
Bougie : une bougie allumée diffuse une lumière tamisée dans un rayon de 3 m.

Bourse : une bourse peut contenir jusqu'à quatre objets d'Encombrement léger.

Bourse de composants matériels : cette bourse contient des composants matériels pour les sorts qui les requièrent. Ces composants s'épuisent au fil du temps, mais vous pouvez en recharger le stock au cours de vos préparatifs quotidiens.

Boussole : une boussole vous aide à Vous orienter, à condition que vous vous trouviez dans un endroit où les champs magnétiques sont uniformes. Sans boussole, vous imputez un malus d'objet de –2 à ces tests (le même que lorsqu'on utilise un objet de mauvaise qualité). Une boussole à lentille vous accorde un bonus d'objet de +1 à ces tests.

Carte d'état-major : les cartes sont peu courantes. La plupart de celles que vous trouverez sont simples et fonctionnelles. Une carte d'état-major détaille un lieu spécifique avec un niveau de détail excellent. Une de ces cartes accorde un bonus d'objet de +1 à vos tests de Survie et à tous les tests de compétence pour Se souvenir, à condition qu'ils soient liés au lieu détaillé sur la carte. Les cartes sont parfois contenues dans des atlas réunissant un certain nombre de cartes de même qualité, souvent sur des sujets similaires. Un atlas coûte cinq fois plus cher qu'une carte seule et nécessite d'utiliser ses deux mains. Le MJ détermine quelles cartes sont disponibles à un endroit donné.



Chausse-trappes : ces pointes en métal à quatre branches infligent des dégâts aux pieds d'une créature. Vous pouvez disséminer des chausse-trappes dans une case vide adjacente grâce à une action Interagir. La première créature qui se déplace dans cette case doit réussir un test d'Acrobatie DD 14 ou subir 1d4 dégâts perforants et 1 dommage de saignement persistant. Une créature qui subit des dégâts de saignement persistants de la part de chausse-trappes subit un malus de –1,5 m à sa Vitesse. Dépenser une action Interagir pour retirer les chausse-trappes réduit le DD pour arrêter le saignement. Une fois qu'une créature a subi des dégâts de chausse-trappes, suffisamment ont été détruites pour que d'autres créatures entrant dans la case le fassent en toute sécurité.

On peut récupérer les chausse-trappes déployées pour les réutiliser, à condition qu'aucune créature n'ait été blessée par elles. Dans le cas contraire, le nombre de chausse-trappes détruites est suffisant pour ne pas pouvoir les récupérer.

Coffre : un coffre en bois peut contenir des objets jusqu'à un Encombrement 8.

Étui à parchemin : les parchemins, cartes et autres documents enroulés sont stockés dans des étuis pour pouvoir les transporter en toute sécurité.

Fiole : une fiole en verre simple peut contenir jusqu'à 30 ml de liquide.

Fontes : les fontes vont par paire. Chacune peut contenir des objets jusqu'à un Encombrement 3. La valeur d'Encombrement indiquée correspond aux fontes portées par une monture. Si vous transportez ou stockez des fontes, elles comptent pour un Encombrement 1 au lieu de léger.

Formulaire : un formulaire contient les formules nécessaires pour fabriquer des objets autres que l'équipement ordinaire de ce chapitre ; les alchimistes en reçoivent généralement un gratuitement. Chaque formulaire peut contenir des formules pour un maximum de 100 objets différents. Les formules peuvent également apparaître sur des feuilles de parchemin, des tablettes et presque n'importe quel autre support ; vous n'avez pas besoin de les copier dans un livre spécifique tant que vous pouvez les garder sous la main afin de vous y référer.

Gaine : une gaine ou fourreau vous permet de porter facilement une arme sur vous.

Grappin : vous pouvez lancer un grappin avec une corde attachée à celui-ci pour faciliter votre escalade. Pour fixer un grappin, vous effectuez un jet d'attaque avec le trait secret

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TABLEAU 6-9 : MATÉRIEL D'AVENTURIER

Objet	Prix	Enc.	Mains
Articles de pêche	8 pa	1	2
Articles de pêche professionnels (niveau 3)	20 po	1	2
Balance de marchand	2 pa	L	2
Bandoulière	1 pa	–	–
Batterie de cuisine	1 po	2	2
Bougie (10)	1 pc	–	1
Bourse	4 pc	–	–
Bourse de composants matériels	5 pa	L	1
Boussole	1 po	–	1
Boussole à lentille (niveau 3)	20 po	–	1
Chaîne (3 m)	4 po	1	2
Chausse-trappes	3 pa	L	1
Chope	1 pc	–	1
Coffret	6 pa	2	2
Corde	5 pa	L	2
Craie (10)	1 pc	–	1
Échelle (3 m)	3 pc	3	2
Étui à parchemin	1 pa	–	2
Fiole	5 pc	–	1
Fontes	2 pa	L	2
Formulaire (vierge)	1 po	L	1
Gaine	1 pc	–	–
Grappin	1 pa	L	1
Grimoire (vierge)	1 po	L	1
Houx et gui	0	–	1
Huile (1/2 litre)	1 pc	–	2
Instrument de musique			
Portatif	8 pa	1	2
Portatif virtuose (niveau 3)	50 po	1	2
Lourd	2 po	16	2
Lourd virtuose (niveau 3)	100 po	16	2
Kit de déguisement	2 po	L	2
Cosmétiques de remplacement	1 pa	–	–
Kit de déguisement d'élite (niveau 3)	40 po	L	2
Cosmétiques d'élite (niveau 3)	5 pa	–	–
Kit d'escalade	5 pa	1	2
Kit d'escalade de l'extrême (niveau 3)	40 po	1	2
Kit de réparation	2 po	1	2
Kit de réparation superbe (niveau 3)	25 po	1	2
Laboratoire d'alchimie	5 po	6	2
Laboratoir d'alchimie complet	55 po	6	2
Lanterne			
À capote	1 po	1	1
Sourde	7 pa	L	1
Livre d'artisan basique	1 pa	L	2
Longue-vue	20 po	L	2
Belle longue-vue (niveau 4)	80 po	L	2
Loupe (niveau 3)	40 po	–	1
Marteau	1 pa	L	1
Menottes			
Menottes médiocres (niveau 0)	3 pa	–	2
Menottes simples (niveau 1)	3 po	–	2
Menottes moyennes (niveau 3)	20 po	–	2
Bonnes menottes (niveau 9)	250 po	–	2
Menottes supérieures (niveau 17)	5 000 po	–	2
Miroir	1 po	–	1
Nécessaire d'écriture	1 po	L	2
Encre et papier supplémentaires	1 pa	–	–
Nécessaire de fabrication de pièges artisanaux	5 po	2	2
Nécessaire de fabrication de pièges artisanaux spécialisé (niveau 3)	55 po	2	2
Outil			
Outil long	1 po	1	2
Outil court	4 pa	L	1 ou 2
Outils d'alchimiste	3 po	1	2
Outils d'artisan	4 po	2	2
Outils d'artisan excellents	50 po	2	2
Outils du guérisseur	5 po	1	2
Outils de guérisseur complets (niveau 3)	50 po	1	2
Outils de voleur	3 po	L	2
Crochets de remplacement	3 pa	–	–
Outils de voleur d'infiltration (niveau 3)	50 po	L	2
Crochets d'infiltration (niveau 3)	3 po	–	–
Outre	5 pc	L	1
Pack d'aventurier	7 pa	1	–
Perche de 3 m	1 pc	1	2
Pied-de-biche	5 pa	L	2
Pied-de-biche à levier (niveau 3)	20 po	L	2
Piton	1 pc	–	1
Rations (1 semaine)	4 pa	L	1
Sablier	3 po	L	1
Sac (5)	1 pc	L	1
Sac à dos	1 pa	–	–
Sac de couchage	1 pc	L	–
Sacoche	1 pa	–	2
Savon	2 pc	–	1
Sellerie	4 po	1	–
Serrure			
Serrure médiocre (niveau 0)	2 pa	–	2
Serrure simple (niveau 1)	2 po	–	2
Serrure moyenne (niveau 3)	15 po	–	2
Bonne serrure (niveau 9)	200 po	–	2
Serrure supérieure (niveau 17)	4 500 po	–	2
Sifflet de signalisation	8 pc	–	1
Silex et amorce	5 pc	–	2
Symbole religieux			
Bois	1 pa	L	1
Argent	2 po	L	1
Tente			
Petite	8 pa	L	2
Pour quatre personnes	5 po	1	2
Grande (niveau 2)	40 po	12	2
Texte religieux	1 po	L	1
Torche	1 pc	L	1
Vêtements			
Ordinaires	1 pa	–	–
D'explorateur	1 pa	L	–
Beaux habits	2 po	L	–
Haute couture (niveau 3)	55 po	L	–
D'hiver	4 pa	L	–

TABLEAU 6-10 : MATÉRIEL D'AVENTURIER PEU COURANT

Objet	Prix	Enc.	Mains
Carte d'état-major (niveau 3)	10 po	L	1
Atlas de cartes d'état-major (niveau 3)	50 po	L	2
Revue scientifique (niveau 3)	6 po	L	1
Recueil de revues scientifiques (niveau 3)	30 po	L	2

Kits de classe

Si vous voulez décider rapidement de la manière de dépenser votre argent de départ afin de répondre aux besoins de votre classe, commencez par l'un de ces kits. Notez qu'un pack d'aventurier, inclus dans chaque kit, comprend un sac à dos, une sac de couchage, deux bourses, 10 craies, du silex et une amorce, une corde de 15 m, des rations pour 2 semaines, du savon, 5 torches et une outre.

Alchimiste

Prix 9 po, 6 pa ; **Encombrement** Encombrement 3, léger 6 ;
Argent restant 7 po, 4 pa
Armure armure de cuir clouté
Armes dague, fronde avec 20 billes de fronde
Équipement pack d'aventurier, outils d'alchimiste, bandoulière, livre d'artisan basique, 2 jeux de chausse-trappes, gaine
Options kit de réparation (2 po)

Barbare

Prix 3 po, 2 pa ; **Encombrement** Encombrement 2, léger 5 ;
Argent restant11 po, 4 pa
Armure armure de peau
Armes 4 javelines
Équipement pack d'aventurier, grappin, 2 gaines
Options grande hache (2 po), massue (1 po), épée à deux mains (2 po), ou hache d'armes et bouclier en acier (3 po)

Barde

Prix 6 po, 8 pa ; **Encombrement** Encombrement 3, léger 3 ;
Argent restant 8 po, 2 pa
Armure armure de cuir clouté
Armes dague, rapière, fronde avec 20 billes de fronde
Équipement pack d'aventurier, bandoulière, instrument portatif, gaine

Champion

Prix 3 po, 8 pa ; **Encombrement** Encombrement 2, léger 7 ;
Argent restant 11 po, 2 pa
Armure armure de peau
Armes dague, 4 javelines
Équipement pack d'aventurier, pied-de-biche, grappin, gaine
Options l'arme préférée de votre divinité (voir les entrées concernant les divinités aux pages 437 à 441 ; utilisez le prix indiqué dans ce chapitre)

Druide

Prix 3 po, 7 pa ; **Encombrement** Encombrement 4, léger 4 ;
Argent restant 11 po, 3 pa
Armure armure de cuir
Armes 4 javelines, pique
Équipement pack aventurier, bandoulière, houx et gui
Options outils de guérisseur (5 po)

Ensorceleur

Prix 1 po, 6 pa ; **Encombrement** Encombrement 1, léger 6 ;
Argent restant 12 po, 9 pa
Armes dague, fronde avec 20 billes
Équipement pack d'aventurier, bandoulière, 2 jeux de chausse-trappes, gaine

Guerrier

Prix 3 po ; **Encombrement** Encombrement 2, léger 2 ; **Argent restant** 12 po
Armure armure de peau
Armes dague
Équipement pack d'aventurier, grappin, gaine
Options épée à deux mains (2 po), arc long avec 20 flèches (6 po, 2 pa) ou épée longue et bouclier en acier (3 po)

Magicien

Prix 1 po, 2 pa ; **Encombrement** Encombrement 2, léger 2 ;
Argent restant 11 po, 8 pa
Armes bâton
Équipement pack d'aventurier, bourse de composants matériels, nécessaire d'écriture
Options arbalète avec 20 carreaux (3 po, 2 pa)

Moine

Prix 4 po, 9 pa ; **Encombrement** Encombrement 5, léger 2 ;
Argent restant 10 po, 2 pa
Armes pique, bâton
Équipement pack d'aventurier, bandoulière, kit d'escalade, grappin, bâton fumigène inférieur

Prêtre

Prix 1 po, 5 pa ; **Encombrement** Encombrement 1, léger 3 ;
Argent restant 13 po
Équipement pack d'aventurier, bandoulière, 2 jeux de chausse-trappes, symbole religieux (en bois)
Options l'arme préférée de votre divinité (voir les entrées concernant les divinités aux pages 437 à 441 ; utilisez le prix indiqué dans ce chapitre), armure de peau (2 po)

Rôdeur

Prix 9 po, 1 pa ; **Encombrement** Encombrement 4, léger 3 ;
Argent restant 5 po, 9 pa
Armure armure de cuir
Armes dague, arc long avec 20 flèches
Équipement pack d'aventurier, gaine

Roublard

Prix 5 po, 4 pa ; **Encombrement** Encombrement 4, léger 1 ;
Argent restant 9 po, 6 pa
Armure armure de cuir
Armes dague, rapière
Équipement pack d'aventurier, kit d'escalade, gaine
Options outils de voleur (3 po)

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

contre un DD en fonction de la cible, généralement au moins DD 20. En cas de succès, votre grappin a atteint une prise ferme, tandis qu'en cas d'échec critique, il semble pouvoir tenir, mais tombe en réalité lorsque vous vous trouvez à mi-chemin.

Grimoire : un grimoire contient les connaissances écrites nécessaires pour apprendre et préparer divers sorts, une nécessité pour les magiciens (qui en obtiennent généralement un gratuitement) et un luxe utile pour les autres incantateurs qui souhaitent apprendre des sorts supplémentaires. Chaque grimoire peut contenir jusqu'à 100 sorts. Le prix indiqué correspond à un grimoire vierge.

Houx et gui : les plantes à signification surnaturelle constituent un focaliseur primordial pour les incantateurs primordiaux, tels que les druides, lorsqu'ils utilisent certaines aptitudes et lancent des sorts. Un fagot de houx et de gui doit être tenu dans une main pour pouvoir être utilisé. Il existe d'autres focaliseurs primordiaux pour les druides, centrés sur d'autres aspects de la nature.

Huile : vous pouvez utiliser de l'huile pour alimenter les lanternes, mais vous pouvez également enflammer une fiole remplie d'huile et la lancer. Vous devez d'abord dépenser une action Interagir pour préparer l'huile, puis la lancer au moyen d'une autre action, sous la forme d'une attaque à distance. Si vous touchez votre cible, l'huile éclabousse la créature ou une case de 1,5 m que vous ciblez. Vous devez réussir un test nu DD 10 pour que l'huile réussisse à s'enflammer lorsqu'elle touche. Si l'huile s'enflamme, la cible subit 1d6 dégâts de feu.

Instruments de musique : les instruments portatifs comprennent les cornemuses, le petit carillon, les petits tambours, les violons et violes, les flûtes traversières et les flûtes à bec, les petites harpes, les luths, les trompettes et instruments de taille similaire. Le MJ peut décider qu'un instrument portatif particulièrement volumineux (comme le tuba) a un Encombrement plus important. Les instruments lourds tels que les gros tambours, un carillon complet et les instruments à clavier sont beaucoup moins portatifs et se jouent généralement immobilisés.

Un instrument virtuose accorde un bonus d'objet de +1 aux tests de Représentation.

Kit de déguisement : cette petite boîte en bois contient des produits de beauté, de fausses barbes, de la colle à postiche et quelques perruques simples. Vous avez généralement besoin d'un kit de déguisement pour créer un déguisement afin de vous faire passer pour quelqu'un à l'aide de la compétence Duperie. Un kit de déguisement d'élite ajoute un bonus d'objet de +1 aux tests concernés. Si vous avez fabriqué un grand nombre de déguisements, vous pouvez reconstituer votre stock de cosmétiques avec des cosmétiques de rechange adaptés au type de votre kit de déguisement.

Kit de réparation : un kit de réparation vous permet d'effectuer des réparations simples lorsque vous vous voyagez. Il contient une enclume portable, des pinces, des outils de menuiserie, une pierre à aiguiser et des huiles pour le conditionnement du cuir et du bois. Vous pouvez utiliser un kit de réparation pour Réparer des objets à l'aide de la compétence Artisanat. Un kit de réparation superbe accorde un bonus de +1 à votre test.

Kit d'escalade : cette sacoche comprend 15 m de corde, des poulies, une douzaine de pitons, un marteau, un grappin et un jeu de crampons. Le kit d'escalade vous permet de vous accrocher au mur que vous escaladez, en vous déplaçant à la moitié de votre Vitesse habituelle (minimum 1,5 m), mais en vous permettant d'effectuer un test nu DD 5 lorsque vous obtenez un échec critique en voulant empêcher une chute. Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests d'Athlétisme pour Escalader si vous utilisez un kit d'escalade de l'extrême. Un kit ne contient de matériel que pour un seul grimpeur ; chaque grimpeur a besoin de son propre kit.

Lanterne : une lanterne diffuse une lumière vive et nécessite 0,5 litre d'huile pour fonctionner pendant 6 heures. Une lanterne à capote émet sa lumière avec un cône de 18 m (et une lumière faible les 18 m au-delà). Une lanterne sourde émet sa lumière dans un rayon de 9 m (et une lumière faible les 9 m au-delà) et est équipée de volets que vous pouvez fermer pour bloquer la luminosité. Fermer ou ouvrir les volets nécessite une action Interagir.

Laboratoire d'alchimie : il vous faut un laboratoire d'alchimie pour créer des objets alchimiques lors d'un intermède. Un laboratoire d'alchimie complet vous donne un bonus d'objet de +1 aux tests d'Artisanat pour fabriquer des objets alchimiques.

Livre d'artisan basique : ce livre contient les formules (page 293) pour Fabriquer les objets ordinaires de ce chapitre.

Longue-vue : une longue-vue typique vous permet de voir huit fois plus loin que la normale. Une belle longue-vue ajoute un bonus d'objet de +1 au test de Perception pour remarquer des détails à distance.

Loupe : cette lentille portable de qualité vous offre un bonus d'objet de +1 aux tests de Perception pour repérer les moindres détails de documents, de tissus, etc.

Menottes : vous pouvez menotter une personne volontaire ou à votre merci comme une activité d'exploration prenant 10 à 30 secondes, en fonction de la taille de la créature et du nombre de menottes que vous utilisez. Une créature bipède ayant ces membres attachés subit un malus de circonstance de –4,5 m à sa Vitesse, et une créature à deux mains ayant les poignets attachés doit réussir un test nu DD 5 chaque fois qu'elle utilise une action de manipulation ou que cette action échoue. Ce DD peut être plus élevé en fonction de la force avec laquelle les menottes contraignent les mains. Une créature attachée à un objet immobile est elle-même immobilisée. Dans le cas de créatures ayant plus ou moins de membres, le MJ détermine l'effet éventuel des menottes. Libérer une créature de menottes médiocres nécessite de réussir deux tests de Vol DD 17, des menottes simples exigent de leur côté trois succès DD 22, des menottes intermédiaires quatre succès DD 27, de bonnes menottes cinq succès DD 32 et des menottes supérieures six succès DD 42.

Nécessaire de fabrication de pièges artisanaux : ce kit contient des outils et du matériel pour fabriquer des pièges artisanaux. Un kit de braconnage vous permet de Fabriquer des pièges artisanaux à l'aide de la compétence Artisanat. Un kit de braconnage spécialisé vous accorde un bonus d'objet de +1 au test.

Nécessaire d'écriture : à l'aide d'un nécessaire d'écriture, vous pouvez rédiger une correspondance et des parchemins. Un nécessaire comprend des articles de papeterie, notamment

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

du papier et du parchemin, ainsi que de l'encre, une plume ou un stylo-plume, de la cire à cacheter et un sceau simple. Si vous avez écrit une grande quantité de texte, vous pouvez recharger votre nécessaire avec de l'encre et du papier supplémentaires.

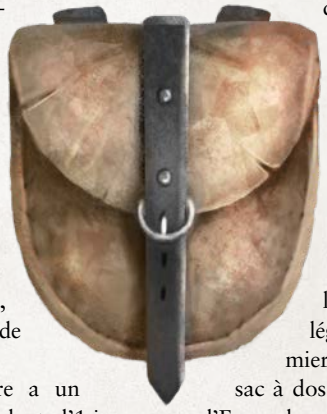
Outil : cette entrée est un fourre-tout réunissant les outils manuels de base qui n'ont pas d'objectif spécifique pour l'aventure. Une houe, une pelle ou une masse est un outil long, tandis qu'un foret à main, un crochet à glace ou une truelle est un outil court. Un outil peut en général être utilisé comme une arme improvisée, infligeant 1d4 dégâts pour un outil court ou 1d6 pour un outil long. Le MJ détermine le type de dégâts approprié ou l'adapte si nécessaire.

Outils de guérisseur : cette trousse, contenant des bandages, des herbes et des outils de suture, est nécessaire aux tests de Médecine pour Prodiguer les premiers soins, Soigner une maladie, Soigner un empoisonnement ou Soigner les blessures. Les outils de guérisseur complets fournissent un bonus d'objet de +1 à de tels tests. Lorsque vous transportez ces outils d'un endroit à un autre, vous gardez la plupart des composants à portée de la main, dans vos poches ou dans vos bandoulières.

Outils de voleur : vous avez besoin d'outils de voleur pour Crocheter des serrures ou Désamorcer des dispositifs (de certains types) à l'aide de la compétence Vol. Les outils de voleur d'infiltration ajoutent un bonus d'objet de +1 aux tests pour Crocheter des serrures et Désamorcer des dispositifs. Si vos outils de voleur sont brisés, vous pouvez les réparer en remplaçant les crochets par des crochets de rechange adaptés à vos outils ; cela ne nécessite pas l'utilisation de l'action Réparer.

Outils d'alchimiste : cette collection de fioles et de produits chimiques permet d'accomplir des tâches alchimiques simples.

Outils d'artisan : vous avez besoin de ces outils pour créer, au moyen de la compétence Artisanat, des objets à partir de matériaux. Les outils d'artisan excellents accordent un bonus de +1 à votre test. Il faut des jeux d'outils différents pour effectuer différents travaux, tels que déterminés par le MJ ; ainsi, les outils de forgeron diffèrent des outils de menuisier.



Outre : quand elle est remplie, une outre a un Encombrement L et contient environ l'équivalent d'1 jour d'eau pour une créature de taille Petite ou Moyenne.

Pack d'aventurier : cet objet est le kit de départ pour un aventurier. Il contient les objets essentiels à l'exploration et à la survie. La valeur d'Encombrement concerne la totalité du pack, mais reportez-vous si nécessaire à la description de chaque objet.

Le pack d'aventurier contient les objets suivants : sac à dos (contenant les autres objets), sac de couchage, deux bourses, 10 morceaux de craie, silex et amorce, corde de 15 m, rations pour 2 semaines, savon, 5 torches et une outre.

Perche de 3 m : lorsque vous utilisez cette perche, vous pouvez utiliser Chercher pour fouiller une case jusqu'à 3 m. La perche n'est cependant pas assez solide pour qu'on puisse l'utiliser comme une arme.

Pied-de-biche : lorsque vous ouvrez de Force un objet dont la prise n'est pas aisée, un pied-de-biche facilite l'effet de levier nécessaire. Sans pied-de-biche, le fait de forcer l'ouverture de quelque chose entraîne un malus de –2 au test d'Athlétisme pour y parvenir (similaire à l'utilisation d'un objet de mauvaise qualité). Un pied-de-biche doté d'un levier confère un bonus d'objet de +1 à vos tests d'Athlétisme pour Ouvrir de force de tout ce qui peut être forcé.

Piton : ces petites pointes peuvent servir d'ancrage et faciliter l'escalade. Pour fixer un piton, vous devez le tenir d'une main et utiliser un marteau pour l'enfoncer de l'autre main. Vous pouvez attacher une corde au piton enfoncé pour ne pas tomber complètement à terre si vous obtenez un échec critique à votre test d'Escalade.

Revue scientifique : les revues scientifiques sont une denrée rare. Chacune est un folio portant sur un sujet très spécifique, tel que les vampires ou l'histoire d'une ville ou de ses environs. Si vous passez 1 minute à consulter une revue académique avant de tenter un test de compétence pour Vous souvenir du sujet, vous gagnez un bonus d'objet de +1 au test. Un recueil de revues coûte cinq fois plus cher qu'une seule revue et doit être utilisé des deux mains ; chaque recueil contient plusieurs revues et applique son bonus à un sujet plus vaste, tel que tous les morts-vivants ou une ville entière. Le MJ détermine quelles revues scientifiques sont disponibles à un endroit donné.

Sac : un sac peut contenir des objets jusqu'à un Encombrement 8. Un sac contenant un Encombrement 2 ou moins peut être porté sur le corps, généralement noué à la ceinture. Vous pouvez porter un sac d'une seule main, mais vous devez utiliser les deux mains pour y transférer des objets ou les en retirer.

Sacoche : Une sacoche peut contenir des objets jusqu'à un Encombrement 2. Si vous transportez ou stockez une sacoche au lieu de la porter sur votre épaule, elle compte comme un Encombrement léger au lieu de négligeable.

Sac à dos : Un sac à dos peut contenir des objets jusqu'à un Encombrement 4. Si vous transportez ou stockez le sac plutôt que de l'avoir sur le dos, son Encombrement devient léger à la place de négligeable. Les deux premiers Encombrements que vous rangez dans votre sac à dos ne sont pas pris en compte dans votre limite d'Encombrement.

Sellerie : la sellerie comprend tout le matériel nécessaire pour équiper une monture, dont une selle, un mors et une bride, ainsi que des étriers si nécessaire. Les animaux particulièrement gros ou de forme irrégulière peuvent nécessiter des selles spéciales. Elles peuvent être plus coûteuses ou difficiles à trouver, comme déterminé par le MJ. La valeur d'Encombrement indiquée correspond à une sellerie portée par une créature. Si vous la transportez vous-mêmes, l'Encombrement augmente à 2.

Serrure : crocheter une serrure de qualité médiocre nécessite de réussir deux tests de Vol DD 15, une serrure simple requiert de réussir trois tests de Vol DD 20, une serrure intermédiaire exige quatre succès à DD 25, une bonne serrure cinq succès à DD 30 et une serrure supérieure six succès à DD 40.

Sifflet de signalisation : lorsqu'il retentit, son signal s'entend jusqu'à 750 m sur un terrain dégagé.

Silex et amorce : les silex et amorces sont utiles pour allumer un feu si vous avez le temps de capter une étincelle, mais leur utilisation prend généralement trop de temps pour être pratique

lors d'une rencontre. Même dans des conditions idéales, l'utilisation des silex et amorces pour générer une flamme nécessite au moins 3 actions, et souvent beaucoup plus de temps.

Symbole religieux : ce morceau de bois ou d'argent est décoré de la représentation d'une divinité. Certains incantateurs divins, tels que les prêtres, peuvent utiliser un symbole religieux de leur divinité comme focaliseur divin pour utiliser certaines capacités et lancer des sorts. Un symbole religieux doit être tenu dans une main pour pouvoir être utilisé.

Texte religieux : ce manuscrit contient les écritures d'une religion spécifique. Certains incantateurs divins, tels que les prêtres, peuvent utiliser un texte religieux comme focaliseur divin pour utiliser certaines capacités et lancer des sorts. Un texte religieux doit être tenu dans une main pour pouvoir être utilisé.

Torche : une torche émet une lumière vive dans un rayon de 6 m (et une lumière faible dans les 6 m au-delà). Elle peut être utilisée comme une arme improvisée, infligeant 1d4 dégâts contondants plus 1 dégât de feu.

Vêtements : les vêtements ordinaires sont des habits fonctionnels à la confection basique, comme les vêtements des paysans, les robes des moines ou les vêtements de travail.

Les vêtements d'explorateur sont suffisamment solides pour pouvoir être renforcés afin de vous protéger, même si on ne peut les considérer comme une armure. Ils se présentent sous de nombreuses formes, les types les plus ordinaires ressemblant à la tenue sacerdotale, aux habits de moines ou aux robes de magiciens, car les membres de ces trois classes éviteront sans aucun doute de porter une armure. Pour plus d'informations sur les vêtements d'explorateur, reportez-vous à la page 276.

Les beaux vêtements, qui conviennent aux nobles et aux membres des familles royales, sont fabriqués dans des tissus coûteux, accompagnés de métaux précieux et de motifs complexes. Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de Faire bonne impression à la noblesse ou autres personnes des classes supérieures lorsque vous portez de beaux vêtements confectionnés en haute couture.

Les vêtements d'hiver annulent les dégâts dus à un froid important issu de l'environnement et de réduisent les dégâts de froid extrême à de simples dégâts de froid important.

Matériel alchimique

Les objets mentionnés dans le tableau 6–11 sont les objets alchimiques les plus largement accessibles du chapitre 11 auxquels un personnage de niveau 1 à les chances d'accéder. Les descriptions ci-dessous sont incomplètes ; l'entrée complète de chaque objet apparaît au chapitre 11, à la page mentionnée dans le tableau. Au cas par cas, votre MJ peut vous permettre de commencer avec d'autres objets alchimiques du chapitre 11.

TABLEAU 6-11 : MATÉRIEL ALCHIMIQUE

Bombes alchimiques	Prix	Enc.	Page
Feu grégeois inférieur	3 po	L	577
Fiole d'acide inférieure	3 po	L	578
Fiole givrée inférieure	3 po	L	578
Foudre en bouteille inférieure	3 po	L	578
Pierre à tonnerre inférieure	3 po	L	578
Sacoche immobilisante inférieure	3 po	L	578
Élixirs	**Prix**	**Enc.**	**Page**
Antidote inférieur	3 po	L	579
Anti-maladie inférieur	3 po	L	579
Élixir de vie mineur	3 po	L	581
Outils alchimiques	**Prix**	**Enc.**	**Page**
Allume-feu (10)	2 pa	–	587
Bâton éclairant	3 po	L	587
Bâton fumigène inférieur	3 po	L	587

Bombes alchimiques

Les bombes alchimiques sont des armes consommables qui infligent des dégâts ou produisent des effets spéciaux. Elles provoquent parfois des dégâts d'éclaboussures. Pour plus d'informations sur les bombes alchimiques, reportez-vous à la page 577.

Feu grégeois inférieur : cette bombe alchimique inflige 1d8 dégâts de feu, 1 dégât de feu persistant et 1 dégât d'éclaboussure de feu.

Fiole d'acide inférieure : cette bombe alchimique inflige 1 dégât d'acide, 1d6 dégâts d'acide persistants et 1 dégât d'éclaboussure d'acide.

Fiole givrée inférieure : cette bombe alchimique inflige 1d6 dégâts de froid et 1 dégât d'éclaboussure de froid, ainsi qu'un malus de statut de –1,5 m à la Vitesse de la cible jusqu'à la fin de son prochain tour.

Foudre en bouteille inférieure : cette bombe alchimique inflige 1d6 dégâts d'électricité et 1 dégât d'éclaboussure d'électricité ; la cible est prise au dépourvu.

Pierre à tonnerre inférieure : cette bombe alchimique inflige 1d4 dégâts de son et 1 dégât d'éclaboussure de son. Toute créature présente dans les 3 m qui rate un jet de Vigueur DD 17 devient sourde jusqu'à la fin de son tour.

Sacoche immobilisante inférieure : cette bombe alchimique inflige à la cible un malus de statut de –3 m à sa Vitesse pendant 1 minute ; la cible est immobilisée sur un coup critique sauf si elle S'échappe.

Élixirs

Les élixirs sont des objets alchimiques que l'on boit pour obtenir divers effets inhabituels. Pour plus d'informations sur les élixirs, reportez-vous à la page 579.

Antidote inférieur : après avoir bu un antidote mineur, vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de Vigueur contre le poison pendant 6 heures.

Anti-maladie inférieur : après avoir bu un anti-maladie inférieur, vous gagnez un bonus d'objet de +2 à vos jets de Vigueur contre les maladies pendant 24 heures, y compris vos jets contre la progression des maladies.

Élixir de vie inférieur : boire un élixir de vie inférieur permet de récupérer 1d6 points de vie et confère un bonus d'objet de +1 à vos jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons pendant 10 minutes.

Outils alchimiques

Les outils alchimiques sont un type d'objet alchimique que l'on utilise plutôt que de le boire ou de le lancer. Pour plus d'informations sur les outils alchimiques, reportez-vous à la page 576.

Allume-feu : vous pouvez utiliser un allume-feu pour allumer un objet inflammable avec une action unique Interagir, plus rapidement qu'avec du silex et une amorce.

Bâton fumigène inférieur : vous créez un rideau de fumée d'un rayon de 1,5 m pendant 1 minute.

Bâton éclairant : vous pouvez frapper un bâton éclairant sur une surface dure en tant qu'action Interagir pour lui faire émettre une lumière vive dans un rayon de 6 m (lumière faible dans les 6 m au-delà) pendant 6 heures.

Matériel magique

Les objets du tableau 6–12 sont les objets magiques décrits dans le chapitre 11 auxquels un personnage de niveau 1 a le plus de chance de pouvoir accéder. Les descriptions ci-dessous sont incomplètes ; les entrées complètes des objets apparaissent au chapitre 11, dans les pages mentionnées dans le tableau. Au cas par cas, votre MJ peut vous permettre de commencer avec d'autres objets magiques mentionnés au chapitre 11.

TABLEAU 6-12 : MATÉRIEL MAGIQUE

Objets magiques consommables	Prix	Enc.	Page
Eau bénite	3 po	L	571
Eau impie	3 po	L	571
Potions	**Prix**	**Enc.**	**Page**
Potion de guérison mineure	4 po	L	565
Parchemins	**Prix**	**Enc.**	**Page**
Parchemin contenant un sort ordinaire de niveau 1	4 po	L	563
Talismans	**Prix**	**Enc.**	**Page**
Cristal de puissance	4 po	–	568

Les objets magiques consommables

Vous pouvez généralement acheter de l'*eau bénite* et *impie* dans une communauté. Les villages d'alignement principalement bon ont tendance à interdire l'*eau impie*, tandis que ceux d'alignement mauvais ont tendance à interdire l'*eau bénite*.

Eau bénite : vous pouvez lancer de l'*eau bénite* à la manière d'une bombe, infligeant 1d6 dégâts bons et 1 dégât d'éclaboussure bon aux fiélons, morts-vivants et autres créatures vulnérables aux dégâts bons.

Eau impie : vous pouvez lancer de l'*eau impie* à la manière d'une bombe, infligeant 1d6 dégâts mauvais et 1 dégât d'éclaboussure mauvais aux célestes et aux autres créatures vulnérables aux dégâts mauvais.

Potions

Les potions sont des objets magiques que l'on boit pour obtenir divers avantages. Pour plus d'informations sur les potions, reportez-vous à la page 564.

Potion de guérison mineure Après avoir bu une *potion de guérison mineure*, vous récupérez 1d8 points de vie.

Parchemins

Les parchemins sont des écrits magiques contenant la magie nécessaire pour lancer un sort particulier sans avoir à utiliser vos emplacements de sorts. Le prix indiqué dans le tableau correspond à un parchemin contenant un sort ordinaire de niveau 1. Pour plus d'informations sur les parchemins, reportez-vous à la page 563.

Talismans

Un talisman est un objet particulier à usage unique que vous apposez sur votre armure, sur une arme ou ailleurs, et qui vous permettra de l'activer ultérieurement pour obtenir un bénéfice particulier. Pour plus d'informations sur les talismans, reportez-vous à la page 566.

Cristal de puissance : lorsque vous fixez le cristal à une arme et l'activez, ce talisman renforce le pouvoir de l'arme pour le reste du tour, lui octroyant un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque et un deuxième dé de dégâts de l'arme.

Formules

Les formules sont des instructions destinées à créer des objets grâce à l'activité Fabriquer. Vous pouvez en général lire une formule tant que vous savez lire la langue dans laquelle elle est écrite, même si vous n'avez peut-être pas les compétences nécessaires pour Fabriquer l'objet. Les alchimistes et les guildes d'artisans utilisent souvent des langues obscures ou créent des codes pour protéger leurs formules de leurs rivaux.

Vous pouvez acheter des formules ordinaires au prix indiqué dans le tableau 6–13 ou engager un PNJ qui vous permettra de copier sa formule au même prix. Une formule achetée est généralement un schéma inscrit sur un rouleau de parchemin d'Encombrement léger. Vous pouvez copier une formule dans votre formulaire en 1 heure, à partir d'un schéma ou directement à partir du formulaire de quelqu'un d'autre. Si vous avez une formule par-devers vous, vous pouvez en Fabriquer une copie à l'aide de la compétence Artisanat. Les formules pour les objets peu courants et les objets rares ont en général une valeur nettement supérieure, si toutefois vous arrivez à les trouver !

Si vous avez un objet, vous pouvez essayer d'en déduire sa formule. Cette action utilise l'activité Fabriquer et prend le même temps que créer l'objet à partir d'une formule. Vous devez d'abord démonter l'objet. Après l'intermède de base, vous tentez un test d'Artisanat contre le même DD que celui utilisé pour Fabriquer l'objet. Si vous réussissez, vous Fabriquez la formule à son prix fort et vous pouvez continuer à travailler pour réduire le prix normalement. Si vous échouez, il ne vous reste que les matières premières, mais pas de formule. Si vous obtenez un échec critique, vous perdez également 10 % de ces matières premières que vous pourriez normalement récupérer.

Les pièces démontées de l'objet valent la moitié de son prix en matières premières et ne peuvent être réassemblées à moins de réussir à inverser la formule ou l'acquérir d'une autre manière. Le réassemblage de l'objet à partir de la formule fonctionne exactement comme si vous le Fabriquiez de zéro. Vous utilisez les pièces démontées comme matières premières indispensables.

TABLEAU 6-13 : FORMULES

Niveau d'objet	Prix de la Formule	Niveau d'objet	Prix de la Formule
0*	5 pa	11	70 po
1	1 po	12	100 po
2	2 po	13	150 po
3	3 po	14	225 po
4	5 po	15	325 po
5	8 po	16	500 po
6	13 po	17	750 po
7	18 po	18	1 200 po
8	25 po	19	2 000 po
9	35 po	20	3 500 po
10	50 po		

* Les formules de tous les objets ordinaires de niveau 0 de ce chapitre peuvent être achetées collectivement dans un livre d'artisan basique.

Objets de plusieurs types

Si un objet a plusieurs types de niveaux différents, chaque type a sa propre formule et vous avez besoin de la formule pour le type d'objet spécifique que vous souhaitez Fabriquer. Par exemple, si vous avez une formule pour un *sac sans fond*

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

de type I, mais pas pour un *sac de sans fond de type II*, vous devez acquérir une formule distincte pour Fabriquer un *sac sans fond de type II*.

Services

Les services répertoriés dans le tableau 6–14 décrivent les dépenses consacrées aux services et aux consommables ordinaires.

TABLEAU 6-14 : SERVICES ET CONSOMMABLES BASIQUES

Objet	Prix	Enc.	Mains
Boissons			
Chope de bière	1 pc	L	1
Fût de bière	2 pa	2	2
Tasse de café ou de thé	2 pc	L	1
Bouteille de vin	1 pa	L	1
Bouteille de bon vin	1 po	L	1
Écurie (1 jour)	2 pc		
Employé (1 jour)			
Non compétent	1 pa		
Compétent	5 pa		
Logement (1 jour)			
Place par terre	3 pc		
Lit (pour 1)	1 pa		
Chambre privée (pour 2)	8 pa		
Suite somptueuse (pour 6 personnes)	10 po		
Moyen de transport (par 8 km)			
Caravane	3 pc		
Chariot	2 pa		
Bac ou bateau fluvial	4 pc		
Voilier	6 pc		
Repas			
Repas médiocre	1 pc	L	2
Bon repas	3 pc	L	2
Repas gastronomique	1 po	L	2
Péage	au moins 1 pc		

EMPLOYÉS

Les travailleurs rémunérés peuvent vous fournir des services. Les employés non compétents peuvent effectuer un travail manuel simple et sont inexpérimentés dans la plupart des compétences. Les employés compétents ont une maîtrise expert dans une compétence particulière. Les employés sont de niveau 0. Si un test de compétence s'avère nécessaire, un employé inexpérimenté a un modificateur de +0, tandis qu'un employé compétent a un modificateur de +4 dans son champ d'expertise et +0 aux autres tests de compétences. Les tarifs des employés doublent s'il leur faut partir à l'aventure.

MOYEN DE TRANSPORT

Le coût de la location d'un moyen de transport comprend un voyage standard sans confort. La plupart des moyens de transport collectifs proposent un couchage basique, certains ajoutant des repas aux tarifs indiqués dans le tableau 6-14. Organiser le transport sur des terres dangereuses peut être plus coûteux, voire impossible.

INCANTATION

Les services d'incantation répertoriés dans le tableau 6–15 sont peu courants. Faire en sorte qu'un sort soit lancé pour vous nécessite de trouver un incantateur qui le connaisse et qui soit prêt à le lancer. Il est difficile de trouver quelqu'un qui puisse lancer des sorts de haut niveau, et les sorts peu courants coûtent généralement au moins 100 % de plus, si vous arrivez à trouver quelqu'un qui les connaisse. Les sorts dont le lancement prend beaucoup de temps (plus d'une minute) coûtent généralement 25 % de plus. Vous devez payer tous les coûts indiqués dans le sort, en plus du prix indiqué dans le tableau.

TABLEAU 6-15 : SERVICES D'INCANTATION

Niveau du sort	Prix*	Niveau du sort	Prix*
1	3 po	6	160 po
2	7 po	7	360 po
3	18 po	8	720 po
4	40 po	9	1 800 po
5	80 po		

* Plus tous les coûts nécessaires pour lancer le sort spécifique.

Coût de la vie

Le tableau 6–16 indique la somme d'argent qu'il faut pour pouvoir s'en sortir. Cela couvre les frais de chambre, de pension, les redevances, les taxes et autres frais.

TABLEAU 6-16 : COÛT DE LA VIE

Niveau de vie	Semaine	Mois	Année
Minimum vital*	4 pa	2 po	24 po
Confortable	1 po	4 po	52 po
Très bon	30 po	130 po	1 600 po
Somptueux	100 po	430 po	5 200 po

* Vous pouvez essayer de Subsister gratuitement avec Société ou Survie (page 240).

Les animaux

Les prix pour les animaux sont indiqués pour l'achat et la location. Vous devez généralement payer la location des animaux à l'avance, et si le vendeur pense que l'animal pourrait se retrouver en danger, il exige généralement un acompte égal au prix d'achat. La plupart des animaux paniquent dans le cadre d'un combat. Au début, ils sont effrayés 4 et fuient tant qu'ils sont effrayés. Si vous réussissez à Diriger votre animal en utilisant Nature (page 250), vous pouvez l'empêcher de fuir, même si cela ne supprime pas son état effrayé. Si l'animal est attaqué ou blessé, il redevient effrayé 4 et s'enfuit, avec les mêmes exceptions.

Les chevaux et poneys de guerre sont qualifiés en combat. Ils ne sont ainsi pas effrayés ni ne fuient durant les rencontres.

Les statistiques pour les animaux apparaissent dans le *Bestiaire Pathfinder*.

TABLEAU 6-17 : ANIMAUX

Animal	Prix de location* (par jour)	Prix d'achat
Cheval		
Cheval de selle	1 pa par jour	8 po
Cheval de guerre	1 po par jour	30 po (niveau 2)
Bête de somme	2 pc par jour	2 po
Chien		
Chien de garde	1 pc par jour	2 pa
Chien de selle	6 pc par jour	4 po
Poney		
Poney de selle	8 pc par jour	7 po
Poney de guerre	8 pa par jour	24 po (niveau 2)

* Peut nécessiter un acompte égal au prix d'achat.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

BARDE

Vous pouvez acheter une armure spéciale pour animaux, appelée barde (voir tableau 6-18). Tous les animaux ont un niveau de maîtrise qualifié en barde légère et les animaux entraînés au combat sont qualifiés en barde lourde. La barde utilise les mêmes règles que l'armure, à l'exception des suivantes. Le prix et l'Encombrement d'une barde dépendent de la taille de l'animal. Contrairement à ce qui se passe pour une armure, l'entrée Force de la barde prend la forme d'un modificateur, et non d'un score. La barde ne peut pas être gravée de runes magiques, même si une barde magique spéciale peut être disponible.

Objets et tailles

Les règles d'Encombrement de ce chapitre s'appliquent aux créatures Petites et Moyennes, car les objets sont conçus pour des créatures de cette taille. Les créatures plus grandes peuvent en transporter davantage, et les plus petites, moins, comme le montre le tableau 6-19.

Les règles pour les limites d'Encombrement surviennent le plus souvent lorsqu'un groupe tente de charger une monture ou un animal. Les règles applicables aux objets de tailles différentes tendent à entrer en jeu lorsque les personnages triomphent d'une grande créature ayant un équipement, car dans la plupart des cas, les seules créatures de taille différente sont sous le contrôle du MJ. Dans la plupart des cas, les créatures Petites ou Moyennes peuvent utiliser une Grande arme, même si elle s'avère difficile à manier, ce qui leur confère l'état maladroit 1, et la taille plus grande est annulée par la difficulté à balancer l'arme ; elle n'accorde donc aucun avantage particulier. Les Grandes armures sont tout simplement trop grandes pour les créatures Petites et Moyennes.

CONVERSIONS D'ENCOMBREMENT POUR DES TAILLES DIFFÉRENTES

Comme le montre le tableau 6–19, les créatures de Grande taille ou plus sont moins surchargées par les objets volumineux que les créatures de Petite ou Moyenne taille, tandis que les créatures Très Petites le sont plus rapidement. Une Grande créature peut considérer 10 objets d'Encombrement 1 comme un Encombrement 1, une créature traite Très Grande 10 objets d'Encombrement 2 comme un Encombrement 1, et ainsi de suite. Une créature Très Petite considère 10 objets d'Encombrement négligeable comme un Encombrement 1. Les objets négligeables fonctionnent de la même manière : une créature Très Grande considère les objets d'Encombrement 1 comme négligeables, de sorte qu'elle peut transporter un nombre illimité d'objets d'Encombrement 1. Une créature Très Petite ne considère aucun objet comme ayant un Encombrement négligeable.

OBJETS DE TAILLES DIFFÉRENTES

Les créatures de tailles autres que Petite ou Moyenne ont besoin d'objets adaptés à leur taille. Ces objets ont un Encombrement et possiblement un prix différents. Le tableau 6–20 indique les conversions de prix et d'Encombrement pour ces Objets.

Par exemple, un morgenstern dont la taille est adaptée à une créature Moyenne a un prix de 1 po et un Encombrement 1 ; ainsi, celle destinée à une créature Très Grande a un prix de 4 po et un Encombrement 4. Un morgenstern réalisé pour une créature Très Petite coûte toujours 1 po (en raison de sa complexité), mais a un Encombrement 1/2, qui aboutit en arrondissant à un Encombrement léger.

Étant donné que la manière dont une créature considère l'Encombrement et l'Encombrement d'un équipement de taille correspondante varient de la même manière, les créatures Très Petites ou Grandes (ou plus) peuvent généralement porter et transporter à peu près la même quantité d'équipement de taille appropriée qu'une créature de taille Moyenne.

Les objets magiques de haut niveau coûtant significativement plus de 8 fois celui d'un objet banal peuvent utiliser le prix indiqué, quelle que soit leur taille. Le prix des matériaux précieux est cependant basé sur l'Encombrement de l'objet. Multipliez donc la valeur d'Encombrement comme indiqué dans le Tableau 6-20, puis utilisez la formule de l'entrée du matériau précieux pour déterminer le prix de l'objet. Voir page 574 pour plus d'informations.

TABLE 6-18 : BARDE

Barde légère	Prix	Bonus à la CA	Dex max	Malus aux tests	Malus à la Vitesse	Encombrement	Force
Petite ou Moyenne	10 po	+1	+5	–1	–1,5 m	2	+3
Grande	20 po	+1	+5	–1	–1,5 m	4	+3
Barde lourde	**Prix**	**Bonus à la CA**	**Dex max**	**Malus aux tests**	**Malus à la Vitesse**	**Encombrement**	**Force**
Petite ou Moyenne (niveau 2)	25 po	+3	+3	–3	–3 m	4	+5
Grande (niveau 3)	50 po	+3	+3	–3	–3 m	8	+5

TABLEAU 6-19 : CONVERSIONS D'ENCOMBREMENT

Taille de Créature	Limite d'Encombrement	Considère comme Léger	Considère comme Négligeable
Très Petite	Demi	–	aucun
Petite ou Moyenne	Standard	L	–
Grande	×2	Encombrement 1	L
Très Grande	×4	Encombrement 2	Encombrement 1
Gigantesque	×8	Encombrement 4	Encombrement 2

TABLEAU 6-20 : OBJETS DE TAILLES DIFFÉRENTES

Taille de Créature	Prix	Encombrement	Devient Léger	Devient Négligeable
Très Petite	Standard	Moitié*	–	–
Petite ou Moyenne	Standard	Standard	L	–
Grande	×2	×2	Encombrement 1	L
Très Grande	×4	×4	Encombrement 2	Encombrement 1
Gigantesque	×8	×8	Encombrement 4	Encombrement 2

* Un objet dont l'Encombrement serait réduit en dessous de 1 a un Encombrement léger.

Chapitre 7 : Sorts

Qu'elle se présente sous forme d'artefacts mystiques, de mystérieuses créatures ou de magiciens tissant d'étranges sorts, la magie apporte fantastique et émerveillement à Pathfinder. Ce chapitre explique le fonctionnement, la préparation et le lancement des sorts.

Grâce à des paroles et des gestes spéciaux, un incantateur peut faire appel à des énergies mystiques, tromper l'esprit, se protéger contre le danger ou même créer quelque chose à partir de rien. Chaque classe a sa propre façon d'apprendre un sort, de le préparer et de le lancer et chaque sort produit un effet spécifique. En apprenant de nouveaux sorts, l'incantateur élargit donc le nombre d'options à sa disposition pour atteindre ses objectifs.

Les traditions et les écoles

Les blocs de constructions fondamentaux de la magie sont ses traditions et ses écoles. Il y a quatre traditions : arcanique, divine, occulte et primordiale. Un sort peut avoir une tradition magique variable, car de nombreux sorts se lancent à partir de différentes traditions. En revanche, l'école est une composante intrinsèque du sort et définit ce dont il est capable. Par exemple, les sorts d'abjuration permettent de lever des barrières protectrices, ceux d'enchantement de modifier les pensées et ceux d'évocation de générer des boules de feu.

Les écoles de magie

Tous les sorts, tous les objets magiques et la plupart des autres effets magiques appartiennent à l'une des huit écoles de magie. Elles définissent globalement ce que la magie permet d'accomplir. Chaque sort dispose du trait correspondant à son école. Certains incantateurs, comme les magiciens spécialisés, sont plus doués avec une école de magie donnée.

Abjuration

L'abjuration protège et place des sceaux. Elle crée des barrières qui repoussent les attaques, les effets ou même certains types de créatures. Elle génère aussi des effets qui blessent les intrus ou les bannissent.

Divination

La divination vous révèle les secrets du passé, du présent et du futur. Elle accorde la bonne fortune, permet de percevoir des endroits éloignés et révèle un savoir caché.

Les sorts de divination possèdent généralement le trait détection s'ils servent à trouver quelque chose, le trait prédiction s'ils donnent un aperçu de ce qui pourrait se passer dans le futur, le trait révélation s'ils montrent les choses telles qu'elles sont réellement ou le trait scrutation s'ils permettent de percevoir un autre lieu.

Enchantement

L'enchantement affecte l'esprit et les émotions des autres. Parfois pour les influencer et les contrôler, d'autres fois pour les inspirer et développer leur courage. Ses sorts ont presque toujours le trait mental et beaucoup ont aussi le trait émotion ou terreur.

Évocation

L'évocation capture l'énergie magique et la façonne pour blesser vos ennemis ou protéger vos alliés. Ses sorts disposent souvent d'un trait lié au type de dégâts qu'ils infligent comme acide, froid, feu, force ou son.

Illusion

L'illusion crée une impression de réalité, trompant les yeux, les oreilles et les autres sens. Ses sorts disposent presque toujours du trait mental et peuvent avoir le trait audible ou visuel selon la manière dont ils sont perçus.

Les grimoires

Peu de choses ont autant de valeur aux yeux d'un magicien que le grimoire qu'il garde jalousement et dont il prend grand soin. Ces recueils de connaissances magiques sont souvent piégés et protégés, afin que personne ne touche aux secrets qu'ils contiennent.

Les grimoires jouent un rôle essentiel dans la routine quotidienne d'un magicien, mais d'autres classes d'incantateurs préparés sont connues pour utiliser ces livres afin de noter des sorts peu courants ou plus rares. Un tel ouvrage permet à un incantateur de traiter le sort comme un sort ordinaire, tant qu'il peut s'y référer lors de ses préparatifs quotidiens.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

INVOCATION

Les sorts d'invocation transportent des créatures par téléportation, créent des objets ou amènent une créature ou un objet à vos ordres depuis un autre lieu (en général un autre plan).

JET D'ATTAQUE DE SORT ET DD DE SORT

Nombre de sorts laissent une créature se défendre en utilisant sa CA ou un jet de sauvegarde. Deux statistiques définissent la puissance de vos sorts contre de telles défenses : votre jet d'attaque de sort et le DD du sort. Lorsque vous les notez sur votre feuille de personnage, ajoutez seulement les nombres qui s'appliquent tout le temps, généralement seulement votre modificateur de caractéristique et votre bonus de maîtrise.

Jet d'attaque de sort = modificateur de caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

DD du sort = 10 + modificateur de caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Un jet d'attaque de sort fonctionne comme tout jet d'attaque, vous devez donc inclure dans votre calcul les bonus et malus qui s'appliquent à tous vos jets d'attaque. Par exemple, le bonus de statut de +1 du sort *bénédiction* profite à vos sorts de rayon comme il profiterait à une flèche tirée. Notez toutefois que le jet d'attaque de sort ne tient pas compte des bonus ou malus qui s'appliquent spécifiquement à une attaque avec une arme ou à mains nues. Le malus d'attaque multiple s'applique aux attaques de sort, il est donc peu judicieux de lancer un sort exigeant un jet d'attaque de sort si vous avez déjà attaqué pendant le même tour.

Un bonus peut augmenter le résultat d'un jet d'attaque de sort ou le DD d'un sort comme il augmente d'autres tests et DD, tandis qu'un malus peut réduire un jet d'attaque de sort ou le DD d'un sort. Consultez les pages 444-445 du chapitre 9 : Jouer une partie pour en savoir plus sur les modificateurs, les bonus et les malus.

DISCERNER UNE ILLUSION

Parfois, un sort laisse à la créature affectée une chance de discerner sa nature illusoire, ce qui lui permet en pratique d'ignorer ce sort si elle y parvient. Cela se produit généralement quand une créature Cherche ou passe des actions à interagir avec l'illusion. Elle compare le résultat de son test de Perception (ou d'un autre test ou jet de sauvegarde, à la discrétion du MJ) au DD du sort lancé. Les illusions mentales décrivent souvent les règles régissant le discernement de l'illusion dans leur description (souvent sous forme de jet de Volonté).

Si l'illusion est seulement visuelle et qu'un être interagit avec elle de manière à comprendre qu'elle n'est pas ce qu'elle semble, il sait qu'il y a une illusion, mais il ne peut pas l'ignorer tant qu'il n'a pas réussi à la discerner. Par exemple, si un personnage est repoussé au travers d'une porte illusoire, il sait que cette porte est une illusion, mais il ne peut toujours pas voir à travers. Une fois l'illusion discernée, elle et les éléments qu'elle camouflait semblent flous et indistincts. Ainsi, même une fois une illusion visuelle discernée, elle peut, selon les désirs du MJ, gêner tellement la vision qu'elle dissimule les créatures situées derrière elle.

Ces sorts possèdent souvent le trait téléportation et les créatures qu'ils invoquent disposent du trait convoqué.

NÉCROMANCIE

La nécromancie puise dans le pouvoir de la vie et de la mort. Elle draine l'essence vitale ou sauve la vie des créatures en les soignant. Ses sorts ont souvent le trait malédiction, mort, guérison, négatif ou positif.

TRANSMUTATION

La transmutation altère ou transforme la forme physique d'une créature ou d'un objet. Les traits transformation et métamorphose accompagnent généralement les sorts de transmutation.

Emplacement de sort

Un personnage appartenant à une classe d'incantateur peut, chaque jour, lancer un nombre de sorts donné. Ces sorts quotidiens sont symbolisés par des emplacements de sorts. Au niveau 1, un personnage dispose seulement d'un petit nombre d'emplacements de sorts de niveau 1, mais en montant de niveau, il en obtient plus et gagne de nouveaux emplacements pour les sorts de niveau supérieur. Le niveau d'un sort indique sa puissance, sur une échelle de 1 à 10.

LES SORTS PRÉPARÉS

Si vous êtes un incantateur préparé (comme un prêtre, un druide ou un magicien), vous devez chaque jour passer du temps à préparer vos sorts quotidiens. Pour commencer vos préparatifs journaliers, vous choisissez un nombre de sorts de différents niveaux en fonction de votre niveau de personnage et de votre classe. Vos sorts restent préparés jusqu'à ce que vous les lanciez ou que vous prépariez de nouveau vos sorts.

Chaque sort préparé est dépensé après une seule incantation ; si vous voulez lancer un même sort plusieurs fois par jour, vous devez donc le préparer plusieurs fois. Les tours de magie font exception à cette règle. Une fois que vous avez préparé un tour de magie, vous pouvez le lancer aussi souvent que vous voulez jusqu'à ce que vous prépariez de nouveau vos sorts. Consultez la page 299 pour en savoir plus sur les tours de magie.

Vous obtiendrez peut-être des pouvoirs vous permettant d'intervertir des sorts préparés ou d'accomplir d'autres facettes de la préparation de sorts à divers moments de la journée, mais seule la préparation quotidienne est prise en compte en ce qui concerne les effets qui perdurent jusqu'à la prochaine fois que vous préparez vos sorts.

LES SORTS SPONTANÉS

Si vous êtes un lanceur de sorts spontané, comme un barde ou un ensorceleur, vous choisissez le sort à employer avec un emplacement de sort au moment où vous le lancez. Cela vous laisse une plus grande liberté d'incantation, mais votre répertoire de sorts est plus limité. Il est déterminé par votre niveau de personnage et votre classe. Lors de vos préparatifs quotidiens, tous vos emplacements de sorts sont réinitialisés, mais vous ne pouvez pas changer les sorts qui figurent dans votre répertoire.

LES SORTS INTENSIFIÉS

Les incantateurs préparés et spontanés sont tous capables de lancer un sort à un niveau plus élevé que celui indiqué dans

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES TRADITIONS MAGIQUES

Un incantateur lance des sorts issus de l'une des quatre listes qui représentent chacune une tradition magique : arcanique, divine, occulte, primordiale.

C'est votre classe qui détermine la tradition magique dans laquelle vous puisez vos sorts. Parfois, vous pouvez lancer des sorts issus d'une liste différente de la vôtre, par exemple quand un prêtre reçoit des sorts de sa divinité ou qu'un ensorceleur reçoit des sorts de son lignage. Dans ce cas, le sort utilise votre tradition magique et non celle dont il est normalement issu. Quand vous lancez un sort, vous lui ajoutez le trait de votre tradition.

Certains types de magie, comme celle de la plupart des objets magiques, n'appartiennent pas à une unique tradition. Ils ont alors le trait « magique » au lieu de celui d'une tradition.

Arcanique

Les incantateurs arcaniques recourent à la logique et la rationalité pour catégoriser la magie inhérente au monde qui les entoure. Grâce à cette vision très large, ils disposent d'une liste de sorts très fournie, mais leurs sorts n'affectent guère l'esprit et l'âme. Penché sur ses livres et ses grimoires, le magicien est le plus emblématique des incantateurs arcaniques, bien que les ensorceleurs arcaniques étudient les secrets de leur sang pour libérer le pouvoir qui réside en eux.

Divine

Le pouvoir du divin réside dans la foi, l'invisible et la croyance en une source de pouvoir située au-delà du plan matériel. Les prêtres sont les plus emblématiques des incantateurs divins et implorent les dieux de leur accorder leur magie. Un ensorceleur divin utilise le sang de ses ancêtres fiélons ou célestes comme un conduit divin tandis que les champions font appel à leurs dieux pour recevoir des conseils divins et accomplir des exploits martiaux.

Occulte

Les pratiquants des traditions occultes cherchent à comprendre l'inexplicable, à catégoriser le bizarre et à accéder de manière systématique à l'éphémère. Les bardes, les plus emblématiques des incantateurs occultes, collectionnent d'étranges objets ésotériques et se servent de leurs représentations pour influencer les esprits ou élever l'âme tandis que les ensorceleurs occultes s'efforcent de comprendre la mystérieuse puissance que renferme leur sang.

Primordiale

La tradition primordiale est animée par une foi et un lien instinctif avec le monde, le cycle du jour et de la nuit, le passage des saisons et la sélection naturelle des prédateurs et des proies. Les druides sont l'emblème des incantateurs primordiaux. Ils font appel à la magie de la nature grâce à leur foi inébranlable et leurs liens avec les plantes et les animaux qui les entourent, tandis que les ensorceleurs recourent à leur sang de fée ou de bête pour puiser dans les mêmes énergies naturelles.

la description du sort. Cela s'appelle intensifier le sort. Un incantateur préparé peut intensifier un sort en le préparant dans un emplacement d'un niveau supérieur au niveau normal de ce sort tandis qu'un incantateur spontané l'intensifie en le lançant à partir d'un emplacement de niveau supérieur. Pour cela, il doit connaître le sort au niveau supérieur choisi (voir Les sorts spontanés intensifiés, plus loin). Quand vous intensifiez un sort, le niveau de ce sort augmente jusqu'à égaler le niveau de l'emplacement dans lequel vous l'avez préparé ou celui de l'emplacement utilisé pour le lancer. C'est très utile quel que soit le sort, car certains effets, comme le contre, dépendent du niveau du sort.

De plus, de nombreux sorts apportent d'autres avantages une fois intensifiés, comme des dégâts supplémentaires. Ces avantages sont décrits à la fin du bloc de statistiques du sort. Certaines sections de sort intensifié indiquent un ou plusieurs niveaux où préparer ou lancer le sort pour obtenir ces avantages supplémentaires. Chacune précise quel aspect du sort change à un niveau donné. Lisez seulement la section de sort intensifié correspondant au niveau auquel vous l'utilisez. Si ses avantages incluent des effets issus d'une intensification de niveau inférieur, ils seront compris dans la section lue.

Certaines sections d'intensification présentent un signe plus suivi d'un nombre qui indique les avantages de l'intensification sur plusieurs niveaux. L'effet indiqué s'applique pour chaque tranche de niveaux pour laquelle le sort a été intensifié au-dessus de son niveau minimal. Les avantages se cumulent. Par exemple, *boule de feu* dit « **intensifié (+1)** Les dégâts augmentent de 2d6. » Comme *boule de feu* inflige 6d6 dégâts au niveau 3, elle en inflige 8d6 si on l'intensifie au niveau 4, 10d6 au niveau 5 etc.

Les sorts spontanés intensifiés

Si vous êtes un incantateur spontané, pour intensifier un sort, vous devez le connaître au niveau auquel vous voulez le lancer. Vous pouvez ajouter un sort à votre répertoire à plusieurs niveaux, afin d'avoir plus de choix au moment de le lancer. Par exemple, si vous avez ajouté *boule de feu* à votre répertoire en tant que sort de niveau 3 puis en tant que sort de niveau 5, vous pouvez le lancer comme un sort de niveau 3 ou de niveau 5, mais pas comme un sort de niveau 4.

Beaucoup de classes d'incantateurs spontanés offrent des pouvoirs comme la capacité de classe sort emblématique qui vous permet de lancer un nombre de sorts limités de manière intensifiée, même si vous les connaissez à un seul niveau.

Les tours de magie

Un tour de magie est un type de sort spécial, plus faible que les autres, mais qui s'utilise avec plus de liberté et de flexibilité. Le titre du bloc de statistiques d'un tour de magie indique « tour de magie » au lieu de « sort ». Quand vous lancez un tour de magie, vous ne dépensez pas d'emplacement de sort ; chaque jour, vous pouvez le lancer à volonté, aussi souvent que vous le désirez. Si vous êtes un incantateur préparé, vous disposez d'un nombre d'emplacements de tour de magie donné pour préparer vos tours de magie. Vous ne pouvez pas préparer un tour de magie à l'aide d'un autre emplacement de sort.

Un tour de magie est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur. Pour un incantateur ordinaire, cela veut dire qu'il est intensifié au même niveau que l'emplacement de sort de plus haut niveau possédé.

LES QUATRE ESSENCES

Les sorts qui affectent certaines forces physiques ou métaphysiques sont regroupés au sein de traditions magiques. Les spécialistes de la magie s'accordent à dire que tout ce qui existe se compose d'une combinaison de quatre essences, mais les avis divergent sur le nom et les qualités de chaque essence.

Les entrées suivantes traitent de chaque essence ainsi que des traditions et des écoles de sorts associées, par exemple, les sorts d'évocation ont tendance à manipuler la matière. L'école de l'abjuration est un cas à part car ses sorts puisent dans différentes essences en fonction de ce qu'ils protègent et de ce contre quoi ils le protègent.

Matière

Aussi appelée corps, essence matérielle ou essence physique, la matière est l'une des briques de construction fondamentales qui composent toute chose physique dans l'univers. Les traditions arcanique et primordiale sont particulièrement adaptées à la manipulation et au façonnage de la matière. Un sort utilisé pour créer ou modifier la matière vient souvent de l'école de l'invocation, de l'évocation ou de la transmutation.

Esprit

Aussi appelée pensée ou essence astrale, l'essence de l'esprit permet aux créatures intelligentes d'avoir des pensées rationnelles, des idées, des plans, une logique et des souvenirs. L'esprit touche aussi les créatures dépourvues de pensée, comme les animaux, mais dans une moindre mesure. Les incantateurs arcaniques et occultes excellent d'ordinaire dans le maniement des sorts de l'esprit. Les sorts recourant à l'essence de l'esprit se trouvent généralement dans les écoles de la divination, de l'enchantement et de l'illusion.

Âme

Aussi appelée essence éthérée ou essence spirituelle, l'âme est une brique de construction d'un autre monde qui forme les caractéristiques immatérielles et immortelles d'un être. L'âme voyage au travers du plan éthéré et dans le Grand Au-Delà après la mort du corps physique. L'âme est surtout affectée par les sorts divins et occultes. Les sorts d'âme sont généralement issus des écoles de la divination et de la nécromancie.

Vie

Aussi appelée cœur, foi, instinct ou essence vitale, la vie représente la force universelle qui anime toute chose. La matière apporte les matériaux de base pour le corps tandis que la vie le garde fonctionnel. Cette essence est responsable des réactions inconscientes et des croyances, comme les instincts ancestraux et les conseils divins. Les traditions divines et primordiales exercent leur pouvoir sur la vie. Les sorts de vie appartiennent généralement à la nécromancie.

Les sorts focalisés

Les sorts focalisés sont des sorts spéciaux obtenus grâce à des études spécialisés ou bien auprès d'une divinité ou d'une autre source spécifique. Vous ne les choisissez pas dans une liste de sorts, ils s'apprennent grâce à un don ou une capacité de classe. Ils se lancent en utilisant des points de focalisation ; ils ne se préparent pas dans un emplacement de sort et ne se lancent pas à l'aide d'un tel emplacement. Inversement, vous ne pouvez pas utiliser vos points de focalisation pour lancer un sort autre qu'un sort focalisé. Même des classes normalement inaptes à accorder des sorts, comme celles de champion et de moine, peuvent donner des sorts focalisés.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau, comme un tour de magie. Vous ne pouvez pas lancer un sort focalisé si son niveau minimum est supérieur à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur, même si vous y avez eu accès.

Vous devez dépenser 1 point de focalisation pour lancer l'un de vos sorts focalisés. Lorsque vous obtenez pour la première fois un pouvoir qui vous accorde un sort focalisé, vous recevez automatiquement une réserve de focalisation d'un point.

Vous remplissez entièrement votre réserve à chaque fois que vous accomplissez vos préparatifs quotidiens. Vous pouvez aussi utiliser l'activité Refocaliser pour prier, étudier, méditer ou vous harmoniser de nouveau avec la source de votre magie focalisée afin de récupérer un point de focalisation.

Certains pouvoirs vous permettent d'augmenter le nombre de points de focalisation de votre réserve. Il s'agit typiquement de dons qui vous donnent un nouveau sort focalisé et augmentent le nombre de points de votre réserve de 1. Votre réserve de focalisation ne peut pas dépasser 3 points de focalisation, même si des dons devraient lui faire dépasser ce nombre.

REFOCALISER

CONCENTRATION EXPLORATION

Conditions. Vous disposez d'une réserve de focalisation et vous avez dépensé au moins 1 point de focalisation depuis la dernière fois que vous avez récupéré vos points de focalisation.

Vous passez 10 min à accomplir des actes permettant de restaurer votre connexion magique, ce qui rend 1 point de focalisation à votre réserve. Ces actes sont décrits avec la classe ou le pouvoir qui vous a donné vos sorts focalisés. Ils se recoupent souvent avec d'autres tâches liées à l'origine de vos sorts focalisés. Par exemple, un prêtre qui reçoit ses sorts focalisés de la part d'une divinité bonne peut généralement utiliser Refocaliser pendant qu'il soigne les plaies de ses alliés tandis qu'un magicien de l'école de l'illusion pourrait se Refocaliser en tentant d'Identifier de la magie issue de l'école de l'illusion.

LES INCANTATEURS AVEC DES SORTS FOCALISÉS

Si vous êtes un incantateur, vos sorts focalisés appartiennent à la même tradition que la classe qui vous les a octroyés. Ceux d'un barde sont occultes, ceux d'un prêtre divins, ceux d'un druide primordiaux, ceux d'un magicien arcaniques et ceux d'un ensorceleur dépendent de son lignage.

LES NON-INCANTATEURS AVEC DES SORTS FOCALISÉS

Si vous obtenez des sorts focalisés grâce à une classe, ou une autre source, qui n'accorde pas de pouvoirs d'incantation (par exemple si vous êtes un moine avec le don Frappe ki), le pouvoir qui vous a donné vos sorts focalisés vous fournit aussi vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque de sort et le DD des sorts. C'est lui qui définit la tradition magique de vos sorts focalisés. Vous êtes alors capable de Lancer un sort et d'utiliser les actions d'incantation nécessaires au lancement de vos sorts focalisés (voir plus loin). Vous ne remplissez pas

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES AUTRES TRAITS DE SORT

Certains sorts et effets ont des traits comme « mental » ou « bon » qui donnent des informations supplémentaires sur le sort et son fonctionnement. D'autres règles peuvent s'y référer. Il se peut par exemple qu'une créature ait un malus de circonstances de –2 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux. Voici un glossaire de quelques traits associés à des règles importantes.

Audible

Un sort audible repose sur le son. Un sort doté du trait audible fait effet seulement sur les cibles qui l'entendent. Il diffère en cela d'un effet de son qui affecte même les cibles qui ne peuvent pas l'entendre (comme une créature sourde) tant qu'il fait du bruit.

Ténèbres et lumière

Les effets de ténèbres et de lumière interagissent de manière spécifique. Une lumière non magique brille toujours dans des ténèbres non magiques, jamais dans des ténèbres magiques. Une lumière magique brille toujours dans des ténèbres non magiques, mais brille dans les ténèbres magiques uniquement si le sort de lumière est d'un niveau supérieur à celui de l'effet de ténèbres. Les sorts dotés du trait ténèbres ou lumière se contrent toujours, mais ce n'est pas parce que l'on met de la lumière et des ténèbres en contact que ce sera automatiquement le cas. Vous pouvez d'ordinaire lancer directement un sort de lumière sur un effet de ténèbres pour le contrer (et inversement), mais certains sorts tentent automatiquement de contrer les effets opposés.

Mise hors de combat

Un pouvoir doté de ce trait peut mettre un personnage hors de combat ou même le tuer, mais il est plus difficile à utiliser contre une créature plus puissante que soi. Si un sort est doté du trait mise hors de combat, une créature ayant un niveau deux fois plus élevé que celui du sort considère le résultat de son test visant à éviter d'être mise hors de combat comme d'une catégorie meilleure qu'en réalité ou considère le résultat du test que l'incantateur effectue pour la mettre hors de combat comme d'une catégorie plus mauvais qu'en réalité. Si un autre effet est doté du trait mise hors de combat, une créature de plus haut niveau que l'objet, l'être ou le danger qui génère l'effet bénéficie des mêmes avantages.

Sbire

Les sbires sont des créatures aux ordres directs d'une autre. Une créature dotée de ce trait est limitée à deux actions par tour et ne peut pas exécuter de réaction. En combat, votre sbire agit à votre tour, une fois par tour, lorsque vous utilisez une action pour lui donner un ordre. Pour un compagnon animal, vous utilisez Diriger un animal, mais pour un sbire issu d'un effet de sort ou d'un objet magique comme un sbire convoqué, vous utilisez Maintenir un sort ou Maintenir une activation. Sauf précision, vous donnez un ordre verbal par une action unique dotée des traits audible et concentration. Un sbire qui ne reçoit pas d'ordre ne fait pas d'action autre que se défendre ou échapper à une nuisance évidente. En règle générale, un sbire laissé assez longtemps à lui-même (souvent 1 min) n'agit pas s'il est décérébré, satisfait ses besoins s'il s'agit d'un animal et agit à sa guise s'il s'agit d'un être intelligent.

Transformation

Un sort qui modifie quelque peu la forme d'une créature est doté du trait transformation. Les Frappes accordées par un effet de transformation sont magiques. Vous pouvez être affecté par plusieurs effets de transformation à la fois, mais si une même partie de corps est transformée à plusieurs reprises, le dernier effet tente de contrer le précédent (comme le font deux effets de métamorphose, ainsi que décrits plus loin).

Votre effet de transformation se termine si vous êtes métamorphosé et que l'effet de métamorphose invalide ou supplante celui de transformation. Par exemple, une transformation qui vous donne des ailes est révoquée si vous vous métamorphosez en une créature qui possède ses propres ailes (mais si votre nouvelle forme n'a pas d'ailes, vous gardez celles de votre transformation). C'est au MJ de décider si des effets de transformation s'utilisent de concert ou non.

Métamorphose

Ces effets donnent une nouvelle forme à leur cible. Une cible ne peut pas être affectée par plusieurs effets de métamorphose à la fois. Si elle subit un deuxième effet de métamorphose, il tente de contrer le premier. S'il y parvient, il fait effet, sinon il reste sans effet sur la cible. Les Frappes accordées par un effet de transformation sont magiques. Sauf indication contraire, un sort de métamorphose ne permet pas de prendre l'apparence d'un individu précis, seulement celle d'un individu générique d'un type ou d'une lignée générale.

Si vous prenez une forme de combat avec un sort de métamorphose, les statistiques spéciales sont ajustées uniquement à l'aide de malus et de bonus de circonstances et de statut. Sauf indication contraire, la forme de combat vous empêche de lancer des sorts, de parler et d'utiliser la plupart des actions de manipulation exigeant des mains (en cas de doute, c'est au MJ de décider). Votre équipement est absorbé dans votre nouvelle forme, mais ses pouvoirs constants fonctionnent toujours, en revanche vous ne pouvez pas activer d'objet.

Convoqué

Une créature appelée par un sort ou un effet d'invocation gagne le trait convoqué. Une créature convoquée ne peut pas en convoquer d'autres, créer des objets de valeur ni lancer de sort exigeant un coût. Elle dispose du trait sbire. Si elle tente de lancer un sort de niveau égal ou supérieur à celui du sort qui l'a convoquée, le sort lancé échoue et celui de convocation se termine. En dehors de cela, la créature utilise les pouvoirs habituels d'un individu de son espèce. Elle attaque généralement vos ennemis de son mieux. Si vous êtes en mesure de communiquer avec elle, vous pouvez tenter de lui donner des ordres, mais c'est au MJ de déterminer dans quelle mesure elle les suit.

La créature convoquée utilise ses deux actions du tour dès que vous avez fini de Lancer le sort.

Divers sorts et effets permettent de bannir une créature convoquée. Une telle créature est automatiquement bannie si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort qui l'a appelée se termine.

Visuel

Un sort visuel affecte seulement les créatures qui le voient.

LES POINTS DE FOCALISATION ISSUS DE PLUSIEURS SOURCES

Il est possible, en particulier grâce aux archétypes, d'obtenir des sorts focalisés et des points de focalisation de plusieurs sources. Dans ce cas, vous n'avez qu'une seule réserve de focalisation. Vous déterminez sa taille totale en additionnant tous vos points de focalisation (n'oubliez pas qu'une réserve de focalisation ne peut pas dépasser 3 points). Si vous possédez plusieurs pouvoirs vous donnant une réserve de focalisation, chacun lui ajoute 1 point. Par exemple, si vous êtes un prêtre avec le don Initié du domaine, vous disposez d'une réserve avec 1 point de focalisation. Si vous prenez ensuite l'archétype multiclassé de champion et le don Contact guérisseur, ce don devrait vous donner une réserve de focalisation, mais comme vous en avez déjà une, à la place il augmente votre réserve existante de 1.

Les points de focalisation ne se différencient pas en fonction de leur source, vous pouvez dépenser n'importe quel point pour n'importe quel sort focalisé. De même, lorsque vous vous Refocalisez, vous récupérez un point tant que vous suivez les règles de l'un des pouvoirs qui vous donnent des sorts focalisés. Les points de focalisations issus de plusieurs sources ne changent pas la tradition de vos sorts : si vous avez des sorts de domaine de prêtre et des sorts d'ordre druidique, vos sorts de domaine restent divins et ceux d'ordre restent primordiaux. Vous devrez donc peut-être utiliser un modificateur de maîtrise et de caractéristique différent pour le DD des sorts et les jets d'attaque de sort en fonction de vos différents sorts focalisés.

pour autant les prérequis des dons et autres règles exigeant que vous soyez un incantateur.

Les sorts innés

Certains sorts vous viennent naturellement, comme les sorts émanant de votre ascendance ou d'un objet magique plutôt que de votre classe. Vous pouvez lancer un sort inné même si vous n'appartenez pas à une classe d'incantateurs. C'est le pouvoir qui vous permet de lancer le sort inné qui vous indique combien de fois vous pouvez le lancer chaque jour (d'ordinaire une) et quelle est sa tradition magique. Vos sorts innés se réinitialisent lors de vos préparatifs quotidiens. Sauf indication contraire, un tour de magie inné se lance à volonté et s'intensifie automatiquement comme les autres tours (voir Les tours de magie page 299).

Vous êtes toujours qualifié pour les jets d'attaque de sort et le DD de vos sorts innés, même si par ailleurs vous n'êtes pas qualifié pour les jets d'attaque de sort et le DD des sorts. Si vous êtes déjà expert ou mieux en matière de maîtrise des jets d'attaque de sort ou de DD de sort, appliquez ce degré de maîtrise à vos sorts innés. Sauf indication contraire, utilisez votre modificateur de Charisme comme modificateur de caractéristique d'incantation pour les sorts innés.

Si vous disposez d'un sort inné, vous pouvez le lancer, même si normalement vous ne pouvez pas lancer de sort de ce niveau. Cela arrive souvent chez les monstres, capables de lancer des sorts innés d'un niveau bien supérieur à ceux qu'un personnage de leur niveau peut utiliser.

Vous ne pouvez pas utiliser vos emplacements de sorts pour lancer vos sorts innés, mais vous pouvez avoir un sort inné et être capable de préparer ou lancer le même sort via votre classe. Vous ne pouvez pas intensifier un sort inné, mais certains pouvoirs octroyant des sorts innés peuvent vous accorder le sort à un niveau supérieur de son niveau de base ou changer le niveau auquel vous le lancez.

Lancer des sorts

Une incantation va d'un simple mot imprégné d'une puissance magique capable de créer un effet fugace à un processus complexe prenant des minutes ou des heures générant un effet à long terme. Lancer un sort est une activité qui demande un nombre d'actions déterminé par le sort en question. Quand vous Lancez un sort, l'incantation crée une manifestation visuelle évidente de la magie qui se rassemble, bien qu'un don comme Sort dissimulé (page 162) ou Sort mélodieux (page 101) aide à cacher cette manifestation ou à empêcher les observateurs de remarquer votre incantation.

LANCER UN SORT

Vous lancez un sort que vous avez préparé ou qui figure dans votre répertoire. Lancer un sort est une activité spéciale qui demande un nombre d'actions variable en fonction du sort. Ce nombre figure dans le bloc de statistiques de chaque sort. L'effet du sort se produit dès que les actions d'incantation sont accomplies.

Certains sorts se lancent par réaction ou par une action gratuite. Dans ce cas, Lancer un sort est une réaction ou une action gratuite (selon le cas) et non une activité, comme indiqué dans le bloc de statistiques du sort. Par exemple : « verbal. »

Longue incantation. Certains sorts prennent des minutes ou des heures à lancer. L'activité Lancer un sort inclut alors un mélange des composants de sorts nécessaires à l'incantation, mais il n'est pas nécessaire de savoir précisément lequel utiliser à quel moment. Lorsque vous lancez un tel sort, vous ne pouvez pas utiliser d'autres actions ou réaction, bien que vous puissiez prononcer quelques phrases si le MJ vous y autorise. Comme toute activité demandant du temps, ces sorts disposent du trait exploration et vous ne pouvez pas les lancer lors d'une rencontre. Si un combat éclate alors que vous êtes en pleine incantation, votre sort est interrompu (voir Sorts interrompus et perdus page 302).

Composant de sort. Chaque entrée de sort précise la liste des composants nécessaires pour le lancer après l'icône ou le texte d'action : « matériel, somatique, verbal. » Les composants de sort, décrits en détail plus loin, ajoutent des traits et des conditions à l'activité Lancer un sort. Si vous êtes dans l'incapacité de fournir les composants, vous ne parvenez pas à Lancer le sort.

- Matériel (manipulation)
- Somatique (manipulation)
- Verbal (concentration)
- Focalisation (manipulation)

Sorts interrompus et perdus. Certains sorts et pouvoirs permettent d'interrompre un sort, qui est alors perdu et n'a aucun effet. Quand vous perdez un sort, vous avez déjà dépensé son emplacement de sort, son coût et ses actions et déjà utilisé l'activité Lancer un sort. Si un sort est interrompu lors de l'action Maintenir un sort, alors ce sort se termine de suite. Les règles complètes concernant les actions d'interruption figurent page 462.

LES COMPOSANTS DE SORT

Les composants nécessaires pour Lancer un sort figurent dans la description de ce sort. Pour la plupart des sorts, le nombre de composants est égal au nombre d'actions

à effectuer pour Lancer le sort. Chaque composant ajoute certains traits à l'activité Lancer un sort et certains s'accompagnent de conditions. Voici la liste des composants qui apparaissent dans ce livre.

Matériel

Un composant matériel est un bout de matière physique consommé lors de l'incantation. Le sort gagne le trait manipulation et exige que vous ayez une main libre pour récupérer et manipuler le composant matériel. Ce composant est dépensé lors de l'incantation (même si le sort est interrompu).

Sauf dans des conditions particulières, partez du principe qu'une bourse de composants matériels (voir page 287) contient tous les composants ordinaires.

Somatique

Un composant somatique est un geste ou un mouvement de la main spécifique qui génère une connexion magique. Le sort gagne le trait manipulation et exige que vous fassiez des gestes. Vous pouvez exécuter ce composant même si vous tenez quelque chose en main, mais pas si vous êtes entravé ou incapable de bouger librement.

Un sort qui exige que vous touchiez votre cible nécessite un composant somatique. Vous pouvez le faire même si vous tenez quelque chose, tant qu'une partie de votre main est en mesure de toucher la cible (même au travers d'un gant ou d'un gantelet).

Verbal

Un composant verbal est une vocalisation de mots de pouvoir. Vous devez les prononcer d'une voix forte, il est donc difficile de cacher que vous Lancez un sort. Le sort gagne le trait concentration. Vous devez être en mesure de parler pour fournir ce composant.

Focalisation

Un focaliseur est un objet canalisant l'énergie magique d'un sort. Le sort gagne le trait manipulation et exige que vous ayez une main libre pour récupérer le focaliseur indiqué dans le sort ou que vous le teniez déjà en main. Lorsque vous Lancez le sort, vous sortez le focaliseur (si besoin), le manipulez et le rangez si vous le désirez.

Les focaliseurs sont souvent chers et vous devez en acquérir un avant de Lancer le sort.

Portée, zone et cible

Les sorts dotés d'une portée peuvent affecter une cible, créer une zone ou faire apparaître des choses uniquement dans les limites de cette portée. La portée se mesure généralement en mètres, mais certains sorts portent à des kilomètres, sur toute la planète ou même au-delà.

Portée : contact

Un sort de contact exige un contact physique avec la cible. Utilisez votre allonge à mains nues pour savoir si vous pouvez toucher votre cible. Normalement, vous la touchez automatiquement, mais un sort dit parfois que la cible a droit à un jet de sauvegarde ou que vous devez faire un jet d'attaque de sort. Si un pouvoir augmente la portée d'un sort de contact, partez de 0 mètre puis appliquez l'augmentation.

Substituer un composant

Certaines classes peuvent remplacer un composant par un autre ou modifier le fonctionnement d'un composant.

Si vous êtes un barde et Lancez un sort de tradition occulte, vous pouvez normalement jouer d'un instrument pour remplacer le composant somatique ou matériel du sort, si cela vous prend au moins une main. Si vous utilisez un instrument, vous n'avez pas besoin d'une bourse de composant de sort ni d'une autre main libre. Vous pouvez généralement jouer d'un instrument au lieu de parler pour lancer un sort à composant verbal.

Si vous êtes un prêtre et Lancez un sort de tradition divine en tenant un focaliseur divin (comme un symbole ou un texte religieux), vous pouvez remplacer tout composant matériel du sort par le focaliseur divin que vous utilisez comme composant de focalisation. Contrairement aux règles qui régissent normalement les composants de focalisation, vous ne pouvez pas sortir ni ranger le focaliseur lorsque vous effectuez cette substitution.

Si vous êtes un druide et Lancez un sort de tradition primordiale en tenant un focaliseur primordial (comme du gui et du houx), vous pouvez remplacer tout composant matériel du sort par le focaliseur primordial que vous utilisez comme composant de focalisation. Contrairement aux règles qui régissent normalement les composants de focalisation, vous ne pouvez pas sortir ni ranger le focaliseur lorsque vous effectuez cette substitution.

Si vous êtes un ensorceleur et Lancez un sort de tradition magique qui correspond à votre lignage, vous pouvez puiser dans la magie de votre sang pour remplacer tout composant matériel du sort par un composant somatique.

Zones

Un sort possède parfois une zone, qui peut être une explosion, un cône, une émanation ou une ligne. La méthode de mesure de ces zones se trouve page 456. Si le sort part de votre position, il a seulement une zone, mais si vous pouvez faire apparaître sa zone loin de vous, il a une portée et une zone.

Cibles

Certains sorts vous permettent de viser directement une créature, un objet ou quelque chose d'encore plus spécifique. La cible doit être à portée du sort et vous devez la voir (ou la percevoir précisément avec un sens) pour la viser normalement. Si le MJ accepte, vous pouvez tenter de viser une

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

LA MÉTAMAGIE

De nombreux incantateurs accomplissent des actions métamagiques, généralement grâce à des dons métamagiques. Une action dotée du trait métamagique modifie les propriétés de vos sorts en changeant leur portée, leurs dégâts ou d'autres éléments. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite, une réaction ou une autre action métamagique) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

créature que vous ne voyez pas, comme décrit page 465-467 dans Détecter une créature. Si vous n'arrivez pas à viser une créature donnée, cela ne change en rien la manière dont le sort affecte ses éventuelles autres cibles.

Si vous choisissez une cible non valide (si vous prenez un vampire pour une créature vivante et le visez avec un sort qui cible uniquement les êtres vivants), le sort ne parvient pas à viser la créature. Si, au départ, une créature est une cible valide, mais cesse de l'être pendant la durée d'un sort, ce sort se termine, bien que le MJ puisse en décider autrement dans certains cas.

Un sort affectant plusieurs créatures dans une zone peut avoir une entrée Zone et une Cible. Si un sort a une zone, mais pas de cible indiquée, il affecte normalement toutes les créatures de la zone sans discrimination.

Certains sorts vous limitent aux cibles consentantes. Un joueur peut déclarer que son personnage est une cible consentante ou non à n'importe quel moment, peu importe l'ordre des tours de jeu ou l'état de son personnage (qu'il soit paralysé, inconscient ou même mort).

LIGNE D'EFFET

En général, il faut que le chemin vers la cible d'un sort, le point d'origine d'une zone ou l'endroit où il crée quelque chose ne soit pas obstrué. Vous trouverez de plus amples informations sur les lignes d'effet page 457.

Durée

La durée d'un sort représente le temps pendant lequel il fait effet. Si un sort dure plus d'un instant, il a une durée. Il peut durer jusqu'au début ou la fin d'un tour, pendant un certain nombre de rounds, pendant des minutes ou même plus longtemps. Si la durée du sort est donnée en rounds, ce nombre se réduit de 1 au début de chaque tour de l'incantateur. Le sort se termine une fois la durée arrivée à 0.

L'effet de certains sorts persiste une fois la magie du sort disparue. Tout effet continu qui n'appartient pas à la durée du sort n'est pas considéré comme magique. Par exemple, un sort qui crée un bruit retentissant et n'a pas de durée peu assourdir quelqu'un pendant un temps, ou même définitivement. Il est impossible de contrer cette surdité car elle n'est pas magique (mais on peut la soignée par magie, avec *restaurer les sens* par exemple).

Si le lanceur d'un sort meurt ou est neutralisé pendant la durée de son sort, ce dernier continue de faire effet jusqu'à la fin de sa durée. Continuez de surveiller la place de l'incantateur dans l'ordre d'initiative même quand il est incapable d'agir pour suivre la durée du sort.

MAINTENIR UN SORT

Si le sort a comme durée « maintenu », il persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour, à moins que vous n'utilisiez l'action Maintenir un sort pour le prolonger.

MAINTENIR UN SORT ❖

CONCENTRATION

Conditions. Vous avez au moins un sort actif avec une durée maintenue et vous n'êtes pas fatigué.

Choisissez un sort avec une durée maintenue que vous avez actuellement actif. La durée de ce sort se prolonge jusqu'à la fin de votre prochain tour. Certains sorts ont un effet légèrement différent ou étendu si vous les maintenez. Maintenir un sort plus de 10 minutes (100 rounds) met un terme au sort et vous fatigue, à moins que le sort ne précise une durée maximale différente (comme « maintenu jusqu'à 1 min » ou « maintenu jusqu'à 1 h »).

Si l'action Maintenir un sort est interrompue, le sort se termine immédiatement.

LONGUE DURÉE

Si la durée d'un sort dit qu'il persiste jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens, vous pouvez renoncer à préparer un nouveau sort dans l'emplacement de celui-ci le lendemain (si vous êtes un lanceur de sorts spontané, vous pouvez à la place dépenser un emplacement de sort pendant les préparatifs). Cela prolonge la durée du sort jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Cela Maintient le sort sur une longue période. Le sort se termine si vous préparez un nouveau sort dans l'emplacement (ou ne dépensez pas d'emplacement). Vous ne pouvez pas agir ainsi si le sort ne vient pas de l'un de vos emplacements de sorts. Si vous êtes mort ou neutralisé au terme des 24 heures suivant le Lancement du sort ou la dernière fois que vous avez prolongé sa durée, ce sort se termine. Un sort avec une durée illimitée persiste jusqu'à ce qu'il soit contré ou Révoqué. Vous n'avez pas besoin de conserver un emplacement de sort libre pour un tel sort.

RÉVOCATION

Certains sorts se révoquent, mettant fin à leur durée en avance. L'incantateur ou la cible doit utiliser l'action Révoquer.

RÉVOQUER ❖

CONCENTRATION

Vous mettez fin à l'effet d'un sort ou d'un objet magique. Il doit s'agir d'un effet que vous êtes autorisé à révoquer, comme le définit l'objet ou le sort. La révocation peut mettre un terme à la totalité de l'effet ou le terminer pour certaine(s) cible(s) seulement, en fonction du sort ou de l'objet.

Les jets de sauvegarde

Un sort qui exige un jet de sauvegarde de la part de la cible pour résister à tout ou partie de ses effets a une entrée appelée Jet de sauvegarde. Elle indique le type de jet pour avoir une référence rapide, les détails figurant dans la description du sort. Quand un sort permet un jet de sauvegarde, il utilise le DD du lanceur du sort.

JETS DE SAUVEGARDE BASIQUES

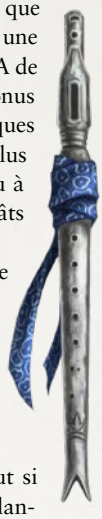
Si l'entrée indique un jet de sauvegarde « basique », les effets potentiels du sort renvoient aux dégâts indiqués dans la description de ce sort. En cas de succès critique, la cible ne reçoit aucun dégât, en cas de succès elle en reçoit la moitié

seulement, en cas d'échec elle les reçoit en totalité et en cas d'échec critique elle reçoit le double des dégâts. Les règles des jets de sauvegarde basiques se trouvent page 449.

Les attaques de sort

Pour affecter leur cible, certains sorts exigent que vous réussissiez un jet d'attaque de sort. En général, c'est parce que vous devez viser précisément avec un rayon ou porter une attaque ciblée. Le jet d'attaque de sort est comparé à la CA de la cible. Un jet d'attaque de sort bénéficie de tous les bonus ou malus des jets d'attaques, y compris les malus d'attaques multiples, mais il ne tient pas compte des bonus et malus s'appliquant uniquement aux attaques avec une arme ou à mains nues. Les attaques de sorts n'infligent pas de dégâts autres que ceux indiqués dans la description du sort.

Il arrive qu'un sort vous demande de porter un autre type d'attaque, comme Frapper avec une arme. Ces attaques utilisent les règles et bonus d'attaque normaux pour ce type d'attaque.



L'identification des sorts

Parfois, vous aurez besoin d'identifier un sort, surtout si ses effets ne sont pas évidents. Si vous voyez quelqu'un lancer un sort et que vous avez préparé ce sort ou qu'il figure dans votre répertoire, vous savez automatiquement duquel il s'agit et à quel niveau il est intensifié.

Si vous voulez identifier un sort que vous n'avez pas préparé ou qui ne figure pas dans votre répertoire, vous devez dépenser une action à votre tour pour tenter de l'identifier avec Se souvenir. En général, vous remarquez une incantation en voyant sa manifestation visuelle ou en entendant ses composants verbaux. Pour identifier un sort de longue durée qui a déjà été lancé, il faut utiliser Identifier la magie plutôt que Se souvenir, car vous n'assistez pas à l'incantation du sort.

Le contre

Certains sorts comme *dissipation de la magie* peuvent servir à éliminer les effets des autres sorts. Il faut qu'au moins une créature, un objet ou une manifestation du sort que vous tentez de contrer se trouve à portée du sort que vous utilisez. Vous faites un test de contre (voir page 459) en utilisant votre modificateur de caractéristique et votre bonus de maîtrise pour les jets d'attaque de sort.

Les actions hostiles

Parfois, un effet de sort empêche une cible d'utiliser une action hostile ou se termine si une créature accomplit une action hostile. Une action hostile est une action susceptible de blesser autrui ou de lui nuire, directement ou indirectement, mais pas une action susceptible de faire du mal à l'insu de son auteur. Par exemple, une personne qui lance une *boule de feu* au beau milieu de la foule accomplit une action hostile, mais ce n'est pas le cas de celle qui ouvre une porte et libère accidentellement un horrible monstre. En cas de doute, c'est au MJ de décider si une action est hostile ou non.

Installer un déclencheur

Si un sort fonctionne selon certains événements ou sous certaines conditions (comme *bouche magique*), il aura sûrement besoin d'un déclencheur, c'est-à-dire d'un signal sensoriel qui active le sort. Le sort s'active en réaction quand les capteurs du sort repèrent quelque chose correspondant à son déclencheur. Selon le sort, ce déclencheur peut être l'arrivée d'un certain type de créature, comme « une naine rousse » ou une action observée, comme « quand quelqu'un entre dans la zone du sort ».

Les déguisements et les illusions trompent le sort tant qu'ils semblent répondre à ses paramètres. Pour que le sort détecte visuellement quelque chose, il faut que son point d'origine dispose d'une ligne de mire. Les ténèbres ne gênent pas cette ligne, mais l'invisibilité si, tout comme la réussite d'un test de Discrétion pour Se cacher (contre le DD du sort). La détection auditive ne requiert pas de ligne de mire, mais le son doit être audible depuis le point d'origine du sort. Un test de Discrétion pour Être furtif peut tromper le capteur.

Les murs

Un sort créant un mur indique son épaisseur, sa longueur et sa hauteur, ainsi que la manière dont il se positionne. Certains murs se façonnent : vous pouvez leur donner une forme autre qu'une ligne droite, en disposant leurs blocs un par un, chacun étant contigu au précédent. Le tracé d'un tel mur ne peut pas passer deux fois dans le même emplacement, mais il peut revenir sur lui-même en plaçant une section de mur adjacente à une autre.

Lire un sort

Chaque sort adopte le format suivant. Une entrée apparaît uniquement si elle est applicable, un sort ne présentera donc pas forcément toutes celles décrites ici. La ligne consacrée au nom du sort mentionne aussi son type s'il s'agit d'un tour de magie ou d'un sort focalisé, ainsi que son niveau.

NOM DU SORT **SORT (NIVEAU)**

TRAITS

Tradition. Cette entrée présente la tradition à laquelle le sort appartient. Certains dons et pouvoirs peuvent ajouter un sort à votre liste, même si vous ne suivez pas sa tradition.

Incantation. Indique le nombre d'actions requises pour Lancer le sort. Un sort qui se lance en un seul tour affiche l'icône appropriée, tout comme ceux qui se lancent par une action gratuite ou une réaction. Les incantations plus longues précisent le temps qu'elles prennent, comme « 1 min ». Les composants du sort sont notés ensuite. Si le Lancement du sort a un coût, des conditions ou un déclencheur, ces informations figurent aussi dans cette section. Le coût comprend l'argent, les matières précieuses ou les autres ressources à dépenser pour lancer le sort.

Portée, zone et cibles. Cette entrée indique la portée du sort, la zone qu'il affecte et les cibles qu'il touche, le cas échéant. Si toutes ces entrées sont absentes, le sort affecte seulement son lanceur.

Jet de sauvegarde et durée. Si un sort autorise la cible à faire un jet de sauvegarde, le type du jet est noté ici. Les détails concernant les résultats et le minutage du jet de sauvegarde figurent dans le texte, sauf si l'entrée mentionne un jet de sauvegarde basique, qui suit les règles de la page 449. Si le sort exige un jet de sauvegarde dans certaines circonstances ou à un certain moment seulement, cette entrée est omise car l'explication détaillée figure dans le texte. Un sort qui ne précise pas sa durée est instantané et tout ce qu'il crée persiste après son incantation.

Les effets du sort sont décrits après une ligne horizontale placée sous les jets de sauvegarde et la durée. Cette section détaille aussi les résultats possibles d'un jet de sauvegarde : succès critique, succès, échec, échec critique.

Intensifié (niveau). Si le sort peut s'intensifier, les effets de cette intensification apparaissent à la fin du bloc de statistiques.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les listes de sorts

Ces listes présentent les sorts de chaque tradition, y compris les tours de magie (les sorts focalisés figurent en page 386 à 407). Un « I » en exposant indique que le sort a des effets supplémentaires s'il est intensifié tandis qu'un sort plus rare qu'un sort commun aura en exposant la première lettre de son degré de rareté. Une abréviation entre parenthèses indique l'école du sort.

Sorts arcaniques

Tours de magie arcaniques

Arc électrique[I] (évo) : la foudre frappe une ou deux créatures.
Aspersion acide[I] (évo) : blesse les créatures avec de l'acide.
Bouclier[I] (abj) : un bouclier de force magique bloque les attaques et les *projectiles magiques*.
Contact glacial[I] (néc) : votre contact blesse les vivants et désoriente les morts-vivants.
Détection de la magie[I] (div) : perçoit la présence de magie proche.
Entrave[I] (con) : convoque une liane pour entraver une créature.
Flammes[I] (évo) : allume de petites flammes qui attaquent de près ou à distance.
Hébétement[I] (enc) : blesse l'esprit d'une créature et peut l'étourdir.
Lecture de l'aura[I] (div) : détecte si un objet est magique et détermine son école de magie.
Lumière[I] (évo) : fait briller un objet.
Lumières dansantes (évo) : crée quatre lumières flottantes que vous pouvez déplacer.
Manipulation à distance[I] (évo) : ordonne à une main flottante de déplacer un objet.
Message[I] (ill) : transmet un message oral à une créature distante qui peut répondre.
Prestidigitation (évo) : accomplit un tour magique mineur.
Projectile télékinésique[I] (évo) : lance un objet sur une créature.
Rayon de givre[I] (évo) : blesse une créature avec du froid.
Son imaginaire[I] (ill) : émet un bruit factice.
Symbole[I] (tra) : laisse une marque magique.

Sorts arcaniques de niveau 1

Alarme[I] (abj) : avertit si une créature entre dans une zone protégée.
Arme magique (tra) : rend une arme temporairement magique.
Armure du mage[I] (abj) : une armure magique vous protège.
Aura magique[P,I] (ill) : choisit la manière dont la magie d'un objet apparaît vis-à-vis des sorts de détection.
Bourrasque (évo) : le vent éteint les feux et renverse les objets et les créatures.
Bulle d'air (con) : réaction créant de l'air respirable pour une créature.
Charge de fourmi (tra) : augmente la capacité de charge de la cible.
Charme[I] (enc) : un humanoïde se montre plus amical envers vous.
Convocation de créature artificielle[I] (con) : convoque une créature artificielle qui se bat pour vous.
Convocation d'animal[I] (con) : convoque un animal qui se bat pour vous.
Couleurs dansantes (ill) : des couleurs ondoyantes éblouissent ou étourdissent des créatures.
Coup au but (div) : rend votre prochaine attaque extrêmement précise.
Création d'eau (con) : convoque 7,5 L d'eau.
Disque flottant (con) : un disque d'énergie vous suit et transporte vos objets.
Décharge électrique[I] (évo) : envoie une décharge électrique à une créature.
Déguisement illusoire[I] (ill) : vous fait passer pour une créature différente.
Façade[I] (ill) : déguise un objet pour le faire sembler parfait ou de mauvaise qualité.
Feuille morte (abj) : réaction qui ralentit la chute d'une créature.
Forme de nuisible[I] (tra) : transforme en animal inoffensif.
Graisse (con) : enduit une surface ou un

objet de graisse glissante.
Grande foulée[I] (tra) : augmente votre vitesse pendant une heure.
Injonction[I] (enc) : ordonne à une créature d'approcher, de courir, de lâcher quelque chose, de tomber à terre ou de se relever.
Mains brûlantes[I] (évo) : un petit cône de flammes jaillit de vos mains.
Morsure d'araignée (néc) : blesse une créature et lui inocule du venin d'araignée.
Objet illusoire[I] (ill) : crée une illusion convaincante d'un objet.
Pas rapide (tra) : augmente fortement votre vitesse.
Poussée hydraulique[I] (évo) : blesse et pousse une créature avec un jet d'eau.
Projectile magique[I] (évo) : bombarde des créatures avec des traits de force magique qui ne ratent jamais leur cible.
Rayon affaiblissant (néc) : sape la force d'une créature.
Réparation[I] (tra) : répare un objet non magique.
Saut[I] (tra) : fait faire des sauts impressionnants.
Serviteur invisible (con) : crée une créature invisible qui vous aide.
Sinistres volutes[I] (néc) : les créatures présentes sur une ligne subissent des dégâts négatifs et saignent.
Sommeil[I] (enc) : endort les créatures dans une petite zone.
Supprimer l'arôme[I] (abj) : supprime l'odorat d'une créature.
Terreur[I] (enc) : effraie une créature, qui prend éventuellement la fuite.
Variole gobeline (néc) : contamine une créature avec la variole gobeline.
Ventriloquie[I] (ill) : fait entendre votre voix.
Verrouillage[I] (abj) : une serrure devient difficile à ouvrir.

Sorts arcaniques de niveau 2

Agrandissement[I] (tra): la taille d'une créature augmente.
Bouche magique (ill) : une bouche illusoire semble parler et transmet un message.
Brume de dissimulation (con) : dissimule des créatures dans une nappe de brume.
Compréhension des langues[I] (div) : une créature comprend une langue.
Convocation d'élémentaire[I] (con) : convoque un élémentaire qui se bat pour vous.
Coursier fantôme[I] (con) : invoque un cheval magique.
Création de nourriture[I] (con) : invoque de la nourriture pour alimenter plusieurs créatures.
Créature illusoire[I] (ill) : crée une illusion convaincante d'une créature.
Dissipation de la magie (abj) : met fin à un sort ou supprime la magie d'un objet.
Déblocage (tra) : une porte, une serrure ou un récipient devient plus facile à ouvrir ou s'ouvre immédiatement.
Détection de l'invisibilité[I] (div) : voit les créatures et objets invisibles.
Détection faussée (ill) : fait passer l'aura d'une créature pour celle d'une autre.
Endurance aux éléments[I] (abj) : protège une créature contre une chaleur ou un froid important.
Flamme éternelle[I] (évo) : une flamme magique brûle indéfiniment.
Flou (ill) : la silhouette de la cible devient floue et difficile à toucher.
Flèche acide[I] (évo) : une flèche magique qui inflige des dégâts d'acide persistants.
Forme humanoïde[I] (tra) : donne la forme d'un humanoïde.
Fou rire (enc) : une crise de fou rire empêche une créature d'accomplir toutes ses actions.
Idiotie (enc) : abêtit une cible d'un contact.
Image miroir (ill) : les attaques vous ratent à cause de répliques illusoires de votre personne.
Invisibilité[I] (ill) : une créature n'est pas visible jusqu'à ce qu'elle attaque.
Main spectrale (néc) : une main semi-tangible touche une créature pour en faire la cible de vos sorts.
Manœuvre télékinésique (évo) : désarme, Pousse ou fait un Croc-en-jambe à une créature par télékinésie.
Marche sur l'eau[I] (tra) : une créature peut marcher sur l'eau.
Pattes d'araignée[I] (tra) : donne une vitesse d'escalade à une créature.
Poussière scintillante (évo) : une poussière scintillante révèle l'invisible et gêne la visibilité.
Préservation des morts[I] (néc) : un cadavre ne se décompose pas et ne peut pas se changer en mort-vivant.
Respiration aquatique[I] (tra) : permet aux créatures de respirer sous l'eau.
Résistance à l'énergie[I] (abj) : protège une créature contre un type de dégâts d'énergie.
Rétrécir[I] (tra) : réduit une créature consentante à une Très Petite taille.
Simulacre de vie[I] (néc) : gain de PV temporaires.
Sphère de feu[I] (évo) : une boule de feu roule sur votre ordre.
Surdité (néc) : rend une créature sourde.
Toile d'araignée[I] (con) : forme une toile qui empêche les créatures de bouger.
Ténèbres[I] (evo) : supprime toutes les lumières de la zone.
Vision dans le noir[I] (div) : permet de voir dans le noir

Sorts arcaniques de niveau 3

Antidétection[P] (abj) : protège une créature ou un objet contre la détection.
Arme fantomatique (tra) : permet à une arme d'affecter les créatures intangibles.
Boule de feu[I] (évo) : une explosion de feu brûle les créatures d'une zone.
Clairaudience (div) : permet d'entendre via un capteur magique invisible.
Cloué à terre (tra) : amène une créature volante au sol.
Contact vampirique[I] (néc) : inflige des dégâts négatifs et gagne des points de vie temporaire d'un simple contact.
Cécité (néc) : frappe une cible de cécité.
Discours captivant (enc) : vous fascinez les créatures par votre discours.
Fusion dans la pierre (tra) : fusion dans un bloc de pierre.
Glyphe de garde (abj) : stocke un sort dans un symbole pour créer un piège.
Lecture des pensées[P] (div) : lit les pensées superficielles d'une créature.
Lenteur[I] (tra) : ralentit une créature, réduisant ses actions.
Lier un mort-vivant (néc) : prend le contrôle d'un mort-vivant sans intelligence.
Localisation[P,I] (div) : révèle la direction dans laquelle se trouve un objet.
Lueurs hypnotiques (ill) : des couleurs changeantes éblouissent et fascinent les créatures.
Lévitation (évo) : fait flotter un objet ou une créature à un mètre du sol.
Message onirique[I] (enc) : envoie un message qui arrive par la voie des rêves.
Mur de vent (évo) : crée un mur de vent qui gêne les mouvements et les attaques à distance.
Nuage nauséabond (con) : forme un nuage qui rend les créatures malades.
Page secrète (ill) : modifie l'apparence d'une page.
Paralysie[I] (enc) : fige un humanoïde sur place.
Pieds en nageoires[I] (tra) : change les pieds d'une créature en nageoires, lui permettant de nager, mais ralentissant sa vitesse sur terre.
Rapidité[I] (tra) : accélère une créature afin qu'elle attaque ou se déplace plus souvent.
Rétrécir un objet (tra) : réduit la taille d'un objet à celle d'une pièce.
Sphère d'invisibilité[I] (ill) : vous et les créatures proches devenez invisibles pendant l'exploration.
Éclair[I] (évo) : la foudre frappe toutes les créatures sur une ligne.

Sorts arcaniques de niveau 4

Ancre dimensionnelle (abj) : empêche une créature de se téléporter ou de se rendre sur d'autres plans.
Assassin imaginaire[I] (ill) : introduit une image terrifiante dans l'esprit d'une créature pour la terroriser et peut-être la tuer.
Bouclier de feu[I] (évo) : des flammes vous protègent du froid et blessent ceux qui vous touchent.
Brouillard dense (con) : invoque un épais brouillard qui gêne la visibilité et les déplacements.
Cauchemar (ill) : d'horribles cauchemars peuplent les rêves d'une créature.
Clairvoyance (div) : permet de voir via un capteur magique invisible.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Clignotement[I] (con) : apparaît et disparaît, clignotant entre les plans.
Confusion[I] (enc) : déroute une créature qui agit aléatoirement.
Corde enchantée[P] (con) : anime une corde qui monte jusqu'à une cachette extradimensionnelle.
Création[I] (con) : crée un objet temporaire.
Détection de la scrutation[P, I] (div) : révèle s'il y a des effets de scrutation dans la zone.
Détection du mensonge[P] (div) : détecte les mensonges.
Façonnage de la pierre (tra) : remodèle un cube de pierre.
Forme aérienne[I] (tra) : transforme en combattant volant.
Forme gazeuse (tra) : change une créature consentante en nuage volant.
Globe d'invulnérabilité[P] (abj) : une sphère magique contre les sorts qui tente d'y entrer.
Immunité contre les sorts (abj) : nommez un sort pour annuler ses effets sur vous.
Liberté de mouvement (abj) : plus rien ne gêne les déplacements de la créature.
Malédiction du paria (enc) : maudit une créature qui devient rebutante et insupportable.
Mur de feu[I] (évo) : crée un mur flamboyant qui brûle les créatures qui le traversent.
Peau de pierre[I] (abj) : la peau d'une créature devient aussi solide que la roche.
Porte dimensionnelle[I] (con) : vous téléporte jusqu'à 36 m.
Sanctuaire secret[P] (abj) : une brume noire empêche de percevoir, scruter et lire les pensées des personnes en son sein.
Sphère d'isolement (abj) : crée une sphère de force qui bloque tout ce qui tente de la traverser.
Suggestion[I] (enc) : suggère le plan d'action à suivre pour une créature.
Tempête d'armes[I] (évo) : multiplie une arme que vous tenez et attaque de nombreuses créatures avec.
Terrain hallucinatoire[P, I] (ill) : un environnement naturel prend l'apparence d'un autre.
Télépathie[I] (div) : communiquez par télépathie avec les créatures qui vous entourent.
Voile[I] (ill) : fait passer de nombreuses créatures pour d'autres.
Vol[I] (tra) : la créature visée gagne une vitesse de vol.

Sorts arcaniques de niveau 5

Banissement[I] (abj) : renvoie une créature sur son plan natal.
Cape colorée (ill) : de couleurs vives éblouissent les créatures proches de la cible et les attaques provoquent des éclairs de lumière aveuglants.
Communication à distance (div) : envoie un message mental à une créature présente sur la même planète et transmet sa réponse.
Contrôle de l'eau (évo) : augmente ou baisse le niveau de l'eau dans une vaste zone.
Convocation de dragon[I] (con) : convoque un dragon qui se bat pour vous.
Cône de froid[I] (évo) : un froid mordant blesse les créatures dans un cône.
Don des langues P, I (div) : permet à une créature de comprendre et parler toutes les langues.
Désespoir foudroyant[I] (enc) : la créature visée est secouée de sanglots incontrôlables.
Forme élémentaire[I] (tra) : vous transforme en élémentaire.
Hallucination[I] (ill) : une créature prend une chose pour une autre, n'arrive pas à détecter quelque chose ou voit quelque chose qui n'est pas réellement là.
Lien télépathique[P] (div) : lie les esprits de créatures consentantes pour qu'elles communiquent par télépathie sur de grandes distances.
Malédiction du marin (néc) : maudit une créature en lui donnant le mal de mer.
Mur chromatique[I] (abj) : un mur de lumière offre une protection unique en fonction de sa couleur.
Mur de glace[I] (évo) : sculpte un mur de glace de 30 cm d'épaisseur qui bloque la vue et frigorifie les créatures.
Mur de pierre[I] (con) : façonne un mur de pierre.
Nuage mortel[I] (néc) : empoisonne les créatures dans un nuage qui s'éloigne de vous.
Œil indiscret (div) : un œil invisible vous transmet ce qu'il voit.
Passe-muraille[P, I] (con) : ouvre un tunnel dans un mur.
Raide mort[P, I] (ill) : la cible semble mourir, mais devient en réalité invisible.
Scène illusoire[I] (ill) : crée une scène imaginaire avec divers objets et créatures.
Siphon d'ombre (ill) : réagit à un sort ennemi en le changeant partiellement en illusion afin de réduire ses dégâts.
Sonde mentale[P] (div) : découvre les connaissances et souvenirs d'une créature.
Suggestion subconsciente[I] (enc) : implante une suggestion mentale à laquelle il faut obéir suite à un déclencheur.
Tentacules noirs (con) : des tentacules empoignent les créatures d'une zone.
Transport télékinésique (évo) : déplace un grand objet.
Traversée des ombres[P] (con) : voyage rapidement via le plan de l'ombre.
Vision faussée[P] (ill) : dupe un sort de scrutation.

Sorts arcaniques de niveau 6

Calamité imaginaire[I] (ill) : blesse mentalement une créature avec des visions d'apocalypse.
Chair en pierre (tra) : change une créature vivante en statue de pierre.
Dard du ver pourpre (néc) : blesse une créature et lui inocule du venin de ver pourpre.
Domination[P, I] (enc) : un humanoïde doit obéir à vos ordres.
Double illusoire (ill) : vous rend invisible et crée un double de vous qui agit comme vous.
Débilité (enc) : abêtit définitivement une créature.
Désintégration[I] (évo) : réduit une créature ou un objet en poussière.
Éclairs multiples[I] (évo) : la foudre bondit d'une créature à l'autre.
Forme de dragon[I] (tra) : vous change en dragon.
Motif éclatant (ill) : crée un motif de lumières qui éblouissent et aveuglent.
Mur de force[I] (évo) : crée un mur de force magique invisible et durable.
Métamorphose funeste (tra) : transforme une créature en animal inoffensif.
Ravages magiques (abj) : maudit une créature. Elle est blessée quand on lui lance un sort et la durée de ses sorts est réduite.
Répulsion (abj) : empêche une créature de vous approcher.
Saignée du vampire[I] (néc) : absorbe le sang et la force vitale des créatures dans un cône.
Scrutation[P] (div) : espionne une créature.
Téléportation[P, I] (con) : vous transporte, vous et des créatures consentantes, sur une grande distance.
Transposition Collective[I] (con) : téléporte jusqu'à deux créatures vers de nouvelles positions près de vous.
Vision lucide (div) : perce à jour les illusions et les transmutations.

Sorts arcaniques de niveau 7

Changement de plan[P] (con) : transporte les créatures sur un autre plan d'existence.
Cible verrouillée (div) : augmente la précision d'une attaque contre une créature.
Contingence[I] (abj) : installe un sort qui se déclenchera plus tard dans les circonstances que vous avez définies.
Corps enflammé[I] (tra) : change votre corps en flamme vivante.
Dupliquer l'ennemi[I] (con) : crée temporairement un double d'un ennemi qui se bat pour vous.
Déformer l'esprit (enc) : rend une cible confuse, peut-être définitivement.
Éclipse soudaine[I] (néc) : un globe de ténèbres inflige des dégâts de froid, blesse les vivants et étouffe la lumière.
Égide énergétique[I] (abj) : une créature obtient une résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu, à la force et au son.
Inversion de la gravité[P] (évo) : inverse la gravité dans une zone.
Manoir somptueux[P] (con) : invoque un logement sûr dans un demi-plan.
Masque terrifiant[I] (ill) : l'apparence terrifiante illusoire de la cible effraie les observateurs.

Mot de pouvoir aveuglant[P,I] (enc) : prononce un mot qui aveugle une créature.
Projection d'image[I] (ill) : crée une illusion de vous à travers laquelle lancer des sorts.
Rayon prismatique (évo) : projette des rayons d'arc-en-ciel ayant divers effets sur les créatures dans un cône.
Renvoi de sorts[I] (abj) : renvoie un sort à son lanceur.
Verrou dimensionnel[P] (abj) : empêche la téléportation et les voyages planaires.

Sorts arcaniques de niveau 8

Champ d'antimagie R (abj) : la magie ne fonctionne pas dans la zone qui vous entoure.
Conseil onirique (ill) : communication via un rêve commun.
Danse incontrôlable (enc) : la cible est prise d'une irrésistible envie de danser.
Disparition (ill) : rend une créature invisible, silencieuse et indétectable, peu importe les sens utilisés.
Dédale (con) : piège une créature dans un labyrinthe extradimensionnel.
Esprit impénétrable[P] (abj) : protège une créature contre la magie mentale et quelques divinations.
Flétrissure[I] (néc) : arrache les fluides des créatures, les blessant.
Forme monstrueuse[I] (tra) : vous change en puissant monstre.
Localisation suprême[P] (div) : découvre la localisation exacte d'une cible sans limite de portée.
Mot de pouvoir étourdissant[P,I] (enc) : prononce un mot qui étourdit une créature.
Motif scintillant (ill) : un éventail de couleurs éblouit, confond et étourdit les créatures.
Mur prismatique (abj) : forme un mur protecteur de sept couches chromatiques.
Observation implacable (div) : vous et d'autres créatures recourez à la scrutation pour suivre précisément les mouvements d'une cible.
Rayon polaire[I] (évo) : un froid mordant blesse et draine une créature.
Tremblement de terre[I] (évo) : un séisme dévastateur secoue la terre.

Sorts arcaniques de niveau 9

Changement de forme (tra) : vous transforme en la forme de votre choix, éventuellement plusieurs fois.
Disjonction[P] (abj) : désactive ou détruit un objet magique.
Ennemi subconscient (ill) : effraie, inflige des dégâts mentaux et peut tuer un grand nombre de créatures.
Implosion[I] (évo) : fait effondrer une créature sur elle-même.
Manoir resplendissant (con) : invoque une demeure qui persiste une journée.
Massacre[I] (néc) : tue instantanément plusieurs créatures.
Mot de pouvoir mortel[P,I] (enc) : prononce un mot qui tue une créature.
Nuée de météores[I] (évo) : fait pleuvoir quatre météores enflammés qui explosent.
Ordre télépathique (enc) : envoie un message mental obligeant une créature à agir d'une certaine manière.
Prémonition (div) : perçoit si une créature est en danger et réagit pour la protéger avec un peu de chance.
Sphère prismatique (abj) : forme une sphère protectrice composée de sept couches chromatiques.

Sorts arcaniques de niveau 10

Arrêt du temps (tra) : arrête brièvement le temps pour tout, sauf vous.
Cataclysme (évo) : invoque un cataclysme soudain et destructeur.
Portail[P] (con) : ouvre un portail vers un autre plan.
Recréer[I] (con) : récrée un objet détruit.
Souhait (div) : fait un vœu pour dupliquer un sort.

Sorts divins

Tours de magie divins

Assistance divine (div) : une aide divine améliore un jet de dé.
Bouclier[I] (abj) : un bouclier de force magique bloque les attaques et les *projectiles magiques*.
Contact glacial[I] (néc) : votre contact blesse les vivants et désoriente les morts-vivants.
Destruction de mort-vivant[I] (néc) : blesse un mort-vivant avec de l'énergie positive.
Détection de la magie[I] (div) : perçoit la présence de magie proche.
Hébétement[I] (enc) : blesse l'esprit d'une créature et peut l'étourdir.
Lance divine[I] (évo) : projette une énergie divine qui inflige des dégâts en fonction de l'alignement de votre dieu.
Lecture de l'aura[I] (div) : détecte si un objet est magique et détermine son école de magie.
Lumière[I] (évo) : fait briller un objet.
Message[I] (ill) : transmet un message oral à une créature distante qui peut répondre.
Prestidigitation (évo) : accomplit un tour magique mineur.
Repérage[I] (div) : indique le nord.
Sceau d'interdiction[I] (abj) : protège un allié contre un ennemi donné.
Stabilisation (néc) : stabilise une créature mourante.
Symbole[I] (tra) : laisse une marque magique.

Sorts divins de niveau 1

Alarme[I] (abj) : avertit si une créature entre dans une zone protégée.
Arme magique (tra) : rend une arme temporairement magique.
Armes perturbatrices[I] (néc) : des armes infligent des dégâts positifs aux morts-vivants.
Bulle d'air (con) : réaction créant de l'air respirable pour une créature.
Bénédiction (enc) : renforce les attaques alliées dans une aura autour de vous.
Création d'eau (con) : convoque 7,5 L d'eau.
Détection de l'alignement[P,I] (div) : révèle les auras de l'alignement choisi.
Détection du poison[P,I] (div) : détermine si une créature ou un objet est empoisonné ou venimeux.
Guérison[I] (néc) : l'énergie positive soigne les vivants ou blesse les morts-vivants, soit une seule créature, soit toutes celles dans une explosion.
Imprécation (enc) : affaiblit les attaques ennemies dans une aura autour de vous.
Injonction[I] (enc) : ordonne à une créature d'approcher, de courir, de lâcher quelque chose, de tomber à terre ou de se relever.
Lien spirituel[I] (néc) : transfère continuellement votre santé à un autre.
Mise à mal[I] (néc) : l'énergie négative blesse les vivants ou soigne les morts-vivants, soit une seule créature, soit toutes celles dans une explosion.
Protection[P] (abj) : protège une créature contre celles d'un alignement choisi.
Purifier la nourriture et la boisson (néc) : rend la boisson et la nourriture consommables.
Rayon affaiblissant (néc) : sape la force d'une créature.
Réparation[I] (tra) : répare un objet non magique.
Sanctuaire (abj) : empêche une créature de se faire attaquer.
Terreur[I] (enc) : effraie une créature, qui prend éventuellement la fuite.
Ventriloquie[I] (ill) : fait entendre votre voix.
Verrouillage[I] (abj) : une serrure devient difficile à ouvrir.

Sorts divins de niveau 2

Alignement indétectable[P] (abj) : une créature ou objet semble neutre vis-à-vis de la détection de l'alignement.
Amélioration des victuailles[I] (tra) : améliore la nourriture ou la boisson et élimine les poisons.
Apaisement des émotions (enc) : supprime les émotions fortes et l'hostilité.
Arme spirituelle[I] (évo) : matérialise l'arme de votre dieu. Elle est faite de force et attaque à plusieurs reprises.
Augure (div) : prédit si un plan d'action aura un résultat positif.
Cacophonie[I] (évo) : un puissant vacarme blesse et assourdit des créatures.
Compréhension des langues[I] (div) : une créature comprend une langue.
Création de nourriture[I] (con) : invoque de la nourriture pour alimenter plusieurs créatures.
Dissipation de la magie (abj) : met fin à un sort ou supprime la magie d'un objet.
Délivrance de la paralysie[I] (néc) : libère une créature de la paralysie.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Délivrance de la peur[I] (enc) : libère une créature de ses peurs.
Désirs macabres (néc) : contamine une créature avec la fièvre des goules.
Détection de l'invisibilité[I] (div) : voit les créatures et objets invisibles.
Endurance aux éléments[I] (abj) : protège une créature contre une chaleur ou un froid important.
Flamme éternelle[I] (évo) : une flamme magique brûle indéfiniment.
Lueurs féeriques (évo) : des lumières colorées empêchent les créatures de se dissimuler ou de se rendre invisibles.
Marche sur l'eau[I] (tra) : une créature peut marcher sur l'eau.
Mise à mort (néc) : achève une créature proche de la mort.
Protection d'autrui (néc) : absorbe la moitié des dégâts qu'un allié devrait subir.
Préservation des morts[I] (néc) : un cadavre ne se décompose pas et ne peut pas se changer en mort-vivant.
Rapport[I] (div) : surveille la localisation et l'état de santé d'une créature consentante.
Respiration aquatique[I] (tra) : permet aux créatures de respirer sous l'eau.
Restauration[I] (néc) : réduit un état ou affaiblit une toxine.
Restaurer les sens[I] (néc) : élimine un effet aveuglant ou assourdissant.
Résistance à l'énergie[I] (abj) : protège une créature contre un type de dégâts d'énergie.
Silence[I] (ill) : étouffe tous les sons en provenance d'une créature.
Surdité (néc) : rend une créature sourde.
Ténèbres[I] (evo) : supprime toutes les lumières de la zone.
Vision dans le noir[I] (div) : permet de voir dans le noir

Sorts divins de niveau 3

Cercle de protection[P,I] (abj) : une créature émet une aura qui protège ce qu'elle englobe contre un alignement.
Contact vampirique[I] (néc) : inflige des dégâts négatifs et gagne des points de vie temporaire d'un simple contact.
Cécité (néc) : frappe une cible de cécité.
Délivrance des maladies (néc) : soigne la maladie affligeant une créature.
Glyphe de garde (abj) : stocke un sort dans un symbole pour créer un piège.
Guide du pèlerin (div) : indique la route idéale pour se rendre en un lieu.
Héroïsme[I] (enc) : attise l'héroïsme inné d'une créature pour la rendre plus efficace.
Lier un mort-vivant (néc) : prend le contrôle d'un mort-vivant sans intelligence.
Localisation[P,I] (div) : révèle la direction dans laquelle se trouve un objet.
Lumière brûlante[I] (évo) : un rayon de lumière brûlante inflige des dégâts supplémentaires aux morts-vivants et contre les ténèbres.
Manque de foi[I] (enc) : provoque des dégâts mentaux et peut empêcher un fidèle de lancer des sorts.
Message onirique[I] (enc) : envoie un message qui arrive par la voie des rêves.
Neutralisation du poison (néc) : soigne le poison affligeant une créature.
Ténèbres glaciales[I] (évo) : un rayon de ténèbres maléfiques inflige des dégâts de froid, contre la lumière et blesse les célestes.
Zone de vérité[P] (enc) : oblige les créatures à dire la vérité.
Zone sanctifiée (abj) : pendant 24 h, crée une zone de protection contre les aberrations, les célestes, les dragons, les fiélons ou les morts-vivants.

Sorts divins de niveau 4

Anathème et représailles[I] (enc) : inflige une douleur mentale à celui qui commet un anathème contre votre divinité.
Ancre dimensionnelle (abj) : empêche une créature de se téléporter ou de se rendre sur d'autres plans.
Cadavre loquace[P] (néc) : un cadavre répond à trois questions.
Cascade bénite[I] (évo) : transforme une fiole d'*eau bénite* en explosion d'eau bénite.
Colère divine[I] (évo) : blesse et gêne les créatures d'alignements différents de celui de votre divinité.
Délivrance des malédictions (néc) : contre une malédiction affligeant une créature.
Détection du mensonge[P] (div) : détecte les mensonges.
Fanal de vie[I] (néc) : émet une vitalité qui soigne les créatures qui vous touchent.
Globe d'invulnérabilité[P] (abj) : une sphère magique contre les sorts qui tente d'y entrer.
Immunité contre les sorts (abj) : nommez un sort pour annuler ses effets sur vous.
Liberté de mouvement (abj) : plus rien ne gêne les déplacements de la créature.
Lire les présages[P] (div) : donne un conseil sur un événement à venir.
Malédiction du paria (enc) : maudit une créature qui devient rebutante et insupportable.
Marche dans les airs (tra) : permet de marcher sur l'air comme si c'était de la terre ferme.

Sorts divins de niveau 5

Banissement[I] (abj) : renvoie une créature sur son plan natal.
Colonne de feu[I] (évo) : un feu divin tombe du ciel.
Communication à distance (div) : envoie un message mental à une créature présente sur la même planète et transmet sa réponse.
Convocation de céleste[I] (con) : convoque une créature céleste qui se bat pour vous.
Convocation de fiélon[I] (con) : convoque un fiélon qui se bat pour vous.
Don des langues[P,I] (div) : permet à une créature de comprendre et parler toutes les langues.
Explosion d'ombre[I] (évo) : façonne un cône d'ombre pour infliger des dégâts d'un type choisi.
Gardien spirituel[I] (abj) : crée un gardien magique qui attaque sur votre ordre et subit des dégâts à la place de vos alliés.
Œil indiscret (div) : un œil invisible vous transmet ce qu'il voit.
Peste abyssale (néc) : inflige une malédiction qui draine la cible.
Protection contre la mort (abj) : protège une créature contre l'énergie négative.
Raide mort[P,I] (ill) : la cible semble mourir, mais devient en réalité invisible.
Souffle de vie (néc) : réagit pour ramener une créature à la vie à l'instant de sa mort.

Sorts divins de niveau 6

Barrière de lames[I] (évo) : forme un mur d'épées faites de force.
Champ de vie[I] (néc) : crée un champ d'énergie positive qui soigne ceux qu'il englobe.
Conviction zélée[I] (enc) : une conviction et un zèle inébranlable anime des créatures consentantes.
Coup spirituel[I] (néc) : blesse l'essence spirituelle d'une créature.
Force du colosse[I] (tra) : vous donne une forme de combat dotée d'armes divines.
Pierre commère[P] (div) : parle avec les esprits de pierres naturelles.
Pierre en chair (tra) : transforme de nouveau en être de chair une créature changée en pierre.
Rappel à la vie[P,I] (néc) : ramène une créature décédée à la vie.
Ravages magiques (abj) : maudit une créature. Elle est blessée quand on lui lance un sort et la durée de ses sorts est réduite.
Répulsion (abj) : empêche une créature de vous approcher.
Saignée du vampire[I] (néc) : absorbe le sang et la force vitale des créatures dans un cône.
Vision lucide (div) : perce à jour les illusions et les transmutations.

Sorts divins de niveau 7

Changement de plan[P] (con) : transporte les créatures sur un autre plan d'existence.
Doigt de mort[I] (néc) : vous désignez une créature pour lui infliger des dégâts négatifs et peut-être la tuer.
Décret divin[I] (évo) : des créatures d'alignement opposé à celui de votre divinité sont blessées, affaiblies, paralysées ou bannies.
Éclipse soudaine[I] (néc) : un globe de ténèbres inflige des dégâts de froid, blesse les vivants et étouffe la lumière.
Égide énergétique[I] (abj) : une créature obtient une résistance à l'acide, au froid, à

l'électricité, au feu, à la force et au son.
Explosion de lumière[I] (évo) : un globe de lumière solaire inflige des dégâts de feu, blesse les morts-vivants et éclaire les ténèbres.
Forme éthérée[P,I] (con) : profite du plan éthéré pour se déplacer à travers les objets et les airs.
Réceptacle divin[I] (tra) : donne l'aspect d'un serviteur de votre divinité.
Régénération[I] (néc) : apporte des soins sur la durée, fait repousser les organes et rattache des bouts de corps.
Verrou dimensionnel[P] (abj) : empêche la téléportation et les voyages planaires.

Sorts divins de niveau 8

Aura divine (abj) : une aura améliore les défenses de ceux qu'elle englobe et les protège contre un alignement.
Champ d'antimagie R (abj) : la magie ne fonctionne pas dans la zone qui vous entoure.
Épidémie spirituelle (néc) : affaiblit une cible avec une malédiction contagieuse.
Inspiration divine (enc) : l'énergie spirituelle rend un sort dépensé à une créature.
Instant de renouveau (néc) : la récupération quotidienne s'effectue en un instant.
Localisation suprême[P] (div) : découvre la localisation exacte d'une cible sans limite de portée.

Sorts divins de niveau 9

Âme prisonnière[P] (néc) : emprisonne l'âme d'une créature décédée.
Arme du jugement[I] (évo) : crée une arme pour imposer la guerre ou la paix.
Croisade[P,I] (enc) : les créatures se dédient à une cause de votre choix.
Massacre[I] (néc) : tue instantanément plusieurs créatures.
Ordre télépathique (enc) : envoie un message mental obligeant une créature à agir d'une certaine manière.
Plainte d'outre-tombe (néc) : vous hurlez, infligeant des dégâts aux créatures et les drainant.
Prémonition (div) : perçoit si une créature est en danger et réagit pour la protéger avec un peu de chance.
Présence écrasante (enc) : vous enveloppe de la majesté d'un dieu.

Sorts divins de niveau 10

Avatar (tra) : vous transforme en une forme de combat déterminée par votre divinité.
Miracle (div) : demande une bénédiction pour dupliquer des sorts.
Portail[P] (con) : ouvre un portail vers un autre plan.
Recréer[I] (con) : récrée un objet détruit.
Vivifier (néc) : soigne les créatures d'une zone et ramène temporairement les morts à la vie.

Sorts occultes

Tours de magie occultes

Assistance divine (div) : une aide divine améliore un jet de dé.
Bouclier[I] (abj) : un bouclier de force magique bloque les attaques et les *projectiles magiques*.
Contact glacial[I] (néc) : votre contact blesse les vivants et désoriente les morts-vivants.
Détection de la magie[I] (div) : perçoit la présence de magie proche.
Hébétement[I] (enc) : blesse l'esprit d'une créature et peut l'étourdir.
Lecture de l'aura[I] (div) : détecte si un objet est magique et détermine son école de magie.
Lumière[I] (évo) : fait briller un objet.
Lumières dansantes (évo) : crée quatre lumières flottantes que vous pouvez déplacer.
Manipulation à distance[I] (évo) : ordonne à une main flottante de déplacer un objet.
Message[I] (ill) : transmet un message oral à une créature distante qui peut répondre.
Prestidigitation (évo) : accomplit un tour magique mineur.
Projectile télékinésique[I] (évo) : lance un objet sur une créature.
Repérage[I] (div) : indique le nord.
Sceau d'interdiction[I] (abj) : protège un allié contre un ennemi donné.
Son imaginaire[I] (ill) : émet un bruit factice.
Symbole[I] (tra) : laisse une marque magique.

Sorts occultes de niveau 1

Alarme[I] (abj) : avertit si une créature entre dans une zone protégée.
Apaiser[I] (néc) : soigne la cible et la renforce contre les attaques mentales.
Arme magique (tra) : rend une arme temporairement magique.
Armure du mage[I] (abj) : une armure magique vous protège.
Aura magique[P,I] (ill) : choisit la manière dont la magie d'un objet apparaît vis-à-vis des sorts de détection.
Bénédiction (enc) : renforce les attaques alliées dans une aura autour de vous.
Charme[I] (enc) : un humanoïde se montre plus amical envers vous.
Convocation de fée[I] (con) : convoque une fée qui se bat pour vous.
Couleurs dansantes (ill) : des couleurs ondoyantes éblouissent ou étourdissent des créatures.
Coup au but (div) : rend votre prochaine attaque extrêmement précise.
Disque flottant (con) : un disque d'énergie vous suit et transporte vos objets.
Douleur fantôme[I] (ill) : provoque des douleurs persistantes chez une créature qu'elles rendent malade.
Déguisement illusoire[I] (ill) : vous fait passer pour une créature différente.
Détection de l'alignement[P,I] (div) : révèle les auras de l'alignement choisi.
Façade[I] (ill) : déguise un objet pour le faire sembler parfait ou de mauvaise qualité.
Imprécation (enc) : affaiblit les attaques ennemies dans une aura autour de vous.
Injonction[I] (enc) : ordonne à une créature d'approcher, de courir, de lâcher quelque chose, de tomber à terre ou de se relever.
Lien mental (div) : transmet mentalement et instantanément l'équivalent de 10 minutes d'informations.
Lien spirituel[I] (néc) : transfère continuellement votre santé à un autre.
Objet illusoire[I] (ill) : crée une illusion convaincante d'un objet.
Projectile magique[I] (évo) : bombarde des créatures avec des traits de force magique qui ne ratent jamais leur cible.
Protection[P] (abj) : protège une créature contre celles d'un alignement choisi.
Rayon affaiblissant (néc) : sape la force d'une créature.
Réparation[I] (tra) : répare un objet non magique.
Sanctuaire (abj) : empêche une créature de se faire attaquer.
Serviteur invisible (con) : crée une créature invisible qui vous aide.
Sinistres volutes[I] (néc) : les créatures présentes sur une ligne subissent des dégâts négatifs et saignent.
Sommeil[I] (enc) : endort les créatures dans une petite zone.
Terreur[I] (enc) : effraie une créature, qui prend éventuellement la fuite.
Ventriloquie[I] (ill) : fait entendre votre voix.
Verrouillage[I] (abj) : une serrure devient difficile à ouvrir.

Sorts occultes de niveau 2

Alignement indétectable[P] (abj) : une créature ou objet semble neutre vis-à-vis de la détection de l'alignement.
Apaisement des émotions (enc) : supprime les émotions fortes et l'hostilité.
Arme spirituelle[I] (évo) : matérialise l'arme de votre dieu. Elle est faite de force et attaque à plusieurs reprises.
Augure (div) : prédit si un plan d'action aura un résultat positif.
Bouche magique (ill) : une bouche illusoire semble parler et transmet un message.
Cacophonie[I] (évo) : un puissant vacarme blesse et assourdit des créatures.
Compréhension des langues[I] (div) : une créature comprend une langue.
Coursier fantôme[I] (con) : invoque un cheval magique.
Créature illusoire[I] (ill) : crée une illusion convaincante d'une créature.
Dissipation de la magie (abj) : met fin à un sort ou supprime la magie d'un objet.
Déblocage (tra) : une porte, une serrure ou un récipient devient plus facile à ouvrir ou s'ouvre immédiatement.
Délivrance de la paralysie[I] (néc) : libère une créature de la paralysie.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Délivrance de la peur[I] (enc) : libère une créature de ses peurs.
Désirs macabres (néc) : contamine une créature avec la fièvre des goules.
Détection de l'invisibilité[I] (div) : voit les créatures et objets invisibles.
Détection faussée (ill) : fait passer l'aura d'une créature pour celle d'une autre.
Flamme éternelle[I] (évo) : une flamme magique brûle indéfiniment.
Flou (ill) : la silhouette de la cible devient floue et difficile à toucher.
Forme humanoïde[I] (tra) : donne la forme d'un humanoïde.
Fou rire (enc) : une crise de fou rire empêche une créature d'accomplir toutes ses actions.
Fracassement[I] (évo) : brise un objet grâce à une attaque sonore à haute fréquence.
Idiotie (enc) : abêtit une cible d'un contact.
Image miroir (ill) : les attaques vous ratent à cause de répliques illusoires de votre personne.
Invisibilité[I] (ill) : une créature n'est pas visible jusqu'à ce qu'elle attaque.
Lueurs féeriques (évo) : des lumières colorées empêchent les créatures de se dissimuler ou de se rendre invisibles.
Main spectrale (néc) : une main semi-tangible touche une créature pour en faire la cible de vos sorts.
Manœuvre télékinésique (évo) : désarme, Pousse ou fait un Croc-en-jambe à une créature par télékinésie.
Mise à mort (néc) : achève une créature proche de la mort.
Paranoïa[I] (ill) : fait croire à une créature que tout le monde la menace.
Préservation des morts[I] (néc) : un cadavre ne se décompose pas et ne peut pas se changer en mort-vivant.
Rapport[I] (div) : surveille la localisation et l'état de santé d'une créature consentante.
Restauration[I] (néc) : réduit un état ou affaiblit une toxine.
Restaurer les sens[I] (néc) : élimine un effet aveuglant ou assourdissant.
Résistance à l'énergie[I] (abj) : protège une créature contre un type de dégâts d'énergie.
Silence[I] (ill) : étouffe tous les sons en provenance d'une créature.
Simulacre de vie[I] (néc) : gain de PV temporaires.
Surdité (néc) : rend une créature sourde.
Ténèbres[I] (evo) : supprime toutes les lumières de la zone.
Vision dans le noir[I] (div) : permet de voir dans le noir

Sorts occultes de niveau 3

Antidétection[P] (abj) : protège une créature ou un objet contre la détection.
Arme fantomatique (tra) : permet à une arme d'affecter les créatures intangibles.
Cercle de protection[P, I] (abj) : une créature émet une aura qui protège ce qu'elle englobe contre un alignement.
Clairaudience (div) : permet d'entendre via un capteur magique invisible.
Contact vampirique[I] (néc) : inflige des dégâts négatifs et gagne des points de vie temporaire d'un simple contact.
Cécité (néc) : frappe une cible de cécité.
Discours captivant (enc) : vous fascinez les créatures par votre discours.
Glyphe de garde (abj) : stocke un sort dans un symbole pour créer un piège.
Guide du pèlerin (div) : indique la route idéale pour se rendre en un lieu.
Hypercognition (div) : rappelle une énorme quantité d'informations en un instant.
Héroïsme[I] (enc) : attise l'héroïsme inné d'une créature pour la rendre plus efficace.
Lecture des pensées[P] (div) : lit les pensées superficielles d'une créature.
Lenteur[I] (tra) : ralentit une créature, réduisant ses actions.
Lier un mort-vivant (néc) : prend le contrôle d'un mort-vivant sans intelligence.
Localisation[P, I] (div) : révèle la direction dans laquelle se trouve un objet.
Lueurs hypnotiques (ill) : des couleurs changeantes éblouissent et fascinent les créatures.
Lévitation (évo) : fait flotter un objet ou une créature à un mètre du sol.
Message onirique[I] (enc) : envoie un message qui arrive par la voie des rêves.
Page secrète (ill) : modifie l'apparence d'une page.
Paralysie[I] (enc) : fige un humanoïde sur place.
Rapidité[I] (tra) : accélère une créature afin qu'elle attaque ou se déplace plus souvent.
Sphère d'invisibilité[I] (ill) : vous et les créatures proches devenez invisibles pendant l'exploration.
Zone de vérité[P] (enc) : crée une zone où les créatures ne peuvent mentir.

Sorts occultes de niveau 4

Ancre dimensionnelle (abj) : empêche une créature de se téléporter ou de se rendre sur d'autres plans.
Assassin imaginaire[I] (ill) : introduit une image terrifiante dans l'esprit d'une créature pour la terroriser et peut-être la tuer.
Bagou[P] (enc) : mentez en toute impunité.
Cadavre loquace[P] (néc) : un cadavre répond à trois questions.
Cauchemar (ill) : d'horribles cauchemars peuples les rêves d'une créature.
Clairvoyance (div) : permet de voir via un capteur magique invisible.
Clignotement[I] (con) : apparaît et disparaît, clignotant entre les plans.
Confusion[I] (enc) : déroute une créature qui agit aléatoirement.
Corde enchantée[P] (con) : anime une corde qui monte jusqu'à une cachette extradimensionnelle.
Délivrance des malédictions (néc) : contre une malédiction affligeant une créature.
Détection de la scrutation[P, I] (div) : révèle s'il y a des effets de scrutation dans la zone.
Détection du mensonge[P] (div) : détecte les mensonges.
Forme gazeuse (tra) : change une créature consentante en nuage volant.
Globe d'invulnérabilité[P] (abj) : une sphère magique contre les sorts qui tente d'y entrer.
Immunité contre les sorts (abj) : nommez un sort pour annuler ses effets sur vous.
Lire les présages[P] (div) : donne un conseil sur un événement à venir.
Malédiction du paria (enc) : maudit une créature qui devient rebutante et insupportable.
Modification de mémoire[P, I] (div) : Change ou implante des souvenirs.
Porte dimensionnelle[I] (con) : vous téléporte jusqu'à 36 m.
Sanctuaire secret[P] (abj) : une brume noire empêche de percevoir, scruter et lire les pensées des personnes en son sein.
Sphère d'isolement (abj) : crée une sphère de force qui bloque tout ce qui tente de la traverser.
Suggestion[I] (enc) : suggère le plan d'action à suivre pour une créature.
Terrain hallucinatoire[P, I] (ill) : un environnement naturel prend l'apparence d'un autre.
Télépathie[I] (div) : communiquez par télépathie avec les créatures qui vous entourent.
Voile[I] (ill) : fait passer de nombreuses créatures pour d'autres.
Vol[I] (tra) : la créature visée gagne une vitesse de vol.

Sorts occultes de niveau 5

Banissement[I] (abj) : renvoie une créature sur son plan natal.
Cape colorée (ill) : de couleurs vives éblouissent les créatures proches de la cible et les attaques provoquent des éclairs de lumière aveuglants.
Communication à distance (div) : envoie un message mental à une créature présente sur la même planète et transmet sa réponse.
Convocation d'entité[I] (con) : convoque une aberration qui se bat pour vous.
Don des langues[P, I] (div) : permet à une créature de comprendre et parler toutes les langues.
Désespoir foudroyant[I] (enc) : la créature visée est secouée de sanglots incontrôlables.
Explosion d'ombre[I] (évo) : façonne un cône d'ombre pour infliger des dégâts d'un type choisi.
Hallucination[I] (ill) : une créature prend une chose pour une autre, n'arrive pas à détecter quelque chose ou voit quelque chose qui n'est pas réellement là.

Lien télépathique[P] (div) : lie les esprits de créatures consentantes pour qu'elles communiquent par télépathie sur de grandes distances.
Malédiction du marin (néc) : maudit une créature en lui donnant le mal de mer.
Mur chromatique[I] (abj) : un mur de lumière offre une protection unique en fonction de sa couleur.
Œil indiscret (div) : un œil invisible vous transmet ce qu'il voit.
Peste abyssale (néc) : inflige une malédiction qui draine la cible.
Potentiel onirique (enc) : la cible fait son réapprentissage en rêve.
Protection contre la mort (abj) : protège une créature contre l'énergie négative.
Pulsation synaptique (enc) : une décharge mentale ralentit les créatures.
Scène illusoire[I] (ill) : crée une scène imaginaire avec divers objets et créatures.
Siphon d'ombre (ill) : réagit à un sort ennemi en le changeant partiellement en illusion afin de réduire ses dégâts.
Sonde mentale[P] (div) : découvre les connaissances et souvenirs d'une créature.
Suggestion subconsciente[I] (enc) : implante une suggestion mentale à laquelle il faut obéir suite à un déclencheur.
Synesthésie[I] (div) : ré-harmonise les sens d'une créature.
Tentacules noirs (con) : des tentacules empoignent les créatures d'une zone.
Transport télékinésique (évo) : déplace un grand objet.
Traversée des ombres[P] (con) : voyage rapidement via le plan de l'ombre.
Vision faussée[P] (ill) : dupe un sort de scrutation.

Sorts occultes de niveau 6

Calamité imaginaire[I] (ill) : blesse mentalement une créature avec des visions d'apocalypse.
Collective Transposition[I] (con) : téléporte jusqu'à deux créatures vers de nouvelles positions près de vous.
Conviction zélée[I] (enc) : une conviction et un zèle inébranlable anime des créatures consentantes.
Coup spirituel[I] (néc) : blesse l'essence spirituelle d'une créature.
Domination[P,I] (enc) : un humanoïde doit obéir à vos ordres.
Double illusoire (ill) : vous rend invisible et crée un double de vous qui agit comme vous.
Débilité (enc) : abêtit définitivement une créature.
Motif éclatant (ill) : crée un motif de lumières qui éblouissent et aveuglent.
Mur de force[I] (évo) : crée un mur de force magique invisible et durable.
Ravages magiques (abj) : maudit une créature. Elle est blessée quand on lui lance un sort et la durée de ses sorts est réduite.
Répulsion (abj) : empêche une créature de vous approcher.
Saignée du vampire[I] (néc) : absorbe le sang et la force vitale des créatures dans un cône.
Scrutation[P] (div) : espionne une créature.
Téléportation[P,I] (con) : vous transporte, vous et des créatures consentantes, sur une grande distance.
Vision lucide (div) : perce à jour les illusions et les transmutations.

Sorts occultes de niveau 7

Changement de plan[P] (con) : transporte les créatures sur un autre plan d'existence.
Cible verrouillée (div) : augmente la précision d'une attaque contre une créature.
Dangereuses visions[I] (ill) : crée une vision d'horribles créatures grouillante qui inflige des dégâts mentaux.
Dupliquer l'ennemi[I] (con) : crée temporairement un double d'un ennemi qui se bat pour vous.
Déformer l'esprit (enc) : rend une cible confuse, peut-être définitivement.
Forme éthérée[P,I] (con) : profite du plan éthéré pour se déplacer à travers les objets et les airs.
Inversion de la gravité[P] (évo) : inverse la gravité dans une zone.
Égide énergétique[I] (abj) : une créature obtient une résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu, à la force et au son.
Manoir somptueux[P] (con) : invoque un logement sûr dans un demi-plan.
Masque terrifiant[I] (ill) : l'apparence terrifiante illusoire de la cible effraie les observateurs.
Possession[P,I] (néc) : envoie votre esprit et votre âme dans le corps d'une autre créature.
Projection d'image[I] (ill) : crée une illusion de vous à travers laquelle lancer des sorts.
Rayon prismatique (évo) : projette des rayons d'arc-en-ciel ayant divers effets sur les créatures dans un cône.
Rétrocognition[I] (div) : vous percevez ce qui s'est passé autrefois là où vous êtes.
Verrou dimensionnel[P] (abj) : empêche la téléportation et les voyages planaires.

Sorts occultes de niveau 8

Champ d'antimagie R (abj) : la magie ne fonctionne pas dans la zone qui vous entoure.
Chant spirituel[I] (néc) : vous entonnez un chant étrange qui blesse toute créature dotée d'un esprit.
Conseil onirique (ill) : communication via un rêve commun.
Danse incontrôlable (enc) : la cible est prise d'une irrésistible envie de danser.
Disparition (ill) : rend une créature invisible, silencieuse et indétectable, peu importe les sens utilisés.
Dédale (con) : piège une créature dans un labyrinthe extradimensionnel.
Épidémie spirituelle (néc) : affaiblit une cible avec une malédiction contagieuse.
Esprit impénétrable[P] (abj) : protège une créature contre la magie mentale et quelques divinations.
Localisation suprême[P] (div) : découvre la localisation exacte d'une cible sans limite de portée.
Motif scintillant (ill) : un éventail de couleurs éblouit, confond et étourdit les créatures.
Mur prismatique (abj) : forme un mur protecteur de sept couches chromatiques.
Observation implacable (div) : vous et d'autres créatures recourez à la scrutation pour suivre précisément les mouvements d'une cible.

Sorts occultes de niveau 9

Âme prisonnière[P] (néc) : emprisonne l'âme d'une créature décédée.
Chant énigmatique (enc) : votre chant affaiblit les créatures d'étrange manière.
Ennemi subconscient (ill) : effraie, inflige des dégâts mentaux et peut tuer un grand nombre de créatures.
Manoir resplendissant (con) : invoque une demeure qui persiste une journée.
Ordre télépathique (enc) : envoie un message mental obligeant une créature à agir d'une certaine manière.
Plainte d'outre-tombe (néc) : vous hurlez, infligeant des dégâts aux créatures et les drainant.
Prémonition (div) : perçoit si une créature est en danger et réagit pour la protéger avec un peu de chance.
Présence écrasante (enc) : vous enveloppe de la majesté d'un dieu.
Sphère prismatique (abj) : forme une sphère protectrice composée de sept couches chromatiques.

Sorts occultes de niveau 10

Altérer la réalité (div) : déforme la réalité pour dupliquer des sorts.
Arrêt du temps (tra) : arrête brièvement le temps pour tout, sauf vous.
Portail[P] (con) : ouvre un portail vers un autre plan.
Recréer[I] (con) : récrée un objet détruit.
Vérité fabriquée (enc) : les créatures prennent quelque chose pour la réalité.

Sorts primordiaux

Tours de magie primordiaux

Arc électrique[I] (évo) : la foudre frappe une ou deux créatures.
Aspersion acide[I] (évo) : blesse les créatures avec de l'acide.
Assistance divine (div) : une aide divine améliore un jet de dé.
Destruction de mort-vivant[I] (néc) : blesse un mort-vivant avec de l'énergie positive.
Détection de la magie[I] (div) : perçoit la présence de magie proche.
Entrave[I] (con) : convoque une liane pour

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

entraver une créature.
Flammes[I] (évo) : allume de petites flammes qui attaquent de près ou à distance.
Lecture de l'aura[I] (div) : détecte si un objet est magique et détermine son école de magie.
Lumière[I] (évo) : fait briller un objet.
Lumières dansantes (évo) : crée quatre lumières flottantes que vous pouvez déplacer.
Prestidigitation (évo) : accomplit un tour magique mineur.
Rayon de givre[I] (évo) : blesse une créature avec du froid.
Repérage[I] (div) : indique le nord.
Stabilisation (néc) : stabilise une créature mourante.
Symbole[I] (tra) : laisse une marque magique.

Sorts primordiaux de niveau 1

Alarme[I] (abj) : avertit si une créature entre dans une zone protégée.
Bourrasque (évo) : le vent éteint les feux et renverse les objets et les créatures.
Bulle d'air (con) : réaction créant de l'air respirable pour une créature.
Charge de fourmi (tra) : augmente la capacité de charge de la cible.
Charme[I] (enc) : un humanoïde se montre plus amical envers vous.
Convocation de fée[I] (con) : convoque une fée qui se bat pour vous.
Convocation de plantes et de champignons[I] (con) : convoque une plante ou un champignon qui se bat pour vous.
Convocation d'animal[I] (con) : convoque un animal qui se bat pour vous.
Création d'eau (con) : convoque 7,5 L d'eau.
Décharge électrique[I] (évo) : envoie une décharge électrique à une créature.
Détection du poison[P,I] (div) : détermine si une créature ou un objet est empoisonné ou venimeux.
Feuille morte (abj) : réaction qui ralentit la chute d'une créature.
Forme de nuisible[I] (tra) : transforme en animal inoffensif.
Gourdin magique (tra) : rend un gourdin ou un bâton temporairement magique. Il inflige plus de dégâts aux créatures contre nature.
Graisse (con) : enduit une surface ou un objet de graisse glissante.
Grande foulée[I] (tra) : augmente votre vitesse pendant une heure.
Guérison[I] (néc) : l'énergie positive soigne les vivants ou blesse les morts-vivants, soit une seule créature, soit toutes celles dans une explosion.
Mains brûlantes[I] (évo) : un petit cône de flammes jaillit de vos mains.
Morsure d'araignée (néc) : blesse une créature et lui inocule du venin d'araignée.
Morsure magique (tra) : les attaques à mains nues de la créature deviennent temporairement magiques.
Pas rapide (tra) : augmente fortement votre vitesse.
Passage sans trace[I] (abj) : vos traces sont difficiles à repérer.
Poussée hydraulique[I] (évo) : blesse et pousse une créature avec un jet d'eau.
Purifier la nourriture et la boisson (néc) : rend la boisson et la nourriture consommables.
Réparation[I] (tra) : répare un objet non magique.
Saut[I] (tra) : fait faire des sauts impressionnants.
Supprimer l'arôme[I] (abj) : supprime l'odorat d'une créature.
Terreur[I] (enc) : effraie une créature, qui prend éventuellement la fuite.
Variole gobeline (néc) : contamine une créature avec la variole gobeline.
Ventriloquie[I] (ill) : fait entendre votre voix.

Sorts primordiaux de niveau 2

Agrandissement[I] (tra): la taille d'une créature augmente.
Amélioration des victuailles[I] (tra) : améliore la nourriture ou la boisson et élimine les poisons.
Brume de dissimulation (con) : dissimule des créatures dans une nappe de brume.
Communication avec les animaux (div) : vous parlez avec les animaux.
Convocation d'élémentaire[I] (con) : convoque un élémentaire qui se bat pour vous.
Coursier fantôme[I] (con) : invoque un cheval magique.
Création de nourriture[I] (con) : invoque de la nourriture pour alimenter plusieurs créatures.
Dissipation de la magie (abj) : met fin à un sort ou supprime la magie d'un objet.
Délivrance de la paralysie[I] (néc) : libère une créature de la paralysie.
Délivrance de la peur[I] (enc) : libère une créature de ses peurs.
Enchevêtrement (tra) : les plantes d'une zone poussent jusqu'à enchevêtrer et immobiliser les créatures.
Endurance aux éléments[I] (abj) : protège une créature contre une chaleur ou un froid important.
Façonnage du bois (tra) : remodèle le bois non-travaillé selon vos désirs.
Flamme éternelle[I] (évo) : une flamme magique brûle indéfiniment.
Flèche acide[I] (évo) : une flèche magique qui inflige des dégâts d'acide persistants.
Forme animale[I] (tra) : vous transforme en dangereux animal.
Forme humanoïde[I] (tra) : donne la forme d'un humanoïde.
Fracassement[I] (évo) : brise un objet grâce à une attaque sonore à haute fréquence.
Lueurs féeriques (évo) : des lumières colorées empêchent les créatures de se dissimuler ou de se rendre invisibles.
Marche sur l'eau[I] (tra) : une créature peut marcher sur l'eau.
Messager animal (enc) : envoie un animal de Très Petite taille transmettre un message.
Morphologie d'arbre (tra) : vous change en arbre.
Pattes d'araignée[I] (tra) : donne une vitesse d'escalade à une créature.
Peau d'écorce[I] (abj) : la peau de la cible se couvre d'une écorce protectrice.
Poussière scintillante (évo) : une poussière scintillante révèle l'invisible et gêne la visibilité.
Préservation des morts[I] (néc) : un cadavre ne se décompose pas et ne peut pas se changer en mort-vivant.
Rapport[I] (div) : surveille la localisation et l'état de santé d'une créature consentante.
Respiration aquatique[I] (tra) : permet aux créatures de respirer sous l'eau.
Restauration[I] (néc) : réduit un état ou affaiblit une toxine.
Restaurer les sens[I] (néc) : élimine un effet aveuglant ou assourdissant.
Résistance à l'énergie[I] (abj) : protège une créature contre un type de dégâts d'énergie.
Rétrécir[I] (tra) : réduit une créature consentante à une Très Petite taille.
Sphère de feu[I] (évo) : une boule de feu roule sur votre ordre.
Surdité (néc) : rend une créature sourde.
Toile d'araignée[I] (con) : forme une toile qui empêche les créatures de bouger.
Ténèbres[I] (evo) : supprime toutes les lumières de la zone.
Vision dans le noir[I] (div) : permet de voir dans le noir

Sorts primordiaux de niveau 3

Antidétection[P] (abj) : protège une créature ou un objet contre la détection.
Boule de feu[I] (évo) : une explosion de feu brûle les créatures d'une zone.
Cloué à terre (tra) : amène une créature volante au sol.
Cécité (néc) : frappe une cible de cécité.
Délivrance des maladies (néc) : soigne la maladie affligeant une créature.
Éclair[I] (évo) : la foudre frappe toutes les créatures sur une ligne.
Forme d'insecte[I] (tra) : vous transforme en dangereux insecte géant.
Fusion dans la pierre (tra) : fusion dans un bloc de pierre.
Glyphe de garde (abj) : stocke un sort dans un symbole pour créer un piège.
Lenteur[I] (tra) : ralentit une créature, réduisant ses actions.
Lumière brûlante[I] (évo) : un rayon de lumière brûlante inflige des dégâts supplémentaires aux morts-vivants et contre les ténèbres.
Mur de vent (évo) : crée un mur de vent qui gêne les mouvements et les attaques à distance.
Mur d'épines[I] (con) : fait pousser un mur de ronces.
Neutralisation du poison (néc) : soigne le

poison affligeant une créature.
Nuage nauséabond (con) : forme un nuage qui rend les créatures malades.
Pieds en nageoires[I] (tra) : change les pieds d'une créature en nageoires, lui permettant de nager, mais ralentissant sa vitesse sur terre.
Rapidité[I] (tra) : accélère une créature afin qu'elle attaque ou se déplace plus souvent.
Vision animale (div) : projette vos sens à travers un animal.

Sorts primordiaux de niveau 4

Bouclier de feu[I] (évo) : des flammes vous protègent du froid et blessent ceux qui vous touchent.
Brouillard dense (con) : invoque un épais brouillard qui gêne la visibilité et les déplacements.
Communication avec les plantes (div) : vous parlez avec les plantes et les créatures végétales.
Création[I] (con) : crée un objet temporaire.
Fanal de vie[I] (néc) : émet une vitalité qui soigne les créatures qui vous touchent.
Façonnage de la pierre (tra) : remodèle un cube de pierre.
Forme aérienne[I] (tra) : transforme en combattant volant.
Forme de dinosaure[I] (tra) : vous change en dinosaure.
Forme gazeuse (tra) : change une créature consentante en nuage volant.
Liberté de mouvement (abj) : plus rien ne gêne les déplacements de la créature.
Marche dans les airs (tra) : permet de marcher sur l'air comme si c'était de la terre ferme.
Mur de feu[I] (évo) : crée un mur flamboyant qui brûle les créatures qui le traversent.
Peau de pierre[I] (abj) : la peau d'une créature devient aussi solide que la roche.
Tempête d'armes[I] (évo) : multiplie une arme que vous tenez et attaque de nombreuses créatures avec.
Terrain hallucinatoire[P,I] (ill) : un environnement naturel prend l'apparence d'un autre.
Torrent[I] (évo) : une ligne d'eau blesse et repousse les créatures en arrière.
Vol[I] (tra) : la créature visée gagne une vitesse de vol.

Sorts primordiaux de niveau 5

Banissement[I] (abj) : renvoie une créature sur son plan natal.
Contrôle de l'eau (évo) : augmente ou baisse le niveau de l'eau dans une vaste zone.
Convocation de géant[I] (con) : convoque un géant qui se bat pour vous.
Cône de froid[I] (évo) : un froid mordant blesse les créatures dans un cône.
Forme de plante[I] (tra) : vous transforme en dangereuse créature végétale.
Forme élémentaire[I] (tra) : vous transforme en élémentaire.
Frénésie lunaire[I] (tra) : donne des griffes et des crocs aux créatures consentantes et les plonge dans une véritable frénésie.
Malédiction du marin (néc) : maudit une créature en lui donnant le mal de mer.
Mur de glace[I] (évo) : sculpte un mur de glace de 30 cm d'épaisseur qui bloque la vue et frigorifie les créatures.
Mur de pierre[I] (con) : façonne un mur de pierre.
Nuage mortel[I] (néc) : empoisonne les créatures dans un nuage qui s'éloigne de vous.
Passe-muraille[P,I] (con) : ouvre un tunnel dans un mur.
Protection contre la mort (abj) : protège une créature contre l'énergie négative.
Voyage par les arbres[P,I] (con) : vous téléporte d'arbre en arbre.

Sorts primordiaux de niveau 6

Chair en pierre (tra) : change une créature vivante en statue de pierre.
Champ de vie[I] (néc) : crée un champ d'énergie positive qui soigne ceux qu'il englobe.
Dard du ver pourpre (néc) : blesse une créature et lui inocule du venin de ver pourpre.
Éclairs multiples[I] (évo) : la foudre bondit d'une créature à l'autre.
Entraves végétales (con) : vous enchevêtrez les créatures dans une explosion et vous concentrez pour les fouetter avec les plantes.
Forme de dragon[I] (tra) : vous change en dragon.
Germe de feu I (évo) : crée quatre glands explosifs.
Métamorphose funeste (tra) : transforme une créature en animal inoffensif.
Pierre commère[P] (div) : parle avec les esprits de pierres naturelles.
Pierre en chair (tra) : transforme de nouveau en être de chair une créature changée en pierre.
Vision lucide (div) : perce à jour les illusions et les transmutations.

Sorts primordiaux de niveau 7

Changement de plan[P] (con) : transporte les créatures sur un autre plan d'existence.
Corps enflammé[I] (tra) : change votre corps en flamme vivante.
Doigt de mort[I] (néc) : vous désignez une créature pour lui infliger des dégâts négatifs et peut-être la tuer.
Éclipse soudaine[I] (néc) : un globe de ténèbres inflige des dégâts de froid, blesse les vivants et étouffe la lumière.
Égide énergétique[I] (abj) : une créature obtient une résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu, à la force et au son.
Éruption volcanique[I] (évo) : projette de grandes quantités de lave qui brûlent les créatures et les enchâssent dans la roche.
Explosion de lumière[I] (évo) : un globe de lumière solaire inflige des dégâts de feu, blesse les morts-vivants et éclaire les ténèbres.
Masque terrifiant[I] (ill) : l'apparence terrifiante illusoire de la cible effraie les observateurs.
Meute sans entrave[I] (abj) : permet aux créatures d'éviter les gênes liées à l'environnement.
Régénération[I] (néc) : apporte des soins sur la durée, fait repousser les organes et rattache des bouts de corps.

Sorts primordiaux de niveau 8

Flétrissure[I] (néc) : arrache les fluides des créatures, les blessant.
Forme monstrueuse[I] (tra) : vous change en puissant monstre.
Instant de renouveau (néc) : la récupération quotidienne s'effectue en un instant.
Rayon polaire[I] (évo) : un froid mordant blesse et draine une créature.
Tremblement de terre[I] (évo) : un séisme dévastateur secoue la terre.
Vents punitifs (évo) : un cyclone empêche les créatures de voler et les piège.
Voyage venteux (tra) : change les créatures en nuages rapides.

Sorts primordiaux de niveau 9

Changement de forme (tra) : vous transforme en la forme de votre choix, éventuellement plusieurs fois.
Disjonction[P] (abj) : désactive ou détruit un objet magique.
Hostilité naturelle (enc) : dresse les animaux, les plantes et la météo contre les créatures de votre choix.
Implosion[I] (évo) : fait effondrer une créature sur elle-même.
Massacre[I] (néc) : tue instantanément plusieurs créatures.
Nuée de météores[I] (évo) : fait pleuvoir quatre météores enflammés qui explosent.
Tempête vengeresse[I] (évo) : crée une gigantesque et redoutable tempête.

Sorts primordiaux de niveau 10

Cataclysme (évo) : invoque un cataclysme soudain et destructeur.
Incarnation de la nature (tra) : vous transforme en énorme avatar de la nature.
Phénomène primordial (div) : vous demandez à la nature de dupliquer des sorts.
Recréer[I] (con) : récrée un objet détruit.
Troupeau primitif (tra) : transforme des créatures consentantes en mammouths.
Vivifier (néc) : soigne les créatures d'une zone et ramène temporairement les morts à la vie.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Description des sorts

AGRANDISSEMENT — SORT 2

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 5 min

Renforcée par une puissance magique, la cible devient de Grande taille. Son équipement grandit avec elle, mais reprend sa taille normale si elle s'en sépare. La créature est maladroite 1. Son allonge augmente de 1,5 m (ou de 3 m si la créature était Très Petite). La cible gagne un bonus de statut de +2 aux dégâts de corps à corps. Ce sort n'a pas d'effet sur une créature de Grande taille ou plus.

Intensifié (4e). La créature devient à la place de Très Grande taille. Le bonus de statut aux dégâts de corps à corps passe à +4 et son allonge augmente de 3 m (ou de 4,50 si la créature était Très Petite). Ce sort n'a pas d'effet sur une créature de Très Grande taille ou plus.

Intensifié (6e). Choisissez la version de niveau 2 ou 4 de ce sort et appliquez ses effets à 10 créatures consentantes.

ALARME — SORT 1

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal) ; **Conditions**une cloche en argent de 3 po comme focaliseur
Portée contact ; **Zone** explosion 6 m
Durée 8 h

Vous placez des protections sur une zone pour être alerté dès qu'une créature y pénètre sans votre permission. Choisissez un mot de passe lorsque vous lancez *alarme*. Quand une créature tangible de Petite taille ou plus grande entre dans la zone du sort sans prononcer le mot de passe, *alarme* envoie selon votre préférence une alerte mentale (le sort gagne alors le trait mental) ou audible, avec le son et le volume sonore d'une clochette (le sort gagne alors le trait audible). Les deux options vous réveillent automatiquement. La clochette permet aux autres créatures de la zone de faire un test de Perception DD 15 pour se réveiller. Une créature qui repère *alarme* doit réussir un test de Discrétion contre le DD du sort, sinon elle déclenche le sort dès qu'elle se déplace dans sa zone.

Intensifié (3e). Vous pouvez définir des critères de déclenchement d'*alarme*, par exemple des orcs ou des gens masqués.

ALIGNEMENT INDÉTECTABLE — SORT 2

PEU COURANT ABJURATION

Traditions divine, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature ou objet
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous enveloppez une créature dans des protections qui cachent son alignement. La cible semble être neutre vis-à-vis de tous les effets permettant de détecter son alignement.

ALTÉRER LA RÉALITÉ — SORT 10

DIVINATION

Traditions occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal

Vous utilisez vos connaissances occultes et la puissance de votre esprit pour manipuler le multivers spirituel, avec l'un des effets suivants.

- Vous dupliquez un sort occulte de niveau 9 ou inférieur.
- Vous dupliquez un sort non occulte de niveau 7 ou inférieur.
- Vous produisez un effet dont la puissance équivaut à celle d'un sort occulte de niveau 9 ou inférieur ou d'un sort non occulte de niveau 7 ou inférieur.
- Vous inversez certains effets se référant au sort *souhait*.

Si le MJ accepte, vous pouvez essayer de reproduire des effets encore plus puissants, mais c'est dangereux et le sort peut avoir un effet partiel seulement.

ÂME PRISONNIÈRE — SORT 9

PEU COURANT MAUVAIS NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal ; **Conditions** saphir noir d'une valeur en po d'au moins 100 × niveau de la cible
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature morte il y a moins de 1 min
Durée illimitée

Vous arrachez l'âme de la cible avant qu'elle ne parte pour l'après-vie et l'emprisonnez dans un saphir noir.

Tant que l'âme est dans la gemme, il est impossible de ramener la cible à la vie, par quelque moyen que ce soit, pas même une magie aussi puissante que *souhait*. Si la gemme est détruite ou *âme prisonnière* contré sur la gemme, l'âme est libérée. La gemme a CA 16 et Solidité 10. Une gemme ne peut contenir qu'une seule âme, toute incantation supplémentaire gaspille le sort.

AMÉLIORATION DES VICTUAILLES — SORT 2

TRANSMUTATION

Traditions divine, primordiale
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** jusqu'à 3,5 L d'eau non magique ou jusqu'à 2,5 kg de nourriture
Durée 1 h

Vous changez la cible en quelque chose de délicieux, transformant l'eau en bon vin ou en une autre boisson de qualité ou améliorant le goût et les ingrédients d'un repas pour en faire un menu de gourmet.

Avant cette transformation, le sort tente de contrer tout poison contenu dans la nourriture ou la boisson. L'eau et les aliments redeviennent normaux s'ils ne sont pas consommés avant que le sort n'expire, mais les poisons contrés ne réapparaissent pas.

Intensifié (+1). Le nombre de litres d'eau que vous pouvez cibler augmente de 3,5 ou le nombre de kilos de nourriture de 2,5.

ANATHÈME ET REPRÉSAILLES — SORT 4

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions divine
Incantation ↻ somatique, verbal ; **Déclencheur.** Une créature accomplit un acte anathème pour votre divinité.
Portée 9 m ; **Cibles** la créature déclencheur
Jet de sauvegarde Volonté

Vous punissez une créature ayant péché contre votre divinité, en puisant dans l'angoisse que vous ressentez en voyant quelqu'un violer l'un des tabous de votre dieu.

Vous pouvez lancer ce sort uniquement quand une créature commet activement un unique acte blasphématoire. Par exemple, si la création

de morts-vivants est anathème à votre dieu, vous pouvez utiliser *anathème et représailles* sur un nécromancien qui vient de créer un mort-vivant sous vos yeux, mais vous ne pouvez pas lancer ce sort sur un mort-vivant juste parce qu'il existe.

Vous infligez 4d6 dégâts mentaux à la cible, mais un jet de Volonté basique peut les réduire. Si la cible rate son jet, elle est aussi stupéfiée 1 pendant 1 round. Ensuite, la créature est temporairement immunisée pendant 1 min.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

ANCRE DIMENSIONNELLE — SORT 4

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous interférez avec les pouvoirs de téléportation et de voyage entre les dimensions de la cible. *Ancre dimensionnelle* tente de contrer tout effet de téléportation et tout effet qui emporterait la cible vers un autre plan. La durée est déterminée par le jet de Volonté de la cible.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. L'effet dure 1 min.
Échec. L'effet dure 10 min.
Échec critique. L'effet dure 1 h.

ANTIDÉTECTION — SORT 3

PEU COURANT ABJURATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature ou objet
Durée 8 h

Vous dressez des barrières qui compliquent l'utilisation de moyens magiques pour détecter la cible. Pendant toute la durée du sort, *antidétection* tente de contrer toutes les détections, révélations et scrutations divinatoires effectuées contre la cible ou son équipement, en considérant à cette fin les tours de magie comme des sorts de niveau 1. Seuls les effets sur la cible de l'*antidétection* sont annulés lorsqu'une divination qui prend pour cible une zone ou plusieurs cibles est contrée avec succès.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS — SORT 2

ÉMOTION ENCHANTEMENT MISE HORS DE COMBAT MENTAL

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 3 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous apaisez de force les créatures de la zone, les ramenant dans un état de non-violence. Chaque créature doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. Une envie de calme impose un malus de statut de –1 aux jets d'attaques de la créature.
Échec. Tout effet d'émotion qui devrait affecter la créature est supprimé et elle ne peut pas accomplir d'action hostile. Si la cible est victime de l'hostilité d'une autre créature, elle n'est plus soumise à *apaisement des émotions*.
Échec critique. Comme en cas d'échec, mais l'hostilité ne met pas un terme à l'effet.

APAISER — SORT 1

ÉMOTION ENCHANTEMENT GUÉRISON MENTAL

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante consentante
Durée 1 min

Vous embellissez l'esprit de la cible, renforçant ses défenses mentales et soignant ses blessures. La cible regagne 1d10+4 points de vie quand vous Incantez le Sort et gagne un bonus de statut de +2 aux sauvegardes contre les effets mentaux pour la durée du sort.

Intensifié (+1). Le montant de soins augmente de 1d10+4

ARC ÉLECTRIQUE — TOUR DE MAGIE 1

ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 ou 2 créatures
Jet de sauvegarde Réflexes basique

Un arc électrique bondit d'une cible à l'autre. Vous infligez des dégâts électriques d'un montant égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4.

ARME DU JUGEMENT — SORT 9

ÉVOCATION FORCE

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal ; **Conditions.** Vous avez une divinité.
Portée 30 m ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 min

Une immense arme de force apparaît, lévitant dans les airs au-dessus de la cible. L'arme a l'apparence visuelle fantomatique de l'arme de prédilection de votre divinité. Nommez guerre ou paix quand vous lancez ce sort.

Si vous nommez « guerre », choisissez mentalement une créature. Il doit s'agir d'une créature que vous et la cible pouvez voir. La cible sait instinctivement de quelle créature il s'agit. À la fin de chacun des tours de la cible, si la cible n'a pas utilisé d'action hostile contre la créature choisie pendant ce tour, l'arme Frappe la cible.

Si vous nommez « paix », choisissez mentalement jusqu'à cinq alliés. La cible sait instinctivement qui sont ces alliés. L'arme Frappe la cible chaque fois qu'elle utilise une action hostile contre vous ou l'un de vos alliés. L'arme Frappe seulement une fois par action, même si l'action cible plusieurs alliés (comme avec une *boule de feu* ou une Frappe tourbillonnante).

Les Frappes de l'arme sont des attaques d'arme de corps à corps, mais elles utilisent votre modificateur d'attaque de sort. Quelle que soit son apparence, l'arme inflige un montant de dégâts de force égal à 3d10 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. L'arme subit un malus d'attaques multiples qui augmente tout au long du tour de la cible, mais son malus est distinct du vôtre.

Vous pouvez infliger des dégâts du type normalement infligé par l'arme au lieu de dégâts de force (ou tout autre type de dégâts disponible pour une arme polyvalente). Aucun autre attribut ou statistique de l'arme ne s'applique, et même une arme à distance n'attaque que les créatures adjacentes. Une arme de jugement est une arme en ce qui concerne le déclencheur, les résistances, etc.

L'arme n'occupe pas d'espace, n'accorde pas la prise en tenaille et

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

n'a aucun autre attribut qu'une créature posséderait. L'arme ne peut effectuer aucune action autre que sa Frappe, et les dons et sorts qui affectent les armes ne s'appliquent pas à elle.

Intensifié (10e). Les dégâts de force augmentent de 1d10.

ARME FANTOMATIQUE SORT 3

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 arme non magique soit non portée, soit maniée par un allié consentant ou vous-même
Durée 5 min

L'arme visée devient translucide et fantomatique. Elle affecte les créatures et objets matériels comme intangibles. Les créatures matérielles comme intangibles peuvent la manier et elle gagne les effets d'une rune de propriété *spectrale*.

ARME MAGIQUE SORT 1

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 arme non magique non portée ou maniée par un allié consentant ou vous-même
Durée 1 min

L'énergie magique du sort fait scintiller l'arme. La cible devient une *arme de frappe +1*, ce qui lui procure un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaques et fait passer à deux les dés de dégâts de l'arme.

ARME SPIRITUELLE SORT 2

ATTAQUE ÉVOCATION FORCE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal ; **Conditions.** Vous avez une divinité.
Portée 36 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Une arme faite de pure force magique se matérialise et attaque les ennemis que vous désignez à portée. Cette arme a une apparence fantomatique et se manifeste comme l'arme de prédilection de votre divinité.

Quand vous Lancez le sort, l'arme spirituelle apparaît à côté d'un ennemi de votre choix à portée et effectue une Frappe contre lui. Chaque fois que vous Maintenez le sort, vous pouvez déplacer l'arme vers une nouvelle cible à portée (si nécessaire) et la Frapper. L'arme spirituelle utilise votre malus d'attaques multiples et y contribue.

Les Frappes de l'arme sont des attaques de sort au corps à corps. Quelle que soit son apparence, l'arme inflige un montant de dégâts de force égal à 1d8 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. Vous pouvez infliger des dégâts du type normalement infligé par l'arme au lieu de dégâts de force (ou tout autre type de dégâts disponibles pour une arme polyvalente). Aucun autre trait ou statistique de l'arme ne s'applique, et même une arme à distance n'attaque que les créatures adjacentes. Malgré une attaque de sort, l'arme spirituelle sert à des fins de déclenchement, de résistances, etc.

L'arme n'occupe pas d'espace, n'accorde pas la prise en tenaille et n'a aucun autre attribut qu'une créature posséderait. L'arme ne peut effectuer aucune action autre que sa Frappe, et les dons et sorts qui affectent les armes ne s'appliquent pas à elle.

Intensifié (+2). Les dégâts de l'arme augmentent de 1d8.

ARMES PERTURBATRICES SORT 1

NÉCROMANCIE POSITIF

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** jusqu'à deux armes, chacune maniée par un allié consentant ou vous-même, ou bien non portées
Durée 1 min

Vous imprégnez des armes d'énergie positive. Les attaques exécutées avec ces armes infligent 1d4 dégâts positifs de plus aux morts-vivants.

Intensifié (3e). Les dégâts passent à 2d4.
Intensifié (5e). Vise jusqu'à trois armes, les dégâts passent à 3d4.

ARMURE DU MAGE SORT 1

ABJURATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous vous entourez d'énergie magique scintillante qui vous confère un bonus d'objet de +1 à la CA et un modificateur de Dextérité maximum de +5. Tant que vous portez l'*armure du mage*, vous utilisez votre maîtrise sans armure pour calculer votre CA.

Intensifié (4e). Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde.
Intensifié (6e). Le bonus d'objet à la CA passe à +2 et vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde.
Intensifié (8e). Le bonus d'objet à la CA passe à +2 et vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde.
Intensifié (10e). Le bonus d'objet à la CA passe à +3 et vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux jets de sauvegarde.

ARRÊT DU TEMPS SORT 10

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal

Vous arrêtez temporairement le temps pour tout sauf vous-même, vous permettant d'utiliser plusieurs actions dans ce qui apparaît aux autres n'être qu'une fraction de seconde. Immédiatement après avoir incanté *arrêt du temps*, vous pouvez utiliser jusqu'à 9 actions en 3 séries de 3 actions chacune. Après chaque série d'actions, 1 round s'écoule, mais seulement pour vous, les effets vous ciblant ou vous affectant en particulier et les effets que vous créez pendant l'arrêt. Toutes les autres créatures et objets sont invulnérables à vos attaques, et vous ne pouvez pas les cibler ni les affecter de quelque façon que ce soit. Une fois que vous avez achevé vos actions, le temps recommence à s'écouler pour le reste du monde. Si vous créez un effet avec une durée qui s'étend au-delà de celle d'*arrêt du temps*, comme avec *mur de feu*, il affecte de nouveau immédiatement les autres, mais n'a aucun des effets qui se produisent uniquement quand vous lancez le sort pour la première fois.

ASPERSION ACIDE TOUR DE MAGIE 1

ACIDE ATTAQUE TOUR DE MAGIE ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature ou objet

Vous envoyez un globe d'acide qui éclabousse les créatures et les objets. Faites une attaque de sort. Si vous touchez, vous infligez 1d6

dégâts d'acide plus 1 dégât d'acide d'éclaboussure. Sur un succès critique, la cible reçoit aussi 1 dégât d'acide persistant.

Intensifié (3e). Les dégâts initiaux passent à 1d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation et les dégâts persistants passent à 2.

Intensifié (5e). Les dégâts initiaux passent à 2d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation, les dégâts persistants passent à 3 et les dégâts d'éclaboussure passent à 2.

Intensifié (7e). Les dégâts initiaux passent à 3d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation, les dégâts persistants passent à 4 et les dégâts d'éclaboussure passent à 3.

Intensifié (9e). Les dégâts initiaux passent à 4d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation, les dégâts persistants passent à 5 et les dégâts d'éclaboussure passent à 4.

ASSASSIN IMAGINAIRE — SORT 4

ÉMOTION ILLUSION MENTAL MORT TERREUR

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Volonté

Vous créez l'image de la créature dont la cible a le plus peur, dans la réalité comme dans son imagination. Seule la cible du sort peut voir le tueur, mais vous pouvez voir la forme floue de l'illusion lorsqu'elle s'élance pour attaquer. L'effet du tueur dépend du résultat du jet de Volonté de la cible.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit 4d6 dégâts mentaux et elle est effrayée 1.

Échec. La cible subit 8d6 dégâts mentaux et elle est effrayée 2.

Échec critique. La cible a si peur qu'elle peut en mourir. Elle doit faire un jet de Vigueur et meurt en cas d'échec. En cas de jet de Vigueur réussi, elle subit 12d6 dégâts mentaux, fuit jusqu'à la fin de son prochain tour et elle est effrayée 4. Cet effet a le trait mise hors de combat.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6 en cas d'échec et de 3d6 en cas d'échec critique.

ASSISTANCE DIVINE — TOUR DE MAGIE 1

DIVINATION TOUR DE MAGIE

Traditions divine, occulte, primordiale

Incantation ◆ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Durée jusqu'au début de votre prochain tour

Vous sollicitez une assistance divine, ce qui confère à la cible un bonus de statut de +1 à un jet d'attaque, un test de Perception, un jet de sauvegarde ou un test de compétence effectué avant la fin de la durée du sort. La cible choisit sur quel jet elle souhaite appliquer le bonus avant de lancer le dé. Le sort se termine si la cible utilise le bonus. Qu'elle l'utilise ou non, la cible est ensuite temporairement immunisée pendant une heure.

AUGURE — SORT 2

DIVINATION PRÉDICTION

Traditions divine, occulte

Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)

Vous apercevez une brève vision du futur. Lors de l'incantation de ce sort, vous demandez quel sera le résultat d'un certain plan d'action. Le sort prédit des résultats dans un futur de trente minutes et révèle ce que le MJ pense être l'issue la plus probable entre :

- **Bonheur.** Le résultat sera positif.
- **Malheur.** Le résultat sera négatif.
- **Bonheur et malheur.** Le résultat aura du positif et du négatif.
- **Rien.** Le résultat ne sera pas particulièrement positif ou négatif.

Le MJ fait un test nu DD 6 en secret. Sur un échec, le résultat est toujours « rien ». Il est donc impossible de savoir si « rien » reflète la vérité. Si quelqu'un pose une question sur le même sujet que lors de la première incantation d'*augure* lors d'une autre incantation du sort, le MJ utilise le résultat secret de la première. Cependant, il est possible d'obtenir un résultat différent si les circonstances ont changé.

AURA DIVINE — SORT 8

ABJURATION

Traditions divine

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone émanation de 3 m ; **Cibles** les alliés de la zone

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Une puissance divine protège les cibles, leur donnant un bonus de statut de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant qu'ils restent dans la zone.

Choisissez un alignement que possède votre divinité (chaotique, mauvais, bon ou loyal). Vous ne pouvez pas lancer ce sort si vous n'avez pas de divinité ou si elle est neutre strict. Ce sort adopte le trait de l'alignement que vous avez choisi. Les bonus du sort augmentent de +2 contre les attaques et effets créés par les créatures d'un alignement opposé à celui du sort (loyal si vous avez choisi chaotique, mauvais si vous avez choisi bon). Ces bonus passent à +4 contre les effets émanant de telles créatures et visant à imposer l'état contrôlé sur une cible de votre *aura divine*. Il en va de même contre les attaques exécutées par des créatures convoquées par quelqu'un ou quelque chose d'un alignement opposé à celui de votre *aura divine*.

Quand un être d'un alignement opposé touche une cible avec une attaque de corps à corps, il doit réussir un jet de Volonté sinon il est aveugle pendant 1 min. Ensuite, il est temporairement immunisé pendant 1 min.

À chaque round, la première fois que vous Maintenez le sort, le rayon de l'*aura divine* augmente de 3 m.

AURA MAGIQUE — SORT 1

PEU COURANT ILLUSION

Traditions arcanique, occulte

Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)

Portée contact ; **Cibles** 1 objet d'Encombrement 3 ou moins

Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous modifiez l'aspect de l'aura magique d'un objet. Vous pouvez faire en sorte que l'aura de la cible ressemble à celle d'un objet magique ordinaire d'un niveau égal ou inférieur à deux fois celui de l'*aura magique*, ou pour qu'elle donne l'impression d'être sous les effets d'un sort de votre choix d'un niveau inférieur ou égal à celui de l'*aura magique*. Si la cible est magique, vous pouvez faire en sorte qu'elle paraisse complètement non magique à la place.

Un incantateur qui utilise *détection de la magie* ou *lecture de l'aura* dont le niveau de sort est supérieur ou égal peut tenter de discerner l'illusion de l'*aura magique*. *Aura magique* ne camoufle pas l'aura des sorts de niveau 9 ou plus ou celle des objets de niveau 19 ou plus.

Intensifié (3e). Vous pouvez cibler une créature à la place d'un objet. Dans ce cas, vous pouvez camoufler les auras de tous les objets

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

magiques qu'elle porte ou donner l'impression que son aura est sous les effets d'un sort que vous connaissez.

AVATAR SORT 10

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous vous changez en avatar de votre divinité et prenez une forme de combat de Très Grande taille. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. La forme de combat possède des mains et vous autorise des actions de manipulation. Vous pouvez Révoquer ce sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat adoptée.

- CA = 25 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 30 points de vie temporaires.
- Vision dans le noir.
- Une ou plusieurs attaques spécifiques à la forme de combat de votre divinité, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est +33 et vous utilisez les dégâts indiqués. Les attaques de corps à corps sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple) à moins de disposer du trait finesse et toutes les attaques à distance sont basées sur la Dextérité. Les attaques qui infligent des dégâts positifs ou négatifs ne soignent pas les créatures.
- Modificateur d'Athlétisme de +35, sauf si le vôtre est supérieur.

Vous gagnez également les pouvoirs spécifiques liés à votre divinité que voici :

- **Abadar** Vitesse 15 m, Vitesse de creusement 9 m, immunisé contre immobilisé ; **Distance** ◆ arbalète (facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 6d10+3 tranchants.
- **Asmodeus** Vitesse 21 m, *marche dans les airs* ; **Corps à corps** ◆ masse (allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d10+6 contondants ; **Distance** ◆ feu infernal (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 feu.
- **Calistria** Vitesse 9 m, Vitesse de vol 21 m ; **Corps à corps** ◆ fouet (désarmement, finesse, non létal, allonge 6 m), **Dégâts** 6d4+6 tranchants ; **Distance** ◆ douce piqûre (portée 18 m), **Dégâts** 6d6+3 poison.
- **Cayden Cailéan** Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore le terrain difficile et le terrain très difficile ; **Corps à corps** ◆ rapière (mortelle, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d6+6 tranchants ; **Distance** ◆ jet de bière (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 poison.
- **Desna** Vitesse 9 m, Vitesse de vol 21 m ; **Corps à corps** ◆ lamétoile (agile, mortelle, finesse, allonge 4,5 m, argent, jet 18 m), **Dégâts** 6d4+6 tranchants; **Distance** ◆ rayon de lune (portée 36 m, argent), **Dégâts** 6d6+3 feu.
- **Érastil** Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore le terrain difficile et très difficile ; **Distance** ◆ arc long (mortel d8, facteur de portée 45 m), **Dégâts** 6d8+3 tranchants.
- **Gorum** Vitesse 21 m, immunité contre immobilisé ; **Corps à corps** ◆ épée à deux mains (polyvalent P, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d12+6 tranchants.
- **Gozreh** pas de Vitesse terrestre, Vitesse de vol 21 m, Vitesse de nage 21 m ; ignore le terrain difficile et très difficile ; **Corps à corps** ◆ vagues (bousculade, allonge 4,5 m, jet 6 m), **Dégâts** 6d8+6 contondants; **Distance** ◆ vent (polyvalent, électricité, portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 contondants.
- **Iomédae** Vitesse 21 m, *marche dans les airs* ; bouclier (Solidité 15, ne peux pas être endommagé); **Corps à corps** ◆ épée longue (polyvalente P, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d8+6 tranchants.
- **Irori** Vitesse 24 m, *marche dans les airs* ; **Corps à corps** ◆ frappe sans entrave (agile, polyvalent P ou T, finesse, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d8+6 contondants ; **Distance** ◆ frappe du vent (portée 18 m), **Dégâts** 6d4+6 contondants.
- **Lamashtu** Vitesse 9 m, Vitesse de vol 21 m ; **Corps à corps** ◆ cimeterre à deux mains (percutant, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d10+6 tranchants ; **Distance** ◆ eaux de Lamashtu (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 poison.
- **Néthys** Vitesse 21 m, *marche dans les airs* ; **Distance** ◆ magie pure (portée 36 m ; polyvalent froid, électricité ou feu), **Dégâts** 6d6 force.
- **Norgorber** Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore le terrain difficile et très difficile ; **Corps à corps** ◆ épée courte (agile, finesse, polyvalente T, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d6+6 tranchants ; **Distance** ◆ doigt noir (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 poison.
- **Pharasma** Vitesse 21 m, *marche dans les airs* ; **Corps à corps** ◆ dague (agile, finesse, allonge 4,5 m, jet 12 m), **Dégâts** 6d6+6 tranchants ; **Distance** ◆ spirale (portée 36 m, blesse seulement les morts-vivants), **Dégâts** 6d8+3 positifs.
- **Rovagug** Vitesse 15 m, Vitesse de creusement 9 m, immunisé contre immobilisé ; **Corps à corps** ◆ mâchoires (allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d12+6 tranchants ; **Corps à corps** ◆ membre (agile, polyvalent P, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d8+6 contondants.
- **Sarenrae** Vitesse 9 m, Vitesse de vol 21 m ; **Corps à corps** ◆ cimeterre (percutant, non létal, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d6+6 tranchants ; **Distance** ◆ flamme éternelle (non létal, portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 feu.
- **Shélyn** Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore le terrain difficile et très difficile ; **Corps à corps** ◆ coutille (mortel d8, non létal, allonge 6 m), **Dégâts** 6d8+6 tranchants ; **Distance** ◆ mélodie de la beauté intérieure, (non létal, portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 son.
- **Torag** Vitesse 15 m, Vitesse de creusement 9 m, immunisé contre immobilisé ; bouclier (15 Solidité, ne peut pas être endommagé) ; **Corps à corps** ◆ marteau de guerre (bousculade, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d8+6 contondants.
- **Urgathoa** Vitesse 21 m, *marche dans les airs* ; **Corps à corps** ◆ faux (mortel d10, croc-en-jambe, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d10+6 tranchants ; **Distance** ◆ peste blafarde (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 négatifs.
- **Zon-Kuthon** Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore le terrain difficile et très difficile ; **Corps à corps** ◆ chaîne cloutée (désarmement, croc-en-jambe, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d8+6 tranchants ; **Distance** ◆ souffrance de minuit (mental, non létal, portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 mentaux.

BAGOU SORT 4

PEU COURANT ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les mensonges coulent de vos lèvres comme du miel. Vous gagnez un bonus de statut de +4 aux tests de Duperie pour Mentir et contre les tests de Perception cherchant à savoir si vous dites la vérité. Vous ajoutez votre niveau, même si vous êtes inexpérimenté. Si votre mensonge est improbable au point de générer un malus de circonstances ou une hausse du DD, réduisez ce malus ou cette augmentation de moitié.

BANISSEMENT — SORT 5

ABJURATION | MISE HORS DE COMBAT

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature qui ne se trouve pas sur plan natal
Jet de sauvegarde Volonté

Vous renvoyez la cible sur son plan natal. La cible doit faire un jet de Volonté. Lorsque vous Lancez ce sort, vous pouvez dépenser une action supplémentaire et ajouter un composant matériel afin d'imposer un malus de circonstances de –2 à la cible. Ce composant est un objet récupéré spécialement. Il doit être anathème pour la créature et ne pas provenir d'une bourse de composants. Le sort échoue si vous le lancez alors que vous n'êtes pas sur votre plan natal.

Succès critique. La cible résiste au bannissement et vous êtes étourdi 1.
Succès. La cible résiste au bannissement.
Échec. La cible est bannie.
Échec critique. La cible est bannie et ne peut pas revenir sur le plan d'où elle a été chassée pendant 1 semaine, quels que soient les moyens employés.

Intensifié (9e). Vous pouvez viser jusqu'à 10 créatures. Le composant matériel supplémentaire affecte les cibles pour lesquelles il est anathème.

BARRIÈRE DE LAMES — SORT 6

ÉVOCATION | FORCE

Traditions divine
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m
Durée 1 min

Des lames de force forment un mur cliquetant. Il dessine une ligne de 6 m de haut pour 36 de long et 5 cm d'épaisseur. Il offre un abri. Le mur inflige 7d8 dégâts de force à chaque créature qui se trouve dans son espace à sa création, qui tente de le traverser ou qui termine son tour en son sein. Un jet de Réflexes basique réduit les dégâts. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde lorsque le mur apparaît est repoussée dans l'espace le plus proche, du côté de son choix. Une créature qui tente de traverser le mur échoue si elle essuie un échec critique au jet de sauvegarde. Elle termine son tour adjacente au mur.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d8.

BÉNÉDICTION — SORT 1

ENCHANTEMENT | MENTAL

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone émanation de 1,5 m ; **Cibles** vous et les alliés dans la zone
Durée 1 min

Une bénédiction venue d'ailleurs aide vos compagnons à viser juste. Vous et les alliés dans la zone gagnez un bonus de statut de +1 aux jets d'attaques. Une fois par tour, à partir du tour suivant celui où vous avez lancé *bénédiction*, vous pouvez utiliser une action unique, dotée du trait concentration, pour augmenter le rayon de l'émanation de 1,5 m. *Bénédiction* contre *imprécation*.

BOUCHE MAGIQUE — SORT 2

AUDIBLE ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature ou objet
Durée illimitée

Vous déterminez un événement déclencheur (décrit en page 305) et un message de 25 mots au maximum. Quand cet événement se produit à 9 m ou moins de la cible, une bouche illusoire apparaît sur la cible, prononce le message puis le sort *bouche magique* se termine.

BOUCLIER — TOUR DE MAGIE 1

ABJURATION TOUR DE MAGIE FORCE

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆ verbal
Durée jusqu'au début de votre prochain tour

Vous élevez un bouclier de force magique. Cela compte comme si vous utilisiez Lever un bouclier, vous octroyant un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour, mais cela ne nécessite aucune main pour l'utiliser.

Tant que le sort est actif, vous pouvez utiliser la réaction Blocage au bouclier avec votre bouclier magique (voir l'encadré). Le bouclier a une Solidité de 5. Après avoir utilisé Blocage au bouclier, le sort prend fin et vous ne pouvez pas le lancer de nouveau avant 10 minutes. Contrairement à un Blocage au bouclier normal, vous pouvez utiliser la réaction du sort contre le sort *projectile magique*.

Intensifier le sort augmente la Solidité du bouclier.

Intensifié (3e). Le bouclier a une Solidité de 10.
Intensifié (5e). Le bouclier a une Solidité de 15.
Intensifié (7e). Le bouclier a une Solidité de 20.
Intensifié (9e). Le bouclier a une Solidité de 25.

ACTIONS DE BOUCLIER

Le sort *bouclier* fonctionne comme un bouclier levé, et vous donne également le pouvoir d'utiliser la réaction Blocage au bouclier.

BLOCAGE AU BOUCLIER ↻

Déclencheur. Alors que votre bouclier est levé, vous subissez des dégâts d'une attaque physique.

Vous interposez votre bouclier pour repousser un coup. Votre bouclier vous empêche de subir un nombre de dégâts égal à sa Solidité. Vous et le bouclier subissez chacun les dégâts restants, cassant ou détruisant éventuellement le bouclier.

BOUCLIER DE FEU — SORT 4

ÉVOCATION FEU

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous vous enveloppez de flammes fantomatiques qui vous donnent une résistance de 5 contre le froid. De plus, les créatures adjacentes à vous qui vous touchent avec une attaque de corps à corps et celles qui vous touchent avec une attaque à mains nues ou entrent en contact avec vous subissent 2d6 dégâts de feu à chaque fois.

Intensifié (+2). Les dégâts initiaux passent à 5 et les dégâts de feu augmentent de 1d6.

BOULE DE FEU — SORT 3

ÉVOCATION FEU

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** explosion 6 m
Jet de sauvegarde Réflexes basique

Un brasier rugissant apparaît à l'endroit que vous désignez, infligeant 6d6 dégâts de feu.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

BOURRASQUE — SORT 1

AIR ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone ligne 18 m
Durée jusqu'au début de votre prochain tour

Un vent violent surgit de votre paume et souffle depuis l'endroit où vous vous trouvez quand vous lancez le sort jusqu'à l'extrémité de la ligne. Le vent éteint les petits feux non magiques, disperse brume et brouillard, écarte brusquement les objets d'Encombrement léger ou moins et pousse les objets plus grands. Les créatures de Grande taille et plus petites dans la zone doivent faire un jet de Vigueur. Les créatures de Grande taille et plus petites qui se déplacent ensuite dans la bourrasque doivent faire ce jet au moment où elles entrent dans la ligne.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La créature ne peut pas se déplacer contre le vent.
Échec. La créature tombe à terre. Si elle volait, elle subit les effets d'un échec critique à la place.
Échec critique. La créature est repoussée de 9 m dans la direction du vent, elle tombe à terre et subit 2d6 dégâts contondants.

BROUILLARD DENSE — SORT 4

INVOCATION EAU

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m
Durée 1 min

Vous conjurez un banc de brouillard si épais qu'il gêne le mouvement et la vue. Cela fonctionne comme *brume de dissimulation* (page 322), sauf que la zone est aussi un terrain difficile. Vous pouvez Révoquer le sort.

BRUME DE DISSIMULATION — SORT 2

EAU INVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m
Durée 1 min

Vous faites apparaître un nuage brumeux. Toutes les créatures dans la brume deviennent masquées et toutes celles à l'extérieur deviennent masquées vis-à-vis des créatures à l'intérieur. Vous pouvez Révoquer le nuage.

BULLE D'AIR — SORT 1

AIR INVOCATION

Traditions arcanique, divine, primordiale

Incantation verbal ; **Déclencheur.** Une créature à portée entre dans un environnement où elle ne peut pas respirer.

Portée 18 m ; **Cibles** la créature déclencheur

Durée 1 min

Une bulle d'air pur apparaît autour de la tête de la cible et lui permet de respirer normalement. L'effet se termine dès que la cible retourne dans un environnement où elle peut respirer normalement.

CACOPHONIE — SORT 2

ÉVOCATION SON

Traditions divine, occulte

Incantation somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** explosion 3 m

Jet de sauvegarde Vigueur

Un bruit cacophonique explose et inflige 2d10 dégâts de son. Chaque créature doit effectuer un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est sourde pendant 1 round.

Échec critique. La créature reçoit des dégâts doublés, est sourde pendant 1 min et étourdie 1.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d10.

CADAVRE LOQUACE — SORT 4

PEU COURANT NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte

Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)

Portée contact ; **Cibles** 1 cadavre

Jet de sauvegarde Volonté **; Durée** 10 min

Vous octroyez un semblant de vie au corps de la cible, qu'il utilise pour répondre à trois questions qui lui sont posées. Ce sort appelle les souvenirs latents du corps physique plutôt que convoquer l'esprit du défunt, le corps doit donc être pratiquement intact pour que le sort fonctionne. Plus le corps aura subi de dégâts, plus les réponses seront imprécises ou disparates, et il doit avoir une gorge et une bouche pour parler. Si quiconque a déjà lancé le sort sur le corps dans la semaine précédente, il échoue automatiquement. Le corps peut tenter un jet de Volonté pour ne pas répondre aux questions en utilisant les statistiques de la créature originale au moment de sa mort, avec les effets suivants.

Succès critique. La cible peut mentir ou refuser de répondre à vos questions, et l'esprit de la cible vous hante pendant 24 heures, vous dérangeant et vous empêchant de prendre du repos pendant cette période.

Succès. La cible peut fournir de fausses informations ou refuser de répondre à vos questions.

Échec. La cible doit répondre honnêtement, mais ses réponses peuvent être brèves, cryptiques et répétitives. Elle peut toujours vous induire en erreur ou tenter de gagner du temps de façon à ce que la durée du sort s'écoule avant que vous puissiez poser toutes vos questions.

Échec critique. Comme l'échec, mais les réponses de la cible sont beaucoup plus directes et moins répétitives, bien que toujours cryptiques. Elle subit un malus de statut de –2 aux tests de Duperie pour vous tromper ou vous induire en erreur.

CALAMITÉ IMAGINAIRE — SORT 6

ILLUSION MENTAL

Traditions arcanique, occulte

Incantation somatique, verbal

Jet de sauvegarde Volonté ; **Portée** 150 m ; **Zone** explosion 9 m

Une vision de destruction apocalyptique envahit l'esprit de toutes les créatures dans la zone. Cette vision inflige 11d6 dégâts mentaux (jet de Volonté basique). En cas d'échec critique, la créature doit également réussir un jet de Réflexes ou croire qu'elle est piégée (coincée dans une fissure, à la dérive en pleine mer ou en prise à un autre funeste destin en accord avec sa vision). Si elle rate ce deuxième jet, elle est également étourdie pendant 1 min. Elle a droit à un nouveau jet de Volonté à la fin de chacun de ses tours ; en cas de réussite, elle discerne l'illusion et son état étourdi disparaît.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

CAPE COLORÉE — SORT 5

ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte

Incantation somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Durée 1 min

Une cape de couleurs tourbillonnantes enveloppe la cible. Les créatures adjacentes sont éblouies. Une attaque qui touche la cible déclenche un violent éclair lumineux. Une créature qui touche la cible avec une attaque au corps à corps doit faire un jet de Volonté.

Succès. L'assaillant n'est pas affecté.

Échec. L'assaillant est aveugle pendant 1 round.

Échec critique. L'assaillant est étourdi pendant 1 round.

La créature est immunisée temporairement, jusqu'à la fin de son tour. Cet effet possède le trait mise hors de combat.

CASCADE BÉNITE — SORT 4

BON EAU ÉVOCATION POSITIF

Traditions divine

Incantation somatique, verbal ; **Coût** une fiole d'*eau bénite* (page 571)

Portée 150 m ; **Zone** explosion 6 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous imprégnez une fiole d'*eau bénite* d'énergie sacrée pour amplifier ses effets et la lancez très loin. La cascade d'eau qu'elle produit lorsqu'elle explose violemment inflige 3d6 dégâts contondants aux créatures dans la zone. L'eau inflige 6d6 dégâts positifs supplémentaires aux morts-vivants et 6d6 dégâts bons aux fiélons.

Intensifié (+1). Les dégâts contondants augmentent de 1d6 et les dégâts bons et positifs supplémentaires augmentent chacun de 2d6.

CATACLYSME — SORT 10

ACIDE AIR EAU ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION FEU FROID TERRE

Traditions arcanique, primordiale

Incantation somatique, verbal

Portée 300 m ; **Zone** explosion 18 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous puisez dans l'inimaginable pouvoir des fins du monde cataclysmiques, arrachant une bribe de chacune et les combinant pour porter une attaque d'une puissance terrifiante. Les effets suivants s'abattent sur toutes les créatures de la zone. Soustrayez 10 aux résistances des

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

créatures de la zone quand vous déterminez les dégâts du cataclysme. Chaque créature tente un jet de Réflexes basique qui s'applique aux six types de dégâts.

- Une pluie acide dissout les chairs en infligeant 3d10 dégâts d'acide.
- Un séisme rugissant secoue les créatures et les malmène une fois au sol, leur infligeant 3d10 dégâts contondants.
- Un vent glacé inflige 3d10 dégâts de froid.
- Des éclairs incroyables frappent la zone, infligeant 3d10 dégâts d'électricité.
- Des vents violents fouaillent le ciel, infligeant 3d10 dégâts contondants aux créatures volant dans la zone.
- Un tsunami balaye soudain les créatures de la zone, infligeant 3d10 dégâts contondants dotés du trait eau (doublés pour les créatures nageant dans la zone).
- Un immense incendie se déclare et inflige 3d10 dégâts de feu.

CAUCHEMAR — SORT 4

ILLUSION MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée planétaire ; **Cibles** 1 créature dont vous connaissez le nom
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 journée

Vous forcez la cible à faire des cauchemars inquiétants. La prochaine fois que la cible s'endort, elle doit faire un jet de Volonté. Si vous ne connaissez que le nom de la cible sans jamais l'avoir rencontrée, elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 au jet de Volonté.

Succès critique. La cible ne subit aucun effet néfaste et elle est temporairement immunisée pendant une semaine.
Succès. La cible fait le cauchemar et en garde un souvenir déplaisant mais ne subit aucun autre effet néfaste.
Échec. La cible fait le cauchemar et se réveille fatiguée.
Échec critique. La cible fait le cauchemar, se réveille fatiguée et est drainée 2 tant qu'elle reste fatiguée.

CÉCITÉ — SORT 3

MISE HORS DE COMBAT NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous aveuglez la cible. L'effet est déterminé par le jet de Vigueur de la cible. Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est aveugle jusqu'au début de son prochain tour.
Échec. La cible est aveugle pendant 1 min.
Échec critique. La cible est définitivement aveugle.

CERCLE DE PROTECTION — SORT 3

PEU COURANT ABJURATION

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée contact ; **Zone** émanation de 3 m centrée sur la créature touchée
Durée 1 min

Vous protégez une créature et celles alentour contre un alignement spécifique. Choisissez entre chaotique, mauvais, bon ou loyal. Ce sort adopte le trait opposé. Les créatures de la zone gagnent un bonus de statut de +1 à la CA contre les attaques des créatures de l'alignement choisi et aux jets de sauvegarde contre les effets de ces créatures. Ce bonus passe à +3 contre les effets issus de telles créatures et contrôlant directement la cible, ainsi que contre les attaques des créatures convoquées de l'alignement choisi. Ces dernières ne peuvent pas entrer de leur plein gré dans la zone, à moins de réussir un jet de Volonté. Des tentatives répétées utilisent toujours le résultat du premier jet.

Intensifié (4e). La durée du sort passe à 1 h.

CHAIR EN PIERRE — SORT 6

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature de chair
Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** variable

Vous tentez de changer la chair de la cible en pierre. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.
Échec. La cible est ralentie 1 et doit faire un jet de Vigueur à la fin de chacun de ses tours. Ce jet de sauvegarde continu possède le trait mise hors de combat. Sur un échec, l'état ralenti augmente de 1 (ou de 2 pour un échec critique). Un succès réduit l'état ralenti de 1. Quand une créature est incapable d'agir à cause de l'état ralenti issu de *chair en pierre*, elle est définitivement pétrifiée. Le sort se termine quand la créature est pétrifiée ou débarrassée de l'état ralenti.
Échec critique. Comme l'échec, mais la cible est initialement ralentie 2.

CHAMP D'ANTIMAGIE — SORT 8

RARE ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Zone émanation de 3 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous repoussez toute la magie de la zone ciblée, empêchant les sorts et autres magies de fonctionner. Les sorts ne peuvent pas entrer dans la zone, les objets magiques cessent de fonctionner en son sein et personne à l'intérieur ne peut lancer de sort ou utiliser de pouvoir magique. De même, les sorts (comme *dissipation de la magie*) n'affectent pas le champ en lui-même, sauf s'ils sont d'un niveau supérieur. Les effets magiques reviennent à l'instant où ils sortent du champ. Par exemple, un rayon tiré depuis l'extérieur du champ peut viser une créature située de l'autre côté, tant que l'incantateur et la cible sont en dehors du champ. Une créature convoquée disparaît, mais réapparaît si le champ se déplace ou se dissipe. Un objet magique investi cesse de fonctionner, mais reste investi et fonctionne de nouveau dès qu'il sort du champ. Le champ ne supprime pas l'amélioration de caractéristique d'un objet d'apogée. Un sort de niveau supérieur au *champ d'antimagie* surmonte ses effets et se lance même en son sein.

Le champ annule seulement la magie, une *épée longue +3* fonctionne donc toujours comme une épée longue. Les créatures créées par magie (comme un golem) fonctionnent normalement dans un *champ d'antimagie*.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

CHAMP DE VIE — SORT 6

GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Zone** explosion 6 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Un champ d'énergie positive emplit la zone. Il dégage une douce chaleur et régénère ceux qu'il englobe. Chaque créature vivante qui commence son tour dans la zone récupère 1d8 points de vie et tout mort-vivant qui y commence son tour subit 1d8 dégâts positifs.

Intensifié (8e). La guérison et les dégâts passent à 1d10.
Intensifié (9e). La guérison et les dégâts passent à 1d12.

CHANGEMENT DE FORME — SORT 9

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Tirant parti de votre maîtrise de la magie de transformation, vous prenez une forme mutable. Vous vous transformez en n'importe quelle forme que vous pouvez choisir avec un sort de métamorphose de votre répertoire de sorts ou que vous pouvez préparer de niveau 8 ou inférieur (y compris n'importe quelle version intensifiée de niveau 8 ou inférieur des sorts que vous connaissez). Vous choisissez le type de créature au moment où vous Incantez le sort plutôt que lors de sa préparation. Vous pouvez changer votre forme en une autre que vous pouvez choisir avec ce sort en utilisant une action unique qui a le trait concentration. Vous pouvez Révoquer ce sort.

CHANGEMENT DE PLAN — SORT 7

PEU COURANT INVOCATION TÉLÉPORTATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation 10 min (focaliseur, matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante ou jusqu'à 8 créatures consentantes qui se donnent la main

Vous et vos alliés franchissez les barrières entre les plans d'existence. Les cibles se déplacent vers un autre plan, comme le plan du feu, celui de l'ombre ou les Abysses. Vous devez détenir des connaissances précises sur le plan de destination et utiliser un diapason magique créé dans un matériau originaire de ce plan comme focaliseur pour le sort. Les diapasons pour la plupart des plans prépondérants sont peu courants, tout comme le sort *changement de plan*, et plus le plan et le demi-plan est mal connu, plus les diapasons correspondants sont rares.

Le sort est très imprécis et vous apparaissez à 1d20×37,5 km du dernier endroit où l'une des cibles (de votre choix) s'est rendue la dernière fois qu'elle est partie sur le plan. Si c'est la première fois que toutes les cibles voyagent vers le plan voulu, vous apparaissez sur le plan à un endroit aléatoire. *Changement de plan* ne fournit aucun moyen de retour, mais l'incantation d'un autre *changement de plan* vous permet de revenir vers le plan précédent, sauf conditions particulières.

CHANT ÉNIGMATIQUE — SORT 9

AUDIBLE ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL MISE HORS DE COMBAT TERREUR

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** jusqu'à 5 créatures
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

MAGIE ET MORALITÉ

La magie vous permet d'accomplir des merveilles en jeu, mais elle peut aussi générer des horreurs. Certains sorts sont à l'évidence ignobles ou possèdent le trait mauvais et sont visiblement de nature impie, mais d'autres peuvent servir à faire le bien ou le mal. Ce n'est pas parce que vous utilisez la magie que vous n'avez pas à assumer les conséquences morales de vos actes.

C'est d'autant plus vrai pour les sorts d'enchantement, en particulier ceux qui obligent un personnage à faire quelque chose. Ces sorts privent un personnage de son libre arbitre et servent facilement à faire le mal. Dominer un ogre et l'obliger à quitter son poste de guet n'est pas forcément un acte maléfique, mais utiliser le même sort pour forcer un marchand à vous donner tous ses biens, si. Quand un joueur utilise un sort pour faire le mal, l'alignement de son personnage peut devenir mauvais, le MJ étant le juge ultime devant décider si un joueur utilise un sort dans un but maléfique.

Même sans parler des effets de jeu, les joueurs doivent être prudents quand ils utilisent de tels sorts car leurs effets peuvent avoir un impact négatif sur leurs camarades de jeu : ils peuvent créer des situations rappelant des expériences absolument horribles vécues par ces joueurs et créer un environnement de jeu inconfortable ou hostile. Les joueurs et le MJ devraient se concerter pour éviter ce genre de situation, afin que tout le monde s'amuse à la table de jeu.

Des notes éphémères d'une chanson étrange et surnaturelle emplissent l'air, envahissant l'esprit. Chaque cible doit effectuer un jet de Volonté quand vous lancez le sort, et également chaque fois que vous Maintenez le sort. Une créature n'a besoin d'effectuer qu'un seul jet de sauvegarde contre la chanson chaque round, et vous conservez les mêmes cibles quand vous Maintenez le sort.

Succès critique. La cible n'est pas affectée, ne peut pas être affectée lors des tours suivants, et est temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès. La cible n'est pas affectée à ce round, mais peut être affectée lors des tours suivants.

Échec. Lancez 1d4 sur le tableau ci-dessous.

Échec critique Lancez 1d4+1 sur le tableau ci-dessous.

Résultat	Effet
1	La cible est effrayée 2.
2	La cible est confuse pendant 1 round.
3	La cible est stupéfiée 4 pendant 1 round.
4	La cible est aveugle pendant 1 round.
5	La cible est étourdie pendant 1 round et stupéfiée 1 pour une durée illimitée.

CHANT SPIRITUEL — SORT 8

FORCE NÉCROMANCIE

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône de 18 m
Jet de sauvegarde Vigueur basique

Votre sinistre chanson envoie des ondes pulsantes d'énergie éthérée pour attaquer l'esprit des créatures dans la zone, infligeant 18d6 dégâts de force. Comme *chant spirituel* affecte l'esprit des créatures, il peut infliger des dégâts à une cible projetant sa conscience (telle qu'à l'aide de *projection d'image*) ou possédant une autre créature même si le corps de la cible est ailleurs. Les ondes vibrantes du chant spirituel pénètrent dans les barrières solides, infligeant des dégâts aux créatures intangibles cachées dans des objets solides dans la zone, mais sans traverser ces barrières solides et donc n'infligent pas de dégâts aux créatures dans d'autres pièces. Les créatures possédées ne sont pas blessées par la chanson. La chanson ne blesse pas les créatures qui n'ont pas d'esprit, telles les créatures artificielles.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

CHARGE DE FOURMI — SORT 1

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 8 h

Vous renforcez le squelette et les muscles de votre cible pour qu'elle porte plus de poids. Elle peut transporter 3 Encombrements de plus que d'ordinaire avant d'être encombrée et jusqu'à un maximum de 6 Encombrement de plus.

CHARME — SORT 1

ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL MISE HORS DE COMBAT

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 h

Vos paroles sont du miel aux oreilles de votre cible et votre visage lui semble baigné d'une lueur onirique. Elle doit faire un jet de Volonté avec un bonus de circonstances de +4 si vous ou vos alliés l'avez récemment menacée ou avez utilisé une action hostile contre elle.

Vous pouvez Révoquer le sort. Si vous utilisez une action hostile contre la cible, le sort se termine. Quand le sort se termine, la cible ne se rend pas forcément compte qu'elle a été charmée (à moins que son amitié avec vous ou les actions que vous l'avez convaincue d'accomplir n'entrent en conflit avec sa nature) ce qui veut dire que vous pouvez la convaincre de continuer d'être votre amie en usant de moyens ordinaires.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et sait que vous avez tenté de la charmer.

Succès. La cible n'est pas affectée, mais pense que votre sort était quelque chose d'inoffensif et non *charme*, sauf si elle identifie le sort (voir Identification des sorts p. 305).

Échec. La cible devient amicale envers vous. Si elle était déjà amicale, elle devient serviable. Elle ne peut pas utiliser d'action hostile contre vous.

Échec critique. La cible devient serviable à votre égard et ne peut pas utiliser d'action hostile contre vous.

Intensifié (4e). Le sort dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.
Intensifié (8e). Le sort dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens et vous pouvez viser jusqu'à 10 créatures.

CIBLE VERROUILLÉE — SORT 7

DIVINATION FORTUNE PRÉDICTION

Traditions arcanique, occulte

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Incantation ◆ verbal
Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature
Durée jusqu'au début de votre prochain tour

Vous explorez les futurs possibles des prochaines secondes pour comprendre toutes les façons dont votre cible pourrait éviter les dommages, puis transmettez une vision de ce futur à ceux autour de vous. Lors du premier jet d'attaque contre la cible pendant la durée de *cible verrouillée*, l'attaquant effectue deux jets et utilise le meilleur résultat. L'attaquant ignore également les malus de circonstances au jet d'attaque et tout test nu nécessaire dû au fait que la cible soit masquée ou cachée.

CLAIRAUDIENCE SORT 3

DIVINATION SCRUTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 150 m
Durée 10 min

Vous créez une oreille flottante invisible dans un endroit à portée (même hors de ligne de mire ou d'effet). Elle ne peut pas bouger, mais vous entendez à travers elle comme si vous utilisiez vos sens auditifs normaux.

CLAIRVOYANCE SORT 4

DIVINATION SCRUTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 150 m
Durée 10 min

Vous créez un œil flottant invisible dans un endroit à portée (même hors de ligne de mire ou d'effet). Il ne peut pas bouger, mais vous voyez à travers lui comme si vous utilisiez vos sens visuels normaux.

CLIGNOTEMENT SORT 4

INVOCATION TÉLÉPORTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous clignotez entre le plan matériel et éthéré. Vous gagnez une résistance de 5 à tous les dégâts (sauf de force). Vous pouvez Maintenir le sort pour disparaître et réapparaître à 3 m dans une direction aléatoire déterminée par le MJ. Ce mouvement ne déclenche pas de réaction. À la fin de votre tour, vous disparaissez et réapparaissez comme dit précédemment.

Intensifié (+2). La résistance augmente de 3.

CLOUÉ À TERRE SORT 3

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature volante
Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** variable

Vous utilisez l'attraction terrestre pour perturber les capacités de vol de la cible en fonction de son jet de Vigueur. Si elle atteint le sol en toute sécurité, elle ne subit pas de dégâts de chute.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible tombe en toute sécurité sur 36 m au maximum.
Échec. La cible tombe en toute sécurité sur 36 m au maximum. Si elle touche le sol, elle ne peut plus Voler, *léviter* ni quitter la terre ferme pendant 1 round.
Échec critique. La cible tombe en toute sécurité sur 36 m au maximum. Si elle touche le sol, elle ne peut plus Voler, *léviter* ni quitter la terre ferme pendant 1 min.

COLÈRE DIVINE SORT 4

ÉVOCATION

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous déchaînez la fureur de votre divinité contre les ennemis d'alignement opposé. Choisissez un alignement que possède votre divinité (chaotique, mauvais, bon ou loyal). Vous ne pouvez pas lancer ce sort si vous n'avez pas de divinité ou si elle est neutre strict. Ce sort adopte le trait de l'alignement que vous avez choisi. Vous infligez 4d10 dégâts de l'alignement de votre choix. Chaque créature de la zone fait un jet de Vigueur. Les créatures du même alignement que celui que vous avez choisi ne sont pas affectées. Celles dont l'alignement ne s'oppose pas à celui de votre choix et ne lui correspond pas non plus traitent le résultat de leur jet de sauvegarde comme d'un cran meilleur qu'en réalité.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.
Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et se retrouve malade 1.
Échec critique. La créature subit la totalité des dégâts et se retrouve malade 2. Elle est ralentie 1 tant qu'elle est malade.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d10.

COLONNE DE FEU SORT 5

ÉVOCATION FEU

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** cylindre de 3 m de rayon pour 12 m de haut
Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous faites pleuvoir un feu divin qui inflige 8d6 dégâts de feu en s'abattant. Comme les flammes sont imprégnées d'énergie divine, les créatures de la zone appliquent seulement la moitié de leur résistance au feu habituelle. Au lieu de bénéficier de leur immunité comme d'ordinaire, les créatures immunisées contre le feu considèrent le résultat de leur jet de sauvegarde comme d'un cran meilleur qu'en réalité.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

COMMUNICATION À DISTANCE SORT 5

DIVINATION MENTAL

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée planétaire ; **Cibles** 1 créature avec laquelle vous êtes familier

Vous envoyez à la créature un message mental de 25 mots ou moins, et elle peut répondre immédiatement avec son propre message de 25 mots ou moins.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX SORT 2

DIVINATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous pouvez poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie avec les animaux. Le sort ne les rend pas plus amicaux qu'à la normale. Les animaux rusés risquent d'être laconiques et évasifs, tandis que les moins intelligents font souvent des commentaires dénués de sens.

COMMUNICATION AVEC LES PLANTES — SORT 4

DIVINATION PLANTE

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous pouvez poser des questions et recevoir des réponses des plantes, mais le sort ne les rend ni plus amicales ni plus intelligentes qu'à la normale. La plupart des plantes normales ont un point de vue particulier du monde qui les entoure, elles ne reconnaissent donc pas les détails des créatures et ne connaissent pas le monde au-delà de leur environnement immédiat. Les monstres végétaux rusés risquent d'être laconiques et évasifs, tandis que les moins intelligents font souvent des commentaires dénués de sens.

COMPRÉHENSION DES LANGUES — SORT 2

DIVINATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 h

La cible comprend une unique langue qu'elle entend ou qu'elle lit lorsque vous lancez le sort. Cela ne lui permet pas de comprendre un code, un langage caché dans des métaphores, etc. (au MJ de trancher). Si la cible entend plusieurs langues et le sait, elle peut choisir celle qu'elle désire comprendre, sinon déterminez une de ces langues au hasard.

Intensifié (3e). La cible peut aussi parler la langue.
Intensifié (4e). Vous pouvez viser jusqu'à 10 créatures, qui peuvent alors aussi parler la langue.

CÔNE DE FROID — SORT 5

FROID ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône de 18 m
Jet de sauvegarde Réflexes basique

Un froid glacial jaillit de vos mains. Vous infligez 12d6 dégâts de froid aux créatures de la zone.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

CONFUSION — SORT 4

ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous désorientez votre cible à l'aide d'étranges impulsions qui la poussent à agir au hasard. L'effet est déterminé par le jet de Volonté de la cible. Vous pouvez Révoquer le sort.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible balbutie de façon incohérente et est étourdie 1.
Échec. La cible est confuse pendant 1 min. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre un terme à la confusion.
Échec critique. La cible est confuse pendant 1 min, sans jet de sauvegarde pour terminer l'effet en avance.

Intensifié (8e). Vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

CONSEIL ONIRIQUE — SORT 8

ILLUSION MENTAL SOMMEIL

Traditions arcanique, occulte
Incantation 10 min (somatique, verbal)
Portée planétaire ; **Cibles** jusqu'à 12 créatures que vous connaissez par leur nom et avez rencontrées en personne
Durée 1 h

Lorsque vous Lancez ce sort, toutes les cibles (vous y compris) peuvent décider de s'endormir sur-le-champ. Le sort se termine pour toute créature qui choisit de ne pas s'endormir. Les dormeurs partagent un même rêve dans lequel ils peuvent communiquer comme s'ils étaient dans la même pièce. Chaque cible quitte le rêve commun en se réveillant et le sort se termine si toutes les cibles se réveillent.

CONTACT GLACIAL — TOUR DE MAGIE 1

NÉCROMANCIE NÉGATIF TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée Contact ; **Cibles** 1 créature vivante ou morte-vivante
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous absorbez de l'énergie négative et de pâles ténèbres enveloppent votre main. Votre toucher affaiblit les vivants et désoriente les morts-vivants, les mettant éventuellement en fuite. L'effet dépend si la cible est vivante ou morte-vivante.

- **Créature vivante.** Le sort inflige des dégâts d'énergie négative égaux à 1d4 plus votre modificateur d'incantation. La cible fait un jet de Vigueur basique, mais en cas d'échec critique elle est affaiblie 1 pendant 1 round.
- **Créature morte-vivante.** La cible est prise au dépourvu pendant un round si elle rate un jet de Vigueur. Sur un échec critique, elle fuit pendant un round, à moins de réussir un jet de Volonté.

Intensifié (+1). Les dégâts négatifs infligés aux vivants augmentent de 1d4.

CONTACT VAMPIRIQUE — SORT 3

MORT NÉCROMANCIE NÉGATIF

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante
Jet de sauvegarde Vigueur basique

Votre contact aspire la force vitale d'une cible pour vous renforcer. Vous infligez 6d6 dégâts négatifs à la cible. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié des dégâts négatifs subis par la cible (après avoir appliqué les résistances et autres). Vous perdez tout point de vie temporaire restant après 1 min.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

CONTINGENCE — SORT 7

ABJURATION

Traditions arcanique

Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Durée 24 h

Vous préparez un sort qui se déclenchera plus tard. Lorsque vous lancez *contingence*, vous lancez aussi un autre sort de niveau 4 ou moins, avec une durée d'incantation de 3 actions au maximum. Ce sort accompagnateur doit être capable de vous affecter. Vous devez prendre toutes les décisions qui le concerne lorsque vous lancez *contingence*, par exemple choisir le type de dégâts pour *résistance à l'énergie*. Lors de l'incantation, choisissez le déclencheur grâce auquel le sort accompagnateur sera lancé, en utilisant les mêmes restrictions que pour le déclencheur de l'action Préparer. Une fois *contingence* lancée, vous pouvez déclencher le sort accompagnateur en réaction au déclencheur choisi. Il n'affecte que vous, même s'il devrait affecter plus de créatures. Si vous définissez des conditions compliquées, le déclenchement peut rater selon l'avis du MJ. Si vous lancez de nouveau *contingence*, la nouvelle incantation supplante la précédente.

Intensifié (8e). Vous pouvez choisir un sort de niveau 5 ou plus.
Intensifié (9e). Vous pouvez choisir un sort de niveau 6 ou plus.
Intensifié (10e). Vous pouvez choisir un sort de niveau 7 ou plus.

CONTRÔLE DE L'EAU — SORT 5

ÉVOCATION EAU

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** 15 m de long sur 15 de large

Vous imposez votre volonté à l'eau pour faire monter ou baisser son niveau de 3 m dans une zone donnée. Les créatures aquatiques de la zone sont soumises aux effets de *lenteur*.

CONVICTION ZÉLÉE — SORT 6

ENCHANTEMENT

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** jusqu'à 10 créatures consentantes
Durée 10 min

Vous contournez l'esprit rationnel de vos cibles, leur instillant une conviction et un zèle inébranlables. Les cibles gagnent chacune 12 points de vie temporaires et un bonus de statut de +2 aux jets de Volonté contre les effets mentaux, leur foi l'emportant sur les signaux de leur corps et de leur esprit. Si vous dites à une cible de faire quelque chose, elle doit accéder à votre demande, mais si elle trouve la tâche répugnante, elle peut tenter un jet de Volonté à la fin de son tour à chaque round en raison de sa dissonance cognitive. Sur un succès, elle met entièrement fin aux effets du sort sur elle-même.

Intensifié (9e). Les points de vie temporaires augmentent à 18 et le bonus de statut aux jets de Volonté augmente à +3.

CONVOCATION D'ANIMAL — SORT 1

INVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez un animal qui se bat pour vous. Vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait animal et dont le niveau est de –1. Intensifier le sort augmente le niveau maximum de la créature que vous convoquez.

Intensifié (2e). Niveau 1.
Intensifié (3e). Niveau 2.
Intensifié (4e). Niveau 3.
Intensifié (5e). Niveau 5.
Intensifié (6e). Niveau 7.
Intensifié (7e). Niveau 9.
Intensifié (8e). Niveau 11.
Intensifié (9e). Niveau 13.
Intensifié (10e). Niveau 15.

CONVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE — SORT 2

INVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez un élémentaire qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal*, excepté que vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait élémentaire et dont le niveau est de 1 ou inférieur.

Intensifié. Comme *convocation d'animal.*

CONVOCATION D'ENTITÉ — SORT 5

INVOCATION

Traditions occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez une aberration qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal*, excepté que vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait aberration et dont le niveau est de 5 ou inférieur.

Intensifié. Comme *convocation d'animal.*

CONVOCATION DE CÉLESTE — SORT 5

INVOCATION

Traditions divine
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez un céleste qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal*, excepté que vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait céleste dont le niveau est de 5 ou inférieur. Vous ne pouvez convoquer une créature que si son alignement est l'un des alignements favoris de votre divinité (ou, si vous n'avez pas de divinité, l'un des échelons de votre alignement). À la discrétion du MJ, certaines divinités peuvent restreindre certains types de célestes, même si leurs alignements correspondent.

Intensifié. Comme *convocation d'animal.*

CONVOCATION DE CRÉATURE ARTIFICIELLE — SORT 1

INVOCATION

Traditions arcanique
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez une créature artificielle qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal*, excepté que vous convoquez une

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

créature ordinaire qui a le trait créature artificielle et dont le niveau est de –1.

Intensifié. Comme *convocation d'animal*.

CONVOCATION DE DRAGON SORT 5

INVOCATION

Traditions arcanique
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez un dragon qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal*, excepté que vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait dragon et dont le niveau est de 5 ou inférieur.

Intensifié. Comme *convocation d'animal*.

CONVOCATION DE FÉE SORT 1

INVOCATION

Traditions occulte, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez une fée qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal*, excepté que vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait fée et dont le niveau est de –1.

Intensifié. Comme *convocation d'animal*.

CONVOCATION DE FIÉLON SORT 5

INVOCATION

Traditions divine
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez un fiélon qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal*, excepté que vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait fiélon et dont le niveau est de 5 ou inférieur. Vous ne pouvez convoquer une créature que si son alignement est l'un des alignements favoris de votre divinité (ou, si vous n'avez pas de divinité, l'un des échelons de votre alignement). À la discrétion du MJ, certaines divinités peuvent restreindre certains types de fiélons, même si leurs alignements correspondent.

Intensifié. Comme *convocation d'animal*.

CONVOCATION DE GÉANT SORT 5

INVOCATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez un géant qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal*, excepté que vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait géant et dont le niveau est de 5 ou inférieur.

Intensifié. Comme *convocation d'animal*.

CONVOCATION DE PLANTE OU DE CHAMPIGNON SORT 1

INVOCATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous conjurez une plante ou un champignon qui se bat pour vous. Cela fonctionne comme *convocation d'animal* (page 329), excepté que vous convoquez une créature ordinaire qui a le trait plante ou champignon et dont le niveau est de –1.

Intensifié. *Comme convocation d'animal.*

CORDE ENCHANTÉE SORT 4

PEU COURANT INVOCATION EXTRADIMENSIONNEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 morceau de corde que vous touchez long de 1,5 à 9 m
Durée 8 h

Vous faites monter la corde cible verticalement dans les airs. Là où elle s'arrête, un espace extradimensionnel s'ouvre, connecté au sommet de la corde. Cet espace ne peut être atteint qu'en escaladant la corde.

L'entrée de l'espace ne peut pas être remarquée, et ne peut être localisée que par la présence de la corde. La corde ne peut pas être retirée ni cachée, bien qu'elle puisse être détachée depuis l'espace extradimensionnel en la tirant avec 8 tonnes de poids, en réussissant un test d'Athlétisme contre le DD du sort, ou en la détruisant. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures de taille Moyenne et leur équipement. Une créature de Grande taille compte comme deux créatures Moyennes, une Très Grande créature comme quatre créatures Moyennes et une créature Gigantesque remplit l'espace à elle seule.

Si la corde est détachée ou détruite, ou si une créature tente d'entrer dans l'espace au-delà de sa capacité, l'espace commence à s'effondrer. Il disparaît en 1d4 rounds, déposant les créatures en toute sécurité sur le sol en dessous.

CORPS ENFLAMMÉ SORT 7

FEU MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous devenez une flamme vivante, ce qui vous donne l'immunité au feu, une résistance de 10 contre les dégâts de précision et une faiblesse 5 à l'eau et au froid. Toute créature qui vous touche ou vous blesse avec une attaque à mains nues ou une arme de corps à corps sans allonge subit 3d6 dégâts de feu.

Vos attaques à mains nues infligent 1d4 dégâts de feu supplémentaires et vos sorts de feu infligent un dé de dégâts de plus (du type de celui utilisé de base). Vous pouvez lancer *flammes* comme un sort inné. L'incantation passe de 2 actions à 1.

Sous forme de feu, vous avez une Vitesse de vol de 12 m et nul besoin de respirer.

Intensifié (9e). Les créatures qui vous touchent subissent 4d6 dégâts de feu au lieu de 3d6, vos attaques à mains nues infligent 2d4 dégâts de feu supplémentaires et vous avez une Vitesse de vol de 18 m.

COULEURS DANSANTES SORT 1

ILLUSION MISE HORS DE COMBAT VISUEL

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône de 4,5 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 round ou plus (voir plus loin)

Des couleurs tourbillonnantes affectent les spectateurs en fonction de leur jet de sauvegarde.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La créature est éblouie pendant 1 round.
Échec. La créature est étourdie 1, aveugle pendant 1 round et éblouie pendant 1 min.
Échec critique. La créature est étourdie 1 round et aveugle pendant 1 min.

COUP AU BUT — SORT 1

DIVINATION FORTUNE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆ verbal
Durée jusqu'à la fin de votre tour

Une vision fugitive du futur vous assure que votre prochain coup frappera juste. La prochaine fois que vous effectuez un jet d'attaque avant la fin de votre tour, effectuez deux jets d'attaque et conservez le meilleur résultat. L'attaque ignore les malus de circonstances au jet d'attaque et tout test nu nécessaire dû au fait que la cible soit masquée ou cachée.

COUP SPIRITUEL — SORT 6

FORCE NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur basique

Vous concentrez de l'énergie éthérée et attaquez l'esprit d'une créature, infligeant 16d6 dégâts de force. Comme *coup spirituel* affecte l'esprit de la créature, il peut infliger des dégâts à une cible projetant sa conscience (par exemple à l'aide de *projection d'image*) ou possédant une autre créature même si le corps de la cible est ailleurs. La créature possédée n'est pas blessée par le coup. Le coup ne blesse pas les créatures qui n'ont pas d'esprit, telles les créatures artificielles.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

COURSIER FANTÔME — SORT 2

INVOCATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation 10 min (somatique, verbal)
Portée 9 m
Durée 8 h

Vous invoquez une créature équine et magique de Grande taille que seul vous (ou une autre créature de Petite ou Moyenne taille que vous désignez) pouvez chevaucher. La nature du cheval est clairement fantomatique, il a une CA 20 et 10 points de vie et il obtient systématiquement un échec à tous ses jets de sauvegarde. Il disparaît et le sort se termine si ses points de vie sont réduits à 0. Le coursier a une Vitesse de 12 m et peut transporter le poids du corps de son cavalier, plus 20 Encombrements.

Intensifié (4e) Le coursier a une Vitesse de 18 m, il peut marcher sur l'eau et il ignore les zones de terrain difficile naturelles.
Intensifié (5e) Le coursier a une Vitesse de 18 m, il peut marcher sur l'eau et il ignore les zones de terrain difficile naturelles. Il peut également utiliser *marche dans les airs* mais doit terminer son tour sur un sol compact sous peine de chuter.
Intensifié (6e). Le coursier peut marcher ou voler à une Vitesse de 24 m, il peut marcher sur l'eau et il ignore les terrains difficiles naturels.

CRÉATION — SORT 4

INVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 0 m
Durée 1 h

Vous puisez dans de curieuses énergies pour invoquer un objet temporaire. Il doit être en matière végétale (comme du bois ou du papier) et faire 0,15 m3 ou moins. Il ne peut pas comprendre une œuvre d'art ou des pièces mobiles complexes, ne peut pas servir à payer un coût ou autre et ne peut pas être fait d'une matière précieuse ou d'un matériau peu courant ou encore plus rare. Il est évident qu'il est créé temporairement et ne peut pas être vendu ni passer pour un objet réel.

Intensifié (5e). L'objet est en métal et peut comporter des minéraux ordinaires comme du quartz ou du feldspath.

CRÉATION D'EAU — SORT 1

INVOCATION EAU

Traditions arcanique, divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 0 m

De l'eau jaillit de vos mains en coupe. Vous créez 7,5 L d'eau. Si personne ne la boit, elle s'évapore après 1 jour.

CRÉATION DE NOURRITURE — SORT 2

INVOCATION

Traditions arcanique, divine, primordiale
Incantation 1 h (somatique, verbal)
Portée 9 m

Vous créez de quoi alimenter six créatures Moyennes pendant une journée. La nourriture est fade et peu engageante, mais elle est nourrissante. Si personne ne la mange, elle se gâte et n'est plus comestible au bout d'un jour. La plupart des Petites créatures mangent un quart de la ration des Moyennes (et les Très Petites un seizième) tandis que la majorité des Grandes créatures mangent dix fois plus (cent fois plus pour les Très Grandes créatures, etc.).

Intensifié (4e). Vous pouvez nourrir 12 créatures Moyennes.
Intensifié (6e). Vous pouvez nourrir 50 créatures Moyennes.
Intensifié (8e). Vous pouvez nourrir 200 créatures Moyennes.

CRÉATURE ILLUSOIRE — SORT 2

AUDIBLE ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m
Durée maintenu

Vous créez l'image illusoire d'une créature de Grande taille ou plus petite. Elle génère les sons et odeurs appropriés et paraît réelle lorsqu'on la touche. Le sort se termine si une distance de plus de 150 m vous sépare de l'image.

L'image ne peut pas parler mais vous pouvez utiliser vos actions pour parler par son biais et le sort modifie votre voix de manière appropriée.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Il vous faudra peut-être faire un test de Duperie ou de Représentation pour imiter la créature, à l'appréciation du MJ. C'est surtout probable si vous tentez d'imiter une personne en particulier et si vous discutez avec quelqu'un qui la connaît.

En combat, l'illusion peut faire 2 actions par tour et elle les effectue lorsque vous Maintenez le sort. Elle utilise votre jet d'attaque de sort pour faire ses jets d'attaque et votre DD des sorts pour sa CA. Ses modificateurs aux jets de sauvegarde sont égaux à votre DD des sorts –10. Sa substance suffisante lui permet de prendre en tenailles d'autres créatures. Le sort se termine si l'image est la cible d'une attaque réussie ou rate un jet de sauvegarde.

L'illusion peut infliger des dégâts si la cible est persuadée que ses attaques sont réelles mais elle ne peut pas affecter directement le monde physique. Si la créature illusoire réussit à Frapper une cible, celle-ci subit 1d4 dégâts mentaux plus le modificateur de votre caractéristique d'incantation. C'est un effet mental. Les Frappes de l'illusion sont non létales. Si les dégâts ne correspondent pas à l'image du monstre (par exemple, si un Grand dragon illusoire inflige 5 dégâts seulement), le MJ peut autoriser la cible à faire un test de Perception pour discerner l'illusion par une action gratuite. Toutes résistances et faiblesses s'appliquent si la cible les estime évidentes et si le MJ les juge appropriées. Par exemple, si l'illusion manie un marteau de guerre et attaque une créature résistante aux dégâts contondants, celle-ci subira moins de dégâts mentaux. Toutefois, les dégâts illusoires ne désactivent pas la régénération et ne déclenchent pas les effets basés sur un certain type de dégâts. Le MJ devrait noter les dégâts illusoires infligés par l'illusion.

Une créature qui touche l'image ou effectue l'action Chercher pour l'examiner peut tenter de la discerner. Quand une créature discerne l'illusion, elle récupère la moitié des dégâts que l'illusion lui a infligé (le cas échéant) et n'en subit plus de sa part.

Intensifié (+1). Les dégâts des Frappes de l'image augmentent de 1d4 et la taille maximum de la créature que vous pouvez créer augmente d'une catégorie (jusqu'à un maximum de Gigantesque).

CROISADE — SORT 9

PEU COURANT · ENCHANTEMENT · LINGUISTIQUE · MENTAL

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 18 m ; **Cibles** jusqu'à 4 créatures
Durée 10 min

Vous lancez un mandat divin aux cibles et leur donnez une cause. Ce peut être d'atteindre un objet, de s'emparer d'une étendue de terre, de tuer une créature, de partir en guerre contre un groupe ou d'être complètement pacifiques. Cette cause ne peut pas obliger les cibles à se blesser elles-mêmes ou entre elles. Elles se dévouent entièrement à cette cause, en fonction de leur niveau. Elles choisissent leurs propres actions, mais privilégient les actions directes plutôt que l'inaction ou les actions indirectes.

- **Niveau 13 ou inférieur.** La cible est si dévouée à la cause qu'elle est prête à mourir pour elle (sauf si vous lui ordonnez le contraire).
- **14e.** La cible est dévouée à la cause, mais le sort se termine pour elle si elle est réduite à la moitié de ses points de vie ou moins.
- **15e.** Comme pour le niveau 14, mais la cible a droit à un jet de Volonté à la fin de chacun de ses tours pour mettre un terme au sort pour elle.

Le sort se termine pour toutes les créatures si vous ou l'un de vos alliés effectuez une action hostile contre une cible ou quand ils ont accompli leur devoir envers leur cause. Le MJ peut décider que ce sort a un trait d'alignement en fonction de la cause.

Intensifié (10e). Le niveau de chaque catégorie augmente de 2.

DANGEREUSES VISIONS — SORT 7

AUDIBLE · ILLUSION · VISUEL

Traditions occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** explosion 9 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Des créatures horrifiques illusoires emplissent la zone du sort. Les créatures ressemblent à de Très Petits monstres en nuées ayant l'apparence spécifique de votre choix, comme des mouches infernales ou des lames de scie animées. L'explosion inflige 8d8 dégâts mentaux à chaque créature qui se trouve à l'intérieur de l'explosion quand elle est créée, qui y entre ou qui y commence son tour. Une créature qui obtient un succès critique à son jet de Volonté peut immédiatement tenter de discerner l'illusion. Une créature qui essaye d'Interagir avec les monstres ou en observe un avec une action Chercher peut tenter de discerner l'illusion. Les créatures qui discernent l'illusion ne subissent plus de dégâts de l'illusion par la suite.

Intensifié (+1). Les dégâts mentaux augmentent de 1d8.

DANSE INCONTRÔLABLE — SORT 8

ENCHANTEMENT · MENTAL · MISE HORS DE COMBAT

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

La cible est envahie par envie irrépressible de danser. Pour la durée du sort, la cible est prise au dépourvu et ne peut pas effectuer de réaction. Tant qu'elle est affectée, la créature ne peut pas utiliser d'action avec le trait déplacement excepté pour danser en utilisant l'action Marcher rapidement pour se déplacer jusqu'à la moitié de sa Vitesse.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La durée du sort passe à 3 rounds et la cible doit dépenser au moins 1 action à chaque tour pour danser.
Échec. La durée du sort passe à 1 min et la cible doit dépenser au moins 2 actions à chaque tour pour danser.
Échec critique. La durée du sort passe à 1 min et la cible doit dépenser toutes ses actions à chaque tour pour danser.

DARD DU VER POURPRE — SORT 6

NÉCROMANCIE · POISON

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous attaquez comme un redoutable ver pourpre. Vous infligez 6d6 dégâts perforants à la créature touchée et lui inoculez du venin de ver pourpre. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible subit 3d6 dégâts de poison.
Échec. La cible est contaminée par le venin de ver pourpre au stade 1.

Échec critique. La cible est contaminée par le venin de ver pourpre au stade 2.

Venin de ver pourpre (poison) ; **Niveau** 11 ; **Durée maximum** 6 rounds. **Stade1** 3d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 2** 4d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 3** 6d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round).

DÉBILITÉ SORT 6

ENCHANTEMENT MALÉDICTION MENTAL MISE HORS DE COMBAT

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous réduisez drastiquement les facultés mentales de la cible. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La créature est stupéfiée 2 pendant 1 round.

Échec. La cible est stupéfiée 4 pendant une durée illimitée.

Échec critique. L'intellect de la cible devient définitivement inférieur à celui d'un animal et elle utilise un modificateur de –5 pour le Charisme, l'Intelligence et la Sagesse. Elle perd tous les pouvoirs de classes nécessitant des facultés mentales, y compris l'incantation. Si la cible est un PJ, il devient un PNJ sous le contrôle du MJ.

DÉBLOCAGE SORT 2

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 porte, serrure ou contenant

Durée 1 min

La cible est plus facile à ouvrir grâce à ce sort. *Déblocage* confère un bonus de statut de +4 aux créatures qui tentent d'ouvrir la porte, la serrure ou le contenant ciblé avec un test d'Athlétisme ou de Vol. Vous pouvez effectuer un test de Vol pour ouvrir la cible lorsque vous lancez *déblocage* et vous ajoutez votre niveau même si vous êtes inexpérimenté.

Déblocage contre *verrouillage*.

DÉCHARGE ÉLECTRIQUE SORT 1

ATTAQUE ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Vous enveloppez vos mains d'un champ de foudre crépitant. Effectuez un jet d'attaque de sort de corps à corps. Sur une touche, la cible subit 2d12 dégâts d'électricité. Si la cible est constituée de métal ou porte une armure métallique, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre jet d'attaque avec *décharge électrique* et la cible subit également 1d4 dégâts d'électricité persistants sur une touche. Sur un coup critique, doublez les dégâts initiaux, mais pas les dégâts persistants.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d12 et les dégâts d'électricité persistants augmentent de 1.

DÉCRET DIVIN SORT 7

ÉVOCATION

Traditions divine

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 12 m ; **Zone** émanation de 12 m

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** variable

Vous déclamez une puissante litanie de votre religion, un mandat qui blesse tous ceux qui s'opposent à vos idéaux. Choisissez un alignement que possède votre divinité (chaotique, mauvais, bon ou loyal). Vous ne pouvez pas lancer ce sort si vous n'avez pas de divinité ou si elle est neutre strict. Ce sort adopte le trait de l'alignement que vous avez choisi. Vous infligez 7d10 dégâts aux créatures de la zone. Chacune fait un jet de Vigueur. Le sort n'affecte pas les créatures possédant le même alignement que celui que vous avez choisi. Celles dont l'alignement ne s'oppose pas à celui de votre choix et ne lui correspond pas non plus traitent le résultat de leur jet de sauvegarde comme d'un cran meilleur qu'en réalité et ne souffrent pas d'effets néfastes en dehors des dégâts.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est affaiblie 2 pendant 1 min.

Échec critique. La créature reçoit le double des dégâts et est affaiblie 2 pendant 1 min. Si vous êtes sur votre plan natal, une créature victime d'un échec critique est bannie, comme si elle avait fait un échec au jet de sauvegarde de *bannissement*. Une créature de niveau 10 ou moins doit faire un jet de Volonté. Sur un échec, elle est paralysée pendant 1 min ; sur un échec critique, elle meurt.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d10 et le niveau des créatures qui doivent faire un deuxième jet de sauvegarde en cas d'échec critique augmente de 2.

DÉDALE SORT 8

EXTRADIMENSIONNEL INVOCATION TÉLÉPORTATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Durée maintenu

Vous transportez la cible vers un dédale extradimensionnel aux origines surnaturelles et vous l'y enfermez. Une fois par tour, la cible peut dépenser une action pour tenter de sortir du dédale en effectuant un test de Survie ou de Perception contre votre DD des sorts. Voici les résultats possibles :

Succès critique. La cible s'échappe et le sort se termine.

Succès. La cible suit la bonne trajectoire vers la sortie. Si elle suivait déjà la bonne trajectoire, elle s'échappe du dédale et le sort se termine.

Échec. La cible ne parvient pas à se rapprocher de la sortie.

Échec critique. La cible ne parvient pas à se rapprocher de la sortie et si elle suivait la bonne trajectoire, ce n'est plus le cas à présent.

La magie de téléportation, sauf celle qui permet de se rendre vers d'autres plans comme *changement de plan*, ne permet pas à la créature de s'échapper. Quand le sort se termine, soit parce que la cible s'est échappée ou parce la durée s'est écoulée, la cible revient dans l'espace qu'elle occupait au moment de son bannissement ou dans l'espace le plus proche si celui-ci est déjà occupé.

DÉFORMER L'ESPRIT SORT 7

ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL MISE HORS DE COMBAT

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté

Vous brouillez les facultés mentales et sensorielles d'une créature. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté. Quel que soit le résultat de ce jet de sauvegarde, la cible est alors temporairement immunisée pendant 10 min. Les effets de *déformer l'esprit* se produisent instantanément, donc *dissipation de la magie* et les autres effets qui contrent les sorts ne peuvent pas contrer celui-ci. Cependant, *altérer la réalité*, *miracle*, *phénomène primordial*, *restauration* ou *souhait* peuvent toujours contrer ses effets.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible passe la première action de son prochain tour avec l'état confus.
Échec. La cible est confuse pendant 1 min.
Échec critique. La cible est définitivement confuse.

DÉGUISEMENT ILLUSOIRE — SORT 1

ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 h

Vous créez une illusion qui vous permet de prendre l'apparence d'une créature dont la forme corporelle est identique, et dont la taille et le poids sont à peu près équivalents aux vôtres (à 15 cm et à 25 kg près). Le déguisement est généralement assez bon pour dissimuler votre identité mais pas pour vous faire passer pour une personne en particulier. Le sort ne change pas votre voix, votre odeur ou la façon dont vous vous comportez. Vous pouvez changer l'apparence de vos vêtements et des objets que vous portez (votre armure peut ainsi passer pour une robe). Les objets tenus en main ne sont pas affectés et tout objet revêtu qui n'est plus sur vous reprend sa véritable apparence.

Une fois ce *déguisement illusoire* lancé, on considère que vous portez un déguisement lorsque vous utilisez l'action Se déguiser de la compétence Duperie ; vous ignorez les malus de circonstances appliqués si vous vous déguisez en une créature dissemblable, il vous confère un bonus de statut de +4 aux tests de Duperie pour empêcher autrui de détecter votre déguisement et vous ajoutez votre niveau même si vous êtes inexpérimenté. Vous pouvez Révoquer ce sort.

Intensifié (2e). Le sort modifie également votre voix et votre odeur, et il obtient le trait audible.
Intensifié (3e). Vous pouvez prendre l'apparence de n'importe quelle créature de votre taille, et même d'une créature en particulier. Vous devez avoir vu cette créature pour prendre son apparence. Le sort modifie également votre voix et votre odeur, et il obtient le trait audible.

DÉLIVRANCE DE LA PARALYSIE — SORT 2

GUÉRISON NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Une montée d'énergie permet à une créature paralysée de se libérer. Vous pouvez tenter de contrer un (et un seul) effet imposant l'état paralysé à la cible. Ceci ne soigne pas une créature paralysée de manière naturelle ou à cause d'un effet naturel, tel que la paralysie engendrée par des blessures ou des toxines non magiques.

Intensifié (6e). La portée passe à 9 m et vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

DÉLIVRANCE DE LA PEUR — SORT 2

ENCHANTEMENT

Traditions divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Vous calmez les peurs d'une créature en la touchant. Vous pouvez tenter de contrer un (et un seul) effet de terreur dont souffre la cible. Il permet d'apaiser la cible et seulement elle, pas les autres éventuelles créatures sous l'effet de terreur.

Intensifié (6e). La portée passe à 9 m et vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

DÉLIVRANCE DES MALADIES — SORT 3

GUÉRISON NÉCROMANCIE

Traditions divine, primordiale
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature

La magie guérisseuse purge d'une maladie le corps d'une créature. Vous tentez de contrer une maladie dont souffre la cible.

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS — SORT 4

GUÉRISON NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Votre contact accorde le répit à une créature maudite. Vous tentez de contrer une malédiction qui accable la cible. Si la malédiction provient d'un objet maudit ou d'une autre source externe, un succès indique que la créature ciblée peut se débarrasser de l'objet maudit mais pas que l'objet n'est plus maudit.

DÉSESPOIR FOUDROYANT — SORT 5

ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône 9 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 round ou plus

Vous plongez les créatures de la zone dans le désespoir. L'effet pour chaque créature est déterminé par son jet de Volonté.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. Pendant 1 round, la créature ne peut pas faire de réaction et doit faire un autre jet de sauvegarde au début de son tour. Si elle échoue, elle est ralentie 1 pendant ce tour, secouée de sanglots incontrôlables.
Échec. Comme le succès, mais ralenti 1 dure 1 min.
Échec critique. Comme l'échec, mais la créature est automatiquement ralentie pendant 1 min.

Intensifié (7e). La zone devient un cône de 18 m.

DÉSINTÉGRATION — SORT 6

ATTAQUE ÉVOCATION

Traditions arcanique
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature ou 1 objet non porté
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous tirez un rayon vert sur votre cible. Faites une attaque de sort. Vous infligez 12d10 dégâts et la cible doit faire un jet de Vigueur basique. Sur un coup critique, considérez le résultat du jet de sauvegarde

comme d'un degré pire qu'en réalité. Une créature qui tombe à 0 PV est réduite en fine poudre, mais son équipement survit.

Tout objet que vous touchez est détruit (sans jet de sauvegarde), quelle que soit sa solidité, à moins qu'il ne s'agisse d'un artefact ou de quelque chose d'aussi difficile à détruire. Une incantation ne peut pas détruire plus de matière que n'en contient un cube de 3 m d'arête. Cela détruit automatiquement toute création faite de force, comme *mur de force*.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d10.

DÉSIRS MACABRES — SORT 2

MALADIE MAUVAIS NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous touchez la cible pour lui transmettre la fièvre des goules, qui l'affligera d'une faim dévorante et lui fera progressivement perdre son lien avec l'énergie positive. Elle fait un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est contaminée par la fièvre des goules au premier stade.
Échec. La cible est contaminée par la fièvre des goules au deuxième stade.
Échec critique. La cible est contaminée par la fièvre des goules au troisième stade.

Fièvre des goules (maladie) ; **Niveau** 3 ; **Stade 1** pas d'effet sur le porteur (1 jour) ; **Stade 2** 3d8 dégâts négatifs et le malade récupère seulement la moitié de ses points de vie quand il reçoit des soins (1 jour) ; **Stade 3** comme le stade 2 (1 jour) ; **Stade 4** 3d8 dégâts d'énergie négative et les soins ne fonctionnent plus sur le malade (1 jour) ; **Stade 5** comme stade 4 (1 jour) ; **Stage 6** la créature meurt et se relève sous forme de goule aux prochains coups de minuit

DESTRUCTION DE MORT-VIVANT — TOUR DE MAGIE 1

NÉCROMANCIE POSITIF TOUR DE MAGIE

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature morte-vivante
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous transpercez la cible de votre énergie. Vous lui infligez 1d6 dégâts positifs plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. La cible doit faire un jet de Vigueur basique. En cas d'échec critique, elle est également étourdie 1 pendant 1 round.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

DÉTECTION DE L'ALIGNEMENT — SORT 1

PEU COURANT DÉTECTION DIVINATION

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone émanation de 9 m

Vos yeux luisent tandis que vous percevez les auras alignées. Choisissez chaotique, mauvais, bon ou loyal. Vous détectez les auras de l'alignement correspondant. Vous ne recevez aucune information autre que leur absence ou leur présence. Vous pouvez décider de ne pas détecter les créatures ou les effets dont vous savez déjà qu'ils possèdent l'alignement choisi.

Seules les créatures de niveau 6 ou plus ont une aura d'alignement, à moins d'être un incantateur divin, un mort-vivant ou un être de la Sphère extérieure.

Intensifié (2e). Vous découvrez l'emplacement et la puissance de chaque aura.

AURA D'ALIGNEMENT

La puissance d'une aura d'alignement dépend du niveau de la créature, de l'objet ou du sort. Les auras des morts-vivants, des prêtres et autres incantateurs avec une divinité protectrice et des créatures de la Sphère extérieure sont d'une catégorie plus puissante que la normale (faible au lieu d'aucune par exemple).

Créature ou niveau d'objet	Sort ou niveau d'effet	Force de l'aura
0–5	–	Aucun
6–10	0–3	Faible
11–15	4–7	Modérée
16–20	8–9	Puissante
21+	3	Écrasante

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ — SORT 2

DIVINATION RÉVÉLATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous pouvez voir les créatures et objets invisibles. Ils vous apparaissent sous forme de silhouettes translucides, et ils vous sont masqués.

Intensifié (5e). Le sort a une durée de 8 h.

DÉTECTION DE LA MAGIE — TOUR DE MAGIE 1

DÉTECTION DIVINATION TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone émanation de 9 m

Vous envoyez une pulsation qui détecte la présence de magie. Vous ne recevez aucune information autre que l'absence ou la présence de magie. Vous pouvez ignorer la magie dont vous avez déjà connaissance, comme celle issue d'objets magiques et de sorts actifs appartenant à vos alliés et vous.

Vous détectez la magie d'illusion uniquement si son niveau est inférieur à celui de votre *détection de la magie*. Cependant, un objet qui possède une aura d'illusion, mais n'a pas une apparence trompeuse (comme une *potion d'invisibilité*) se détecte normalement.

Intensifié (3e). Vous apprenez l'école de magie de l'effet de sort de plus haut niveau à portée que votre sort détecte. S'il y a plusieurs effets de même niveau, c'est au MJ de décider lequel vous révèle cela.

Intensifié (4e). Comme pour le niveau 3, mais vous identifiez aussi la source de la magie de plus haut niveau. Comme avec un sens imprécis, vous ne découvrez pas l'emplacement exact de la magie, mais vous réduisez son emplacement possible à un cube de 1,5 m de côté (ou le plus proche possible si elle tient plus de place).

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

DÉTECTION DE LA SCRUTATION — SORT 4

PEU COURANT | DÉTECTION | DIVINATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone émanation de 9 m
Durée 1 h

Vous examinez les auras divinatoires de pistage pour détecter la présence d'effets de scrutation dans la zone. Si *détection de la scrutation* est de plus haut niveau qu'un effet de scrutation, vous avez un bref aperçu de la créature à l'origine de la scrutation et apprenez la distance approximative qui vous en sépare et la direction dans laquelle elle se trouve.

Intensifié (6e). Le sort dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

DÉTECTION DU MENSONGE — SORT 4

PEU COURANT | DIVINATION | MENTAL | RÉVÉLATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Les mensonges sonnent à vos oreilles comme des fausses notes. Vous gagnez un bonus de statut de +4 aux tests de Perception quand quelqu'un Ment.

DÉTECTION DU POISON — SORT 1

PEU COURANT | DÉTECTION | DIVINATION

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature ou objet

Vous détectez si une créature est venimeuse ou empoisonnée ou si un objet est toxique ou a été empoisonné. Vous ignorez si la cible est empoisonnée de plusieurs manières et vous ne savez pas avec quel type de poison. Certaines substances, comme le plomb ou l'alcool, sont un poison et masquent les autres toxines.

Intensifié (2e). Vous apprenez le nombre et le type de poisons.

DÉTECTION FAUSSÉE — SORT 2

ILLUSION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 1 min (somatique, verbal)
Portée 9 m ; **Cibles** 2 créatures ou objets
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous modifiez l'aura magique d'un objet ou d'une créature pour qu'elle ressemble à celle d'un ou d'une autre. Vous désignez une cible principale et une cible secondaire. Les effets qui devraient normalement détecter les auras sur la cible principale détectent à la place les mêmes types d'auras que ceux sur la cible secondaire. Une créature qui lit les auras peut tenter de discerner l'illusion. Vous pouvez Révoquer le sort jusqu'à une distance de 1,5 km.

DISCOURS CAPTIVANT — SORT 3

AUDIBLE | ÉMOTION | ENCHANTEMENT

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** toutes les créatures à portée
Jet de sauvegarde Volonté **; Durée** maintenu

Vos paroles fascinent vos cibles. Vous parlez ou chantez sans interruption pendant l'incantation et la durée du sort. Les cibles qui perçoivent votre discourt ou votre chant doivent lui consacrer toute leur attention. Chacune fait un jet de Volonté. Le MJ peut accorder un bonus de circonstances (+4 au maximum) si la cible est d'une religion, d'une ascendance ou d'un camp politique opposé ou s'il y a peu de chance qu'elle soit naturellement d'accord avec vos paroles.

Chaque créature qui approche à portée du sort doit faire un jet de sauvegarde tant que vous Maintenez le sort. Si vous parlez, *discours captivant* gagne le trait linguistique.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et sait que vous avez recouru à la magie.

Succès. La cible n'est pas obligée de vous prêter attention, mais n'a pas remarqué que vous aviez utilisé la magie (elle peut remarquer que les autres sont captivés).

Échec. Vous fascinez la cible. Elle a droit à un autre jet de Volonté si elle assiste à des actions ou des paroles avec lesquelles elle est en désaccord. En cas de succès, vous ne la fascinez plus et elle est temporairement immunisée pendant 1 h. Si la cible est sujette à une action hostile ou si une autre créature réussit un test de Diplomatie ou d'Intimidation contre elle, la fascination se termine immédiatement.

Échec critique. Comme l'échec, mais la cible n'a pas droit à un jet de sauvegarde si elle n'est pas d'accord avec vous.

DISJONCTION — SORT 9

PEU COURANT | ABJURATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 objet magique

Une énergie crépitante disloque la cible que vous tentez de contrer (voir page 459). Sur un succès, elle se désactive pendant 1 semaine, sur un succès critique, elle est détruite. Vous échouez automatiquement si vous prenez pour cible un artefact ou un objet similaire.

DISPARITION — SORT 8

ILLUSION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ matériel, somatique
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 10 min

Vous mettez une créature à l'abri des sens d'autrui. Elle n'est plus détectée, ni par la vue, ni par les autres sens, ce qui lui permet de passer pour invisible, quels que soient les sens précis ou imprécis dont les autres créatures disposent. Une créature peut trouver la cible en la Cherchant, en repérant des traces de passage dans la poussière, en entendant des vides dans le spectre auditif ou en inventant un autre moyen de repérer une créature par ailleurs indétectable.

DISQUE FLOTTANT — SORT 1

FORCE | INVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 8 h

Un disque de force magique se matérialise à côté de vous. Il fait 60 cm de diamètre et vous suit à 1,5 m derrière vous, flottant juste au-dessus du sol. Il contient des objets jusqu'à 5 Encombrements (mais il faut qu'ils aient la place de tenir dessus sans le déséquilibrer). Tout objet sur le disque tombe à terre quand le sort se termine.

C'est le cas si une créature tente de monter sur le disque, s'il est surchargé, si quelqu'un tente de le soulever ou de la faire

monter plus haut de force ou si vous vous éloignez à plus de 9 m de lui.

DISSIPATION DE LA MAGIE — SORT 2

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 effet de sort ou un objet magique non porté

Vous défaites la magique qui tisse un sort ou un effet. Faites un test pour contrer la cible (page 459). Si vous réussissez contre un effet de sort, vous le contrez. Si vous réussissez contre un objet magique, il devient un objet ordinaire de son type pendant 10 min. Cela ne change pas ses propriétés non magiques. Vous échouez automatiquement si vous prenez pour cible un artefact ou un objet similaire.

DOIGT DE MORT — SORT 7

MORT NÉCROMANCIE

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante
Jet de sauvegarde Vigueur basique

Vous pointez la cible du doigt et prononcez une parole de mort, infligeant 70 dégâts négatifs à la cible. Si les dégâts de *doigt de mort* réduisent la cible à 0 point de vie, elle meurt instantanément.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 10.

DOMINATION — SORT 6

PEU COURANT ENCHANTEMENT MENTAL MISE HORS DE COMBAT

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous prenez le contrôle de la cible et l'obligez à suivre vos ordres. Si vous lui donnez un ordre à l'évidence auto-destructeur, elle n'agit pas jusqu'à ce que vous lui en donniez un autre. L'effet dépend de son jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est étourdie 1 tandis qu'elle résiste à vos ordres.
Échec. La cible obéit, mais a droit à un jet de Volonté à la fin de chacun de ses tours. Sur un succès, le sort se termine.
Échec critique. Comme l'échec, mais la cible a droit à un nouveau jet de Volonté uniquement si vous lui donnez un nouvel ordre allant à l'encontre de sa nature, comme de tuer ses alliés.

Intensifié (10e). La durée est illimitée.

DON DES LANGUES — SORT 5

PEU COURANT DIVINATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 h

La cible peut comprendre tous les mots de n'importe quelle langue et également parler les langues d'autres créatures. Au sein d'un groupe mixte de créatures, la cible peut, à chaque fois qu'elle parle, choisir une créature et parler dans une langue que cette créature comprend, même si la cible ne sait pas de quelle langue il s'agit.

Intensifié (7e). La durée passe à 8 h.

DOUBLE ILLUSOIRE — SORT 6

ILLUSION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous devenez invisible et créez un double illusoire de vous-même. Quand vous Maintenez le sort, vous pouvez ordonner mentalement à votre double qu'il accomplisse une série d'actions lors du round en cours. Votre double agit comme s'il avait le nombre normal d'actions mais il ne peut toutefois rien affecter dans l'environnement. Le double et l'invisibilité qui vous affecte persistent pendant toute la durée du sort. L'accomplissement d'une action hostile met fin à l'invisibilité que confère *double illusoire*, comme s'il s'agissait du sort *invisibilité* de niveau 4. Une créature qui découvre que le double est une illusion ne sait pas forcément que vous êtes invisible et une autre qui peut voir votre forme invisible ne sait pas forcément que votre double est une illusion.

Si vous Lancez un sort, attaquez ou interagissez d'une façon ou d'une autre avec une créature, vous pouvez faire, au cours de cette action, un test de Duperie contre le DD de Perception des observateurs pour les convaincre que votre double a effectué cette action. Vous ne pouvez pas convaincre de cette façon une créature qui sait que votre double est une illusion et ce n'est pas non plus possible si l'attaque ne pouvait pas provenir, de toute évidence, de votre double. Par exemple, si vous avez projeté un rayon, vous pouvez faire croire que c'est votre double qui l'a projeté tant que sa position convient, mais si vous avez attaqué avec une épée et que votre double était de l'autre côté de la pièce par rapport à la cible, votre test de Duperie serait automatiquement un échec.

DOULEUR FANTÔME — SORT 1

ILLUSION MENTAL NON LÉTAL

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Une douleur illusoire déchire la cible en lui infligeant 2d4 dégâts mentaux et 1d4 dégâts mentaux persistants. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible subit les dégâts initiaux normalement, mais pas les dégâts persistants, et le sort se termine immédiatement.
Échec. La cible subit les dégâts initiaux et persistants normalement, et elle est malade 1. Si la cible se remet de l'état malade, les dégâts persistants prennent fin, tout comme le sort.
Échec critique. Comme l'échec, mais la cible est malade 2.

Intensifié (+1). Les dégâts négatifs augmentent de 2d4 et les dégâts persistants de 1d4.

DUPLIQUER L'ENNEMI — SORT 7

INVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 ennemi de niveau 15 ou moins
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous essayez de créer un double d'un ennemi qui se battra pour vous. La cible a droit à un jet de Vigueur pour interrompre le sort. Le double apparaît dans un espace inoccupé adjacent à la cible. Il

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

possède les mêmes modificateurs d'attaque, de jets de sauvegarde et de compétence qu'elle, la même CA et la même Perception, mais il a seulement 70 PV et ne dispose pas de ses pouvoirs spéciaux, comme les immunités, les résistances et les faiblesses. Le double ne possède pas d'objets magiques en dehors des runes de puissance d'arme.

Il gagne le trait sbire et peut seulement Marcher rapidement et Frapper. Sa Frappe inflige des dégâts normaux, mais, comme il n'a pas de pouvoirs spéciaux, elle n'applique pas d'effets supplémentaires. Le sort se termine automatiquement si les points de vie du double tombent à 0.

Le double attaque vos ennemis de son mieux. Vous pouvez lui donner des instructions complémentaires : quand vous Maintenez le sort, vous pouvez aussi Diriger un sbire lors de votre action, mais c'est au MJ de décider s'il vous obéit ou non.

Le double est instable, ainsi, à chaque tour après qu'il a exécuté ses actions, il perd 4d6 PV. Comme ce n'est pas une créature vivante, il ne pourra jamais les récupérer.

Succès critique. Vous n'arrivez pas à créer le double.

Succès. Le double inflige la moitié des dégâts quand il Frappe et la durée du sort est réduite à un maximum de 2 rounds.

Échec. Le double fonctionne comme décrit.

Intensifié (+1). Le niveau de la créature que vous pouvez viser augmente de 2. Le double a 10 PV de plus.

ÉCLAIR SORT 3

ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone ligne 36 m
Jet de sauvegarde Réflexes basique

Un éclair surgit de votre main en infligeant 4d12 dégâts d'électricité.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d12.

ÉCLAIRS MULTIPLES SORT 6

ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m ; **Cibles** 1 créature et des créatures supplémentaires
Jet de sauvegarde Réflexes

Vous envoyez un violent éclair sur la cible et lui infligez 8d12 dégâts d'électricité. La cible doit faire un jet de Réflexes basique. L'électricité bondit ensuite sur une autre créature située dans un rayon de 9 m autour de la première cible, puis sur une autre située dans un rayon de 9 m autour de la seconde, etc. Vous pouvez interrompre cette chaîne quand vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas viser une même créature à plusieurs reprises et vous devez avoir une ligne d'effet vers toutes les cibles. Lancez les dégâts une seule fois et appliquez-les à chaque cible (éventuellement en les réduisant de moitié ou les multipliant par deux selon leur jet de sauvegarde). La chaîne se termine si une cible obtient un succès critique à son jet de sauvegarde.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d12.

ÉCLIPSE SOUDAINE SORT 7

FROID NÉCROMANCIE NÉGATIF TÉNÈBRES

Traditions arcanique, divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** explosion 18 m
Jet de sauvegarde Réflexes

Un globe de ténèbres glacées explose dans la zone, infligeant 8d10 dégâts de froid aux créatures et objets, plus 8d4 dégâts négatifs supplémentaires aux créatures vivantes. Les objets et les créatures dans la zone font un jet de Réflexes.

Si le globe se superpose sur une zone de lumière magique ou affecte une créature affectée par une lumière magique, *éclipse soudaine* tente de contrer l'effet de lumière.

Succès critique. La créature ou l'objet n'est pas affecté.

Succès. La créature ou l'objet reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature ou l'objet reçoit la totalité des dégâts.

Échec critique. La créature ou l'objet reçoit le double des dégâts. Si c'est une créature, elle est aveuglée par ces ténèbres pour une durée illimitée.

Intensifié (+1). Les dégâts de froid augmentent de 1d10 et les dégâts négatifs contre les vivants de 1d4.

ÉGIDE ÉNERGÉTIQUE SORT 7

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 24 h

Vous protégez la cible avec une puissante barrière d'énergie qui persiste longtemps. La cible gagne une résistance 5 contre les dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu, de force, négatifs, positifs et de son.

Intensifié (9e). Les résistances passent à 10.

ENCHEVÊTREMENT SORT 2

PLANTE TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** toutes les cases dans une explosion de 6 m de rayon qui contiennent des plantes
Durée 1 min

Les plantes de la zone enchevêtrent les créatures. La zone compte comme un terrain difficile. À chaque round, une créature doit faire un jet de Réflexes quand elle débute son tour dans la zone. Sur un échec, elle subit un malus de circonstances de –3 m à la Vitesse jusqu'à ce qu'elle quitte la zone. Sur un échec critique, elle est aussi immobilisée pendant 1 round. Une créature peut tenter de S'échapper (contre le DD d'*enchevêtrement* pour se débarrasser de ces effets.

ENDURANCE AUX ÉLÉMENTS SORT 2

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, primordiale
Incantation 10 min (somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous protégez la cible contre les températures dangereuses. Choisissez la chaleur ou le froid important. La cible est protégée contre la température de votre choix (mais pas contre la chaleur ou le froid extrême).

Intensifié (3e). La cible est protégée contre le froid ou la chaleur extrême.

Intensifié (5e) La cible est protégée contre la chaleur et le froid importants ainsi que le froid et la chaleur extrêmes.

ENNEMI SUBCONSCIENT — SORT 9

ÉMOTION ILLUSION MENTAL MORT TERREUR

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** un nombre quelconque de créatures
Jet de sauvegarde Volonté

Vous emplissez l'esprit des cibles avec de terrifiantes images de créatures effroyables, toutes tirées des pires peurs des cibles. Seules les cibles peuvent voir leurs assaillants. Chaque cible subit 16d6 dégâts mentaux et doit effectuer un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible subit la moitié des dégâts et est effrayée 1.
Échec. La cible subit la totalité des dégâts et est effrayée 2.
Échec critique. La cible a si peur qu'elle peut mourir instantanément. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur. Si elle réussit, elle subit le double des dégâts et est effrayée 2, et elle fuit également jusqu'à la fin de son prochain tour, à moins qu'elle obtienne un succès critique. Si elle échoue, elle est réduite à 0 point de vie et meurt.

ENTRAVE — TOUR DE MAGIE 1

TOUR DE MAGIE INVOCATION PLANTE

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Une liane couverte de sève collante apparaît comme par magie, sortant rapidement de votre main, et s'arrime à la cible. Faites une attaque de sort contre la cible.

Succès critique. La cible gagne l'état immobilisé et subit un malus de circonstances de –3 m à ses Vitesses pendant 1 round. Elle peut tenter de S'échapper contre votre DD de sorts pour retirer le malus et l'état immobilisé.
Succès. La cible subit un malus de circonstances de –3 m à ses Vitesses pendant 1 round. Elle peut tenter de S'échapper contre votre DD de sorts pour retirer le malus.
Échec. La cible n'est pas affectée.

Intensifié (2e). Les effets durent 2 rounds.
Intensifié (4e). Les effets durent 1 min.

ENTRAVES VÉGÉTALES — SORT 6

INVOCATION PLANTE

Traditions primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** explosion 12 m
Durée 10 min

Des plantes rampantes denses et frémissant jaillissent de toutes parts et remplissent tous les points d'eau de la zone. Toute créature se déplaçant au sol, Nageant dans les lianes ou les Escaladant subit un malus de circonstances de –3 m à ses Vitesses tant qu'elle se trouve dans la zone. Une fois par round, vous pouvez déployer une liane de n'importe quelle case située dans l'étendue du sort en utilisant une action unique, qui a le trait concentration. Cette liane a une allonge de 4,5 m et effectue une attaque à mains nues de corps à corps en utilisant votre modificateur d'attaque de sort. Si l'attaque réussit, la liane attire la cible dans les lianes et la rend immobilisée pendant 1 round ou jusqu'à ce que la créature S'échappe (contre votre DD de sort), selon ce qui arrive en premier.

ÉPIDÉMIE SPIRITUELLE — SORT 8

MALÉDICTION NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous maudissez la cible, sapant son esprit et laissant un piège contagieux dans son essence. La cible doit faire un jet de Volonté. Toute créature qui incante un sort divin ou occulte sur la cible tant qu'elle est affectée est ciblée par *épidémie spirituelle* et doit également effectuer un jet de Volonté. La malédiction continue à se répandre de cette façon.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La créature est affaiblie 2 et stupéfiée 2 pendant 1 round.
Échec. La cible est affaiblie 2 et stupéfiée 2 pendant 1 minute et affaiblie 1 et stupéfiée 1 de façon permanente.
Échec critique. La cible est affaiblie 3 et stupéfiée 3 pendant 1 minute et affaiblie 2 et stupéfiée 2 de façon permanente.

ÉRUPTION VOLCANIQUE — SORT 7

ÉVOCATION FEU

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** cylindre de 1,5 m de rayon pour 24 m de haut
Jet de sauvegarde Réflexes

Le sol s'ouvre, projetant dans les airs une colonne de lave en un cylindre vertical, infligeant 14d6 dégâts de feu aux créatures dans la zone. La lave refroidit rapidement et enferme les créatures dans la zone. Une créature enfermée dans la roche est maladroite 1 et subit un malus de statut de –3 m à sa Vitesse. Tout terrain normal est un terrain difficile pour une créature volante, et de telles créatures descendent immédiatement de 6 m au moment où elles sont enfermées, mais ne subissent pas les dégâts dus à cette chute. Une créature enfermée dans la roche peut tenter de S'échapper contre votre DD des sorts pour mettre fin à l'effet. Sinon, la créature reste enfermée jusqu'à ce qu'elle ait subi un total de 50 dégâts, la libérant de la roche.

De plus, les créatures dans la zone et celles dans un rayon de 1,5 m de la colonne de lave subissent automatiquement 3d6 dégâts de feu dus à la chaleur intense, quel que soit le résultat de leurs jets de sauvegarde.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.
Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et se retrouve enfermée.
Échec critique. La créature subit le double de dégâts et est enfermée.

Intensifié (+1). Les dégâts dans la zone augmentent de 2d6, et les dégâts dus à la chaleur intense augmentent de 1d6.

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE — SORT 8

PEU COURANT ABJURATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

De puissantes protections camouflent la cible des tentatives de perception magique divinatoire. La cible bénéficie d'un bonus de statut de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux. *Esprit impénétrable* tente de contrer tous les effets de scrutation, de détection et de révélation comme si son niveau de sort était supérieur de 1 à son niveau réel. En cas de réussite, l'effet de divination fonctionne

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

normalement mais ne détecte rien à propos de la cible et de ses possessions. Par exemple, *détection de la magie* détectera d'autres éventuelles présences magiques dans la zone mais aucune de celles présentes sur la cible.

EXPLOSION D'OMBRE — SORT 5

ÉVOCATION OMBRE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée variable ; **Zone** variable
Jet de sauvegarde Réflexes ou Volonté basiques (au choix de la cible)

Vous façonnez la substance quasi réelle du plan de l'ombre en une explosion. Choisissez dégât d'acide, contondant, de froid, d'électricité, de feu, de force, perforant, tranchant ou de son et choisissez entre un cône de 9 m, une explosion de 4,5 m dans un rayon de 36 m ou une ligne de 15 m. L'explosion inflige 5d8 dégâts du type que vous avez choisi à chaque créature dans la zone.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d8.

EXPLOSION DE LUMIÈRE — SORT 7

ÉVOCATION FEU LUMIÈRE POSITIF

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** explosion 18 m
Jet de sauvegarde Réflexes

Un puissant globe de lumière brûlante explose dans la zone, infligeant 8d10 dégâts de feu aux créatures et objets qui s'y trouvent, plus 8d10 dégâts positifs supplémentaires aux créatures mortes-vivantes. Chaque créature et chaque objet doit effectuer un jet de Réflexes.

Succès critique. La créature ou l'objet n'est pas affecté.
Succès. La créature ou l'objet reçoit la moitié des dégâts.
Échec. La créature ou l'objet reçoit la totalité des dégâts.
Échec critique. La créature ou l'objet reçoit la totalité des dégâts. S'il s'agit d'une créature, elle devient aveugle de façon permanente.

Si le globe chevauche une zone de ténèbres magiques, *explosion de lumière* tente de contrer l'effet des ténèbres.

Intensifié (+1). Les dégâts de feu augmentent de 1d10 et les dégâts positifs contre les morts-vivants de 1d10.

FAÇADE — SORT 1

ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 objet d'une taille inférieure ou égale à 3 m sur 3 m sur 3 m
Durée 1 h

Vous faites en sorte que l'état physique de l'objet ciblé paraisse visuellement et tactilement très supérieur ou inférieur à son état normal. Quand vous lancez ce sort, décidez si vous voulez que l'objet paraisse délabré ou en parfait état. Un objet dont vous rendez l'aspect délabré semble brisé et de mauvaise qualité. Un objet intact dont vous améliorez l'aspect semble neuf, étincelant ou bien entretenu. Un objet brisé semble intact et utilisable. Les objets détruits ne peuvent pas être

affectés par ce sort. Une créature qui interagit avec l'objet peut tenter de discerner l'illusion.

Intensifié (2e). La durée passe à 24 h.

Intensifié (10e). La durée est illimitée.

Façonnage de la pierre — Sort 4

Terre · Transmutation

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** cube de pierre de 3 m d'arête ou plus petit

Vous façonnez la pierre en une forme brute de votre choix. Le processus de façonnage est trop rudimentaire pour produire des pièces complexes, des détails précis, des pièces mobiles ou autres. Toute créature se tenant sur la pierre quand vous la refaçonnez doit effectuer un jet de Réflexes ou un test d'Acrobaties.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature tombe à terre au sommet de la pierre.

Échec critique. La créature tombe de la pierre (si possible) et atterrit à terre.

Façonnage du bois — Sort 2

Plante · Transmutation

Traditions primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** un morceau non travaillé de bois jusqu'à 0,6 m3 de volume

Vous façonnez le bois en une forme brute de votre choix. Le pouvoir de façonnage est trop rudimentaire pour produire des pièces complexes, des détails précis, des pièces mobiles ou autres. Vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour augmenter la valeur de l'objet en bois que vous façonnez.

Fanal de vie — Sort 4

Guérison · Nécromancie · Positif

Traditions divine, primordiale

Incantation 1 min (somatique, verbal)

Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous irradiez de vitalité, permettant aux autres de supplier et de recevoir des soins. Une fois par round, vous ou un allié pouvez utiliser l'action Interagir pour implorer et poser les mains sur vous afin de regagner des points de vie. Chaque fois que le fanal soigne quelqu'un, sa force diminue. Il redonne 4d10 points de vie à la première créature, 4d8 à la seconde, 4d6 à la troisième et 4d4 à la quatrième, après quoi le sort prend fin. Vous ne pouvez avoir qu'un seul *fanal de vie* actif à la fois.

Intensifié (+1). Le fanal restaure un dé supplémentaire de points de vie chaque fois qu'il soigne, utilisant le dé de la même catégorie que les autres pour chaque étape.

Feuille morte — Sort 1

Abjuration

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ↻ verbal ; **Déclencheur.** Une créature vivante à portée qui chute

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature qui chute

Durée 1 min

Grâce à vous, l'air lui-même interrompt une chute. La chute de la cible est ralentie à 18 m par round et la portion de chute couverte par la durée du sort ne compte pas lors du calcul des dégâts de chute. Si la cible touche le sol alors que le sort fait effet, elle ne subit aucun dégât de chute. Le sort se termine dès qu'elle atterrit.

Flammes — Tour de magie 1

Attaque · Évocation · Feu · Tour de magie

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Une petite boule de flamme apparaît dans la paume de votre main et vous vous en servez pour vous battre au corps à corps ou à distance. Faites un jet d'attaque de sort contre la CA de la cible. C'est normalement une attaque à distance mais vous pouvez également faire une attaque au corps à corps contre une créature à portée de votre allonge à mains nues. En cas de succès, vous infligez 1d4 dégâts de feu plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. En cas de succès critique, la cible subit le double des dégâts et 1d4 dégâts de feu persistants.

Intensifié (+1). Augmentez les dégâts de 1d4 et les dégâts persistants en cas de succès critique de 1d4.

Flamme éternelle — Sort 2

Évocation · Lumière

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale

Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal ; **Coût** 6 po en poussière de rubis

Portée contact ; **Cibles** 1 objet

Durée illimitée

Une flamme magique jaillit de l'objet, aussi vive qu'une torche. Elle n'a pas besoin d'oxygène, ne réagit pas en présence d'eau et ne génère aucune chaleur.

Intensifié (+1). Le coût augmente comme suit : 16 po pour le 3e niveau ; 30 po pour le 4e, 60 po pour le 5e, 120 po pour le 6e, 270 po pour le 7e, 540 po pour le 8e, 1 350 po pour le 9e et 3 350 po pour le 10e.

Flèche acide — Sort 2

Acide · Attaque · Évocation

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature ou objet

Vous invoquez une flèche d'acide qui continue à ronger sa cible après l'avoir touchée. Faites une attaque de sort contre la cible. Si vous touchez, vous infligez 3d8 dégâts d'acide plus 1d6 dégâts d'acide persistants. Sur un coup critique, doublez les dégâts initiaux, mais pas les dégâts persistants.

Intensifié (+2). Les dégâts initiaux augmentent de 2d8 et les dégâts d'acide persistants de 1d6.

Flétrissure — Sort 8

Nécromancie · Négatif

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 150 m ; **Cibles** un nombre quelconque de créature vivantes

Jet de sauvegarde Vigueur basique

Vous extirpez l'eau du corps des cibles en leur infligeant 10d10 dégâts négatifs. Les créatures composée en grande partie d'eau (comme les élémentaires d'eau) et les créatures végétales diminuent

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

d'un cran le degré de succès de leur jet de sauvegarde avant de déterminer le résultat. Les créatures dont le corps ne contient que peu ou pas d'eau (comme les élémentaires de terre) sont immunisées contre *flétrissure*.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d10.

FLOU SORT 2

ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Durée 1 min

La silhouette de la cible semble floue. Elle devient masquée. La nature de cet effet ne dissimule pas l'emplacement de la cible, celle-ci ne peut donc pas en profiter pour Se cacher ou Être furtive.

FORCE DU COLOSSE SORT 6

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions divine

Incantation ◆◆ somatique, verbal ; **Conditions.** Vous avez une divinité.

Durée 1 min

Vous concentrez votre énergie divine et vous vous transformez en une forme de combat de taille Moyenne, similaire à votre forme normale mais armée de puissants armements divins accordés par votre divinité. Sous cette forme, vous gagnez les statistiques et caractéristiques listées ci-dessous. La forme de combat possède des mains et vous autorise des actions de manipulation. Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants :

- CA = 20 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 10 points de vie temporaires.
- Vitesse 12 m.
- Résistance 3 contre les dégâts physiques.
- Vision dans le noir.
- Une attaque spéciale avec une version d'armement vertueuse de votre arme de prédilection, qui est la seule attaque que vous pouvez utiliser. Votre modificateur d'attaque avec l'arme spéciale est de +21, et votre bonus aux dégâts est de +8 (ou +6 pour une attaque à distance). Si votre modificateur d'attaque avec l'arme de prédilection de votre divinité est supérieur, vous pouvez l'utiliser à la place. Vous infligez trois dés de dégâts normaux de votre arme, ou trois dés de dégâts d'une taille supérieure si votre arme est une arme simple avec un dé de dégâts d4 ou d6. L'arme possède l'une des propriétés suivantes qui correspond à l'alignement de votre divinité : *anarchique*, *axiomatique*, *sainte*, *impie*. Si votre divinité est neutre stricte, vous infligez à la place 1d6 dégâts de précision supplémentaires.
- Modificateur d'Athlétisme de +23, sauf si le vôtre est supérieur.

Intensifié (8e). Votre forme de combat est de Grande taille, et votre attaque a une allonge de 3 m, ou 1,5 m si l'arme de prédilection de votre divinité a une allonge. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. À la place vous gagnez CA = 21 + votre niveau, 15 PV temporaires, résistance 4 contre les dégâts physiques, modificateur d'attaque +28, bonus aux dégâts +15 (+12 pour une attaque à distance), et Athlétisme +29.

FORME AÉRIENNE SORT 4

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous puisez dans votre maîtrise des forces primordiales pour remodeler votre corps en une forme de combat : celle d'un animal volant de taille Moyenne. Quand vous lancez ce sort, choisissez une chauve-souris, un oiseau, un ptérosaure ou une guêpe. Vous pouvez opter pour un type d'animal spécifique (comme un hibou ou un aigle pour la forme d'oiseau), mais cela n'affecte ni la taille ni les statistiques de la forme de combat. Sous cette forme, vous gagnez le trait animal. Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 18 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 5 points de vie temporaires.
- Vision nocturne.
- Une ou plusieurs attaques de corps à corps à mains nues spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est de +16 et votre bonus aux dégâts de +5. Ces attaques sont basées sur la Dextérité (vis-à-vis de l'état maladroit par exemple). Si votre modificateur d'attaque pour les attaques à mains nues basées sur la Dextérité est supérieur, utilisez-le à la place.
- Modificateur d'Acrobaties de +16, sauf si le vôtre est supérieur.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur la forme choisie :

- **Chauve-souris** Vitesse 6 m, Vitesse de vol 9 m ; écholocalisation précise 12 m ; **Corps à corps** ◆ crocs, **Dégâts** 2d8 perforants; **Corps à corps** ◆ aile (agile), **Dégâts** 2d6 contondants.
- **Guêpe** Vitesse 6 m, Vitesse de vol 12 m ; **Corps à corps** ◆ dard, **Dégâts** 1d8 perforants plus 1d6 poison persistants.
- **Oiseau** Vitesse 3 m, Vitesse de vol 15 m ; **Corps à corps** ◆ bec, **Dégâts** 2d8 perforants; **Corps à corps** ◆ serres (agile), **Dégâts** 1d10 tranchants.
- **Ptérosaure** Vitesse 3 m, Vitesse de vol 12 m ; odorat imprécis 9 m ; **Corps à corps** ◆ bec, **Dégâts** 3d6 perforants.

Intensifié (5e). Votre forme de combat est de Grande taille et votre Vitesse de vol gagne un bonus de statut de +3 m. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez à la place 10 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +18, un bonus aux dégâts de +8 et Acrobaties +20.

Intensifié (6e). Votre forme de combat est de Très Grande taille, votre Vitesse de vol gagne un bonus de statut de +4,5 m et vos attaques ont une allonge de 3 m. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez à la place CA = 21 + votre niveau, 15 PV temporaires, un modificateur d'attaque +21, un bonus aux dégâts de +4 et vous doublez les dés de dégâts (y compris les dégâts persistants) et Acrobaties +23.

FORME ANIMALE SORT 2

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous faites appel à l'énergie primordiale pour remodeler votre corps en une forme de combat : celle d'un animal de taille Moyenne. Quand vous lancez le sort, choisissez entre un primate, un ours, un taureau, un canidé, un félin, un daim, une grenouille, un requin ou un serpent. Vous pouvez opter pour un type d'animal spécifique (comme un lion ou une panthère des neiges pour la forme de félin), mais cela n'affecte ni la taille ni les statistiques de la forme de combat. Sous cette forme, vous gagnez le trait animal. Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 16 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 5 points de vie temporaires.
- Vision nocturne et odorat imprécis 9 m.
- Une ou plusieurs attaques de corps à corps à mains nues spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est de +9 et votre bonus aux dégâts de +1. Ces attaques sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple). Si votre bonus d'attaque à mains nues est plus élevé, utilisez-le à la place.
- Modificateur d'Athlétisme de +9, sauf si le vôtre est supérieur.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur la forme choisie.

- **Canidé** Vitesse 12 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d8 perforants.
- **Daim** Vitesse 15 m ; **Corps à corps** ◆ bois, **Dégâts** 2d6 perforants.
- **Félin** Vitesse 12 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d6 perforants, **Corps à corps** ◆ griffe (agile), **Dégâts** 1d10 tranchants.
- **Grenouille** Vitesse 7,5 m, Vitesse de nage 7,5 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d6 contondant, **Corps à corps** ◆ langue (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d4 contondants.
- **Ours** Vitesse 9 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d8 perforants, **Corps à corps** ◆ griffe (agile), **Dégâts** 1d8 tranchants.
- **Primate** Vitesse 7,5 m, Vitesse d'escalade 6 m ; **Corps à corps** ◆ poing, **Dégâts** 2d6 contondants.
- **Requin** Vitesse de nage 10,5 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d8 perforants ; respire sous l'eau mais pas à l'air libre.
- **Serpent** Vitesse 6 m, Vitesse d'escalade 6 m, Vitesse de nage 6 m ; **Corps à corps** ◆ crochets, **Dégâts** 2d4 perforants plus 1d6 poison.
- **Taureau** Vitesse 9 m ; **Corps à corps** ◆ corne, **Dégâts** 2d8 perforants.

Intensifié (3e). Vous gagnez à la place 10 points de vie temporaires, CA = 17 + votre niveau, modificateur d'attaque +14, bonus aux dégâts +5 et Athlétisme +14.

Intensifié (4e). Votre forme de combat est de Grande taille et vos attaques ont une allonge de 3 m. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez à la place 15 points de vie temporaires, CA = 18 + votre niveau, modificateur d'attaque +16, bonus aux dégâts +9 et Athlétisme +16.

Intensifié (5e). Votre forme de combat est de Très Grande taille et vos attaques ont une allonge de 4,5 m. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez à la place 20 points de vie temporaires, CA = 18 + votre niveau, modificateur d'attaque +18, bonus aux dégâts +7 et le nombre de dés de dégâts est doublé et Athlétisme +20.

FORME D'INSECTE — SORT 3

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous visualisez un simple insecte et prenez la forme de combat d'un animal de taille Moyenne. Quand vous lancez ce sort, choisissez entre l'araignée, la fourmi, la mante, le mille-pattes, le coléoptère ou le scorpion. Vous pouvez opter pour un type d'animal spécifique (comme une coccinelle ou un scarabée pour la forme de coléoptère), mais cela n'affecte ni la taille ni les statistiques de la forme. Sous cette forme, vous gagnez le trait animal. Vous pouvez Révoquer ce sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 18 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 10 points de vie temporaires.
- Vision nocturne.
- Une ou plusieurs attaques spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est de +13 et votre bonus aux dégâts de +2. Ces attaques sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple). Si votre modificateur d'attaque à mains nues est plus élevé, utilisez-le à la place.
- Modificateur d'Athlétisme de +13, sauf si le vôtre est supérieur.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur la forme choisie :

- **Araignée** vision dans le noir ; **Corps à corps** ◆ crocs, **Dégâts** 1d6 perforants plus 1d4 poison persistants ; Vitesse 7,50 m, Vitesse d'escalade 7,50 m ; **Distance** ◆ toile (facteur de portée 6 m), **Dégâts** enchevêtre la cible pendant un round.
- **Coléoptère** Vitesse 7,50 m ; **Corps à corps** ◆ mandibules, **Dégâts** 2d10 contondants.
- **Fourmi** Vitesse 9 m, Vitesse d'escalade 9 m ; **Corps à corps** ◆ mandibules, **Dégâts** 2d6 contondants.
- **Mante** Vitesse 12 m ; odorat imprécis 9 m ; **Corps à corps** ◆ patte avant, **Dégâts** 2d8 contondants.
- **Mille-pattes** Vitesse 7,50 m, Vitesse d'escalade 7,50 m ; vision dans le noir ; **Corps à corps** ◆ mandibules, **Dégâts** 1d8 perforants plus 1d4 poison persistants.
- **Scorpion** Vitesse 12 m ; vision dans le noir, perception des vibrations imprécise 18 m ; **Corps à corps** ◆ dard, **Dégâts** 1d8 perforants plus 1d4 poison persistants ; **Corps à corps** ◆ pince (agile), **Dégâts** 1d6 contondants.

Intensifié (4e). Votre forme de combat est de Grande taille et vos attaques ont une allonge de 3 m. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez à la place 15 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +16, un bonus aux dégâts de +6 et Athlétisme +16.

Intensifié (5e). Votre forme de combat est de Très Grande taille et vos attaques ont une allonge de 4,50 m. Vous devez avoir assez de

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez à la place 20 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +18, un bonus aux dégâts de +2 et vous doublez les dés de dégâts (y compris les dégâts persistants), et Athlétisme +20.

FORME DE DINOSAURE SORT 4

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous puisez dans les forces primordiales de la nature pour prendre la forme de combat d'un animal de Grande taille et plus précisément d'un puissant et terrifiant dinosaure. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Lors de l'incantation, choisissez entre un ankylosaure, un brontosaure, un deinonychus, un stégosaure, un tricératops ou un tyrannosaure. Vous pouvez opter pour un type d'animal spécifique, mais cela n'affecte ni la taille ni les statistiques de la forme de combat. Sous cette forme, vous gagnez le trait animal et dinosaure. Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 18 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 15 points de vie temporaires.
- Vision nocturne et odorat imprécis 9 m.
- Une ou plusieurs attaques de corps à corps à mains nues spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est de +16 et votre bonus aux dégâts de +9. Ces attaques sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple). Si votre modificateur d'attaque à mains nues est plus élevé, utilisez-le à la place.
- Modificateur d'Athlétisme de +18, sauf si le vôtre est supérieur.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur la forme choisie :

- **Ankylosaure** vitesse 7,5 m ; **Corps à corps** ◆ queue (prise d'élan, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6 contondants ; **Corps à corps** ◆ patte, **Dégâts** 2d6 contondants.
- **Brontosaure** vitesse 7,5 m ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d6 contondants ; **Corps à corps** ◆ patte, **Dégâts** 2d8 contondants.
- **Deinonychus** vitesse 12 m ; **Corps à corps** ◆ griffe (agile), **Dégâts** 2d4 perforants plus 1 saignement persistant ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 1d10 perforants.
- **Stégosaure** vitesse 9 m ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8 perforants.

- **Tricératops** vitesse 9 m ; **Corps à corps** ◆ corne, **Dégâts** 2d8 perforants plus 1d6 saignement persistants sur un coup critique ; **Corps à corps** ◆ patte, **Dégâts** 2d6 contondants .
- **Tyrannosaure** vitesse 9 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires (mortel, allonge 3 m), **Dégâts** 1d12 perforants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 1d10 contondants.

Intensifié (5e). Votre forme de combat est de Très Grande taille et vos attaques ont une allonge 4,5 m ou de 6 m si elle était de 4,5 m. Vous gagnez à la place 20 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +18, un bonus aux dégâts de +6, vous doublez les dés de dégâts et avez Athlétisme +21.

Intensifié (7e). Votre forme de combat est de taille Gigantesque et vos attaques ont une allonge de 6 m ou de 7,5 m si elle était de 4,5 m. Vous gagnez à la place CA = 21 + votre niveau, 25 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +25, un bonus aux dégâts de +15, vous doublez les dés de dégâts et avez Athlétisme +25.

FORME DE DRAGON — SORT 6

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous faites appel à une puissante magie de transformation pour prendre la forme de combat d'un Grand dragon. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Choisissez un type de dragon chromatique ou métallique quand vous lancez ce sort. Sous cette forme, vous gagnez le trait dragon. La forme de combat possède des mains et vous autorise des actions de manipulation. Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 18 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 10 points de vie temporaires.
- Vitesse 12 m, Vitesse de vol 30 m.
- Résistance 10 contre le type de dégâts qu'inflige votre souffle (voir plus loin).
- Vision dans le noir et odorat imprécis à 18 m.
- Une ou plusieurs attaques de corps à corps à mains nues spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est de +22 et votre bonus aux dégâts de +6. Ces attaques sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple). Si votre modificateur d'attaque à mains nues est plus élevé, utilisez-le à la place. Voir plus loin pour en savoir plus.
- Modificateur d'Athlétisme de +23, sauf si le vôtre est supérieur.
- **Souffle** ◆◆ (arcanique, évocation). La forme, les dégâts et le type de dégâts de votre souffle dépendent de votre forme de dragon (voir plus loin). Une créature dans la zone fait un jet de sauvegarde basique contre le DD de vos sorts. Il s'agit d'un jet de Réflexes, sauf indication contraire dans la description des pouvoirs spéciaux de votre forme de dragon spécifique. Une fois activé, votre souffle est inutilisable pendant 1d4 rounds. Votre souffle dispose du trait correspondant au type de dégâts qu'il inflige.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur le type de dragon choisi.

- **Airain** Vitesse de creusement 6 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 3d8 perforants plus 2d4 feu ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), 3d10 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants ; **Corps à corps** ◆ épines (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8 perforants ; souffle ligne de 18 m, 15d4 feu.
- **Argent** marche sur les nuages ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d12 perforants plus 2d6 froid ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 3d10 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3m), **Dégâts** 3d10 contondants ; souffle cône de 9 m, 8d8 froid.
- **Blanc** Vitesse d'escalade 7,5 m sur la glace seulement ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 3d6 perforants plus 2d6 froid ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 3d10 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants ; souffle cône de 9 m, 10d6 froid.
- **Bleu** Vitesse de creusement 6 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d10 perforants plus 1d12 électricité ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 3d10 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants ; **Corps à corps** ◆ cornes (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8 perforants ; souffle ligne de 24 m, 6d12 électricité.
- **Bronze** vitesse de nage 12 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d10 perforants plus 1d12 électricité ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 3d10 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants ; **Corps à corps** ◆ aile (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8 tranchants ; souffle ligne de 24 m, 6d12 électricité.
- **Cuivre** Vitesse d'escalade 7,5 m sur la pierre seulement ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d12 perforants plus 2d6 acide ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 3d10 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants ; **Corps à corps** ◆ aile (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8 contondants ; souffle ligne de 18 m, 10d6 acide.
- **Noir** vitesse de nage 18 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d12 perforants plus 2d6 acide ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 3d10 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants ; **Corps à corps** ◆ cornes (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8 perforants ; souffle ligne de 18 m, 11d6 acide.
- **Or** vitesse de nage 12 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d12 perforants plus 2d6 feu**; Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 4d6 tranchants **; Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants **; Corps à corps** ◆ cornes (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8 perforants ; souffle cône de 9 m, 6d10 feu.
- **Rouge** ignore le masquage par la fumée ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d12 perforants plus 2d6 feu ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 4d6 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants ; **Corps à corps** ◆ aile (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8 contondants ; souffle cône de 9 m, 10d6 feu.
- **Vert** vitesse de nage 12 m, ignore le terrain difficile provoqué par une végétation non magique ; **Corps à corps** ◆ mâchoires, **Dégâts** 2d12 perforants plus 2d6 poison ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile), **Dégâts** 3d10 tranchants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10 contondants ;

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Corps à corps ◆ cornes (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8 perforants ; souffle cône de 9 m, 10d6 poison (jet de Vigueur au lieu de Réflexes).

Intensifié (8e). Votre forme de combat est Très Grande, vous gagnez un bonus de statut de +6 m à votre Vitesse de vol et vos attaques ont une allonge de 3 m (ou 4,50 m si elles avaient déjà une allonge de 3m). À la place, vous gagnez CA = 21 + votre niveau, 15 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +28, un bonus aux dégâts de +12, Athlétisme +28 et un bonus de statut de +14 aux dégâts du souffle.

FORME DE NUISIBLE SORT 1

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous prenez la forme de combat d'un animal de Très Petite taille, tel qu'un chat, un insecte, un lézard ou un rat. Vous pouvez opter pour un type d'animal spécifique (comme un rat ou une mante religieuse), mais cela n'affecte ni la taille ni les statistiques de la forme de combat. Sous cette forme, vous gagnez le trait animal. Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants :

- CA = 15 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- Vitesse 3 m.
- Faiblesse 5 face aux dégâts physiques (si vous subissez des dégâts physiques sous cette forme, vous subissez 5 dégâts supplémentaires.)
- Vision nocturne et odorat imprécis 9 m.
- Modificateurs de +10 en Acrobaties et Discrétion, sauf si les vôtres sont plus élevés ; modificateur de –4 en Athlétisme.

Intensifié (4e) Vous pouvez prendre la forme d'une créature volante, telle qu'un oiseau, ce qui vous confère une Vitesse de vol de 6 m.

FORME DE PLANTE SORT 5

MÉTAMORPHOSE PLANTE TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous vous inspirez des créatures végétales en prenant la forme de combat d'une Grande plante. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Choisissez entre arboricole, attrape-mouche ou tertre errant. Vous pouvez aussi prendre la forme d'une plante en particulier (comme un népenthès au lieu d'un attrape-mouche) mais elle ne change pas les statistiques ni la taille de la forme. Sous cette forme, vous gagnez le trait plante. Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 19 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 12 points de vie temporaires.
- Résistance 10 au poison.
- Vision nocturne.
- Une ou plusieurs attaques de corps à corps à mains nues spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est de +17 et votre bonus aux dégâts de +11. Ces attaques sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple). Si votre modificateur d'attaque à mains nues est plus élevé, utilisez-le à la place.
- Modificateur d'Athlétisme de +19, sauf si le vôtre est supérieur.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur le type de plante choisi.

- **Arboricole** Vitesse 9 m ; **Corps à corps** ◆ branche (allonge 4,50 m), **Dégâts** 2d10 contondants ; **Corps à corps** ◆ pied, **Dégâts** 2d8 contondants ; vous pouvez parler sous cette forme mais vous ne pouvez pas Lancer un sort ou fournir des composantes verbales.
- **Attrape-mouche** Vitesse 4,50 m ; résistance 10 à l'acide ; **Corps à corps** ◆ feuille (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8 perforants et vous pouvez dépenser une action après une attaque réussie pour Saisir la cible.
- **Tertre errant** Vitesse 6 m, Vitesse de nage 6 m ; résistance 10 à l'électricité ; **Corps à corps** ◆ liane (allonge 4,50 m), **Dégâts** 2d8 tranchants.

Intensifié (6e). Votre forme de combat est de Très Grande taille et l'allonge de vos attaques augmente de 1,50 m. Vous gagnez à la place CA = 22 + votre niveau, 24 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +21, un bonus aux dégâts de +16, et Athlétisme +22.

FORME ÉLÉMENTAIRE SORT 5

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous faites appel à la puissance des plans pour prendre la forme de combat d'un élémentaire Moyen. Quand vous lancez ce sort, choisissez l'air, la terre, le feu ou l'eau. Sous cette forme, vous gagnez le trait correspondant et le trait élémentaire. La forme de combat possède des mains et vous autorise des actions de manipulation. Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 19 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 10 points de vie temporaires.
- Vision dans le noir.
- Une ou plusieurs attaques de corps à corps à mains nues spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est de +18 et votre bonus aux dégâts de +9. Ils sont basés sur la Dextérité (pour l'air ou le feu) ou la Force (pour la terre ou l'eau). Si votre modificateur d'attaque à mains nues correspondant est plus élevé, utilisez-le à la place.
- Modificateur de +20 en Acrobaties (air ou feu) ou Athlétisme (terre ou eau). Ignorez ce changement si votre propre modificateur est supérieur.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur la forme d'élémentaire choisie.

- **Air** Vitesse de vol 24 m, le déplacement ne déclenche pas de réactions ; **Corps à corps** ◆ bourrasque, **Dégâts** 1d4 contondants.

- **Eau** Vitesse 6 m, Vitesse de nage 18 m ; résistance au feu 5 ; **Corps à corps** ◆ vague, **Dégâts** 1d12 contondants, vous pouvez dépenser une action immédiatement après avoir touché pour repousser la cible de 1,5 m comme avec un succès sur l'action Pousser.
- **Feu** Vitesse 15 m ; résistance au feu 10, faiblesse 5 au froid et 5 à l'eau ; **Corps à corps** ◆ flammèche, **Dégâts** 1d8 feu plus 1d4 feu persistants.
- **Terre** Vitesse 6 m, Vitesse de creusement 6 m ; **Corps à corps** ◆ poing, **Dégâts** 2d10 contondants.

Intensifié (6e). Votre forme de combat est de Grande taille et vos attaques ont une allonge de 3 m. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez à la place CA = 22 + votre niveau, 15 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +23, un bonus aux dégâts de +13, et Acrobaties ou Athlétisme +23.

Intensifié (7e). Votre forme de combat est de Très Grande taille et vos attaques ont une allonge de 4,5 m. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez à la place CA = 22 + votre niveau, 20 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +25, un bonus aux dégâts de +11, vous doublez le nombre de dés de dégâts (y compris les dégâts persistants) et avez Acrobaties ou Athlétisme +25.

FORME ÉTHÉRÉE SORT 7

PEU COURANT INVOCATION TÉLÉPORTATION

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous vous rendez sur le plan éthéré, qui chevauche le plan matériel. Les créatures du plan matériel ne vous voient pas et vous pouvez traverser des choses se trouvant sur le plan matériel. Vous vous déplacez à la moitié de votre Vitesse normale, mais vous pouvez aller dans n'importe quelle direction (y compris vers le haut ou le bas).

Vous voyez ce qui se trouve sur le plan matériel dans un rayon de 18 m, mais tout est gris, brumeux et masqué. Vous ne pouvez pas affecter le plan matériel ni être affecté par ce qui s'y trouve, sauf les effets de force et d'abjuration qui en émanent.

Vous retournez sur le plan matériel quand le sort se termine. Si vous êtes dans les airs, vous tombez (sauf si vous savez voler) et si vous êtes dans un objet, vous êtes repoussé dans l'espace dégagé le plus proche et subissez 1d6 dégâts par tranche de 1,5 m sur lesquels vous êtes repoussés.

Si vous n'êtes pas sur le plan matériel quand vous lancez ce sort, il est perdu.

Intensifié (9e). Vous pouvez viser jusqu'à cinq créatures consentantes de plus pour une portée de 9 m. La durée passe à 10 min.

FORME GAZEUSE SORT 4

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 5 min

La cible se transforme en vapeur. Elle n'a plus de forme définie et perd ses bonus d'objet à la CA. Elle gagne une résistance 8 aux dégâts physiques et est immunisée contre les dégâts de précision. Elle ne peut pas lancer de sort, activer d'objet ou utiliser une action dotée du trait attaque ou manipulation. Elle gagne une Vitesse de vol de 3 m et peut se glisser à travers de minuscules fissures. Elle peut Révoquer le sort.

FORME HUMANOÏDE SORT 2

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous vous transformez en un humanoïde de taille Moyenne ou Petite, comme un nain, un elfe, un gobelin, un humain, un orc ou un homme-lézard. Vous ajoutez le trait humanoïde et tous ceux associés au type de la créature dont vous prenez la forme (comme gobelin ou humain) aux vôtres tant que vous restez transformé. Si cette transformation réduit votre taille, elle réduit votre allonge en conséquence (comme avec le sort *rétrécir*). Cette transformation ne modifie en rien vos statistiques et nous ne gagnez aucun pouvoir spécial de la forme humanoïde adoptée. Vous pouvez toujours porter et utiliser votre équipement qui change de taille (si nécessaire) afin de s'adapter à votre nouvelle forme. Il retrouve sa taille normale si vous ne le portez plus.

Forme humanoïde vous confère un bonus de statut de +4 aux tests de Duperie effectués pour vous faire passer pour un membre générique de l'ascendance choisie et vous ajoutez votre niveau même si vous êtes inexpérimenté mais vous ne pouvez pas vous transformer en une personne en particulier. Si vous voulez Vous déguiser en une personne spécifique, vous devrez quand même confectionner un déguisement mais le MJ ne prendra pas en compte la différence d'ascendance pour déterminer le DD de votre test de Duperie. Vous pouvez Révoquer ce sort.

Intensifié (3e). Vous gagnez vision dans le noir ou vision nocturne si la forme que vous endossez a ce pouvoir.

Intensifié (5e). Vous pouvez vous transformer en un humanoïde de Grande taille. Si votre taille augmente par ce biais, vous bénéficiez des effets du sort *agrandissement*.

FORME MONSTRUEUSE SORT 8

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous vous transformez en monstre légendaire et prenez une forme de combat de Très Grande taille. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Quand vous lancez ce sort, choisissez entre le phénix, le ver pourpre ou le serpent de mer. Sous cette forme, vous obtenez le trait bête (pour le phénix) ou le trait animal (pour le ver pourpre ou le serpent de mer). Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 20 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 20 points de vie temporaires.
- Vision dans le noir.
- Une ou plusieurs attaques de corps à corps à mains nues spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est +28 et vous utilisez les dégâts indiqués. Ces attaques sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple). Si votre modificateur d'attaque à mains nues est plus élevé, utilisez-le à la place.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

- Modificateur d'Athlétisme de +30, sauf si le vôtre est supérieur.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur le type de monstre choisi :

- **Phénix** Vitesse 9 m, Vitesse de vol 27 m ; **Corps à corps** ◆ bec (allonge 4,50 m), **Dégâts** 2d6+12 perforants plus 2d4 feu et 2d4 feu persistants ; **Corps à corps** ◆ serre (agile, allonge 4,50 m), **Dégâts** 2d8+12 tranchants ; **Voile de flammes** (aura, évocation, feu, primordial) 6 m. Vous obtenez une aura de feu qui vous enveloppe. Une créature qui entre ou termine son tour dans l'aura subit 2d6 dégâts de feu. Une créature n'encaisse ces dégâts qu'une seule fois par tour. Vous pouvez utiliser une action unique, dotée du trait concentration, pour activer ou désactiver cette aura.
- **Serpent de mer** Vitesse 6 m, Vitesse de nage 27 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires (allonge 4,50 m), **Dégâts** 2d12+20 perforants ; **Corps à corps** ◆ queue (allonge 7,50 m), **Dégâts** 2d8+20 contondants ; **Extension des pointes dorsales** ◆◆ (déplacement) Vous étendez vos pointes dorsales et Nagez ou Marchez rapidement. Chaque créature adjacente à vous à n'importe quel moment durant votre déplacement subit 4d8+10 dégâts tranchants (Réflexes basique contre votre DD des sorts).
- **Ver pourpre** Vitesse 12 m, Vitesse de creusement 9 m, Vitesse de nage 6 m ; **Corps à corps** ◆ mâchoires (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+20 perforants ; **Corps à corps** ◆ dard (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+15 perforants plus 2d6 poison persistants ; **Corps à corps** ◆ corps (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+20 contondants ; **Inexorable** Les états paralysé, ralenti et étourdi dont vous êtes victime disparaissent automatiquement à la fin de chacun de vos tours. Vous êtes également immunisé contre l'immobilisation et ignorez les terrains difficiles et très difficiles.

Intensifié (9e). Vous obtenez à la place une CA de 22 + votre niveau, 25 PV temporaires, un modificateur d'attaque de +31, une augmentation des dégâts d'un dé et Athlétisme +33.

FOU RIRE — SORT 2

ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu

La cible est prise d'un fou rire incontrôlable. Elle doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est prise d'un fou rire incontrôlable. Elle ne peut plus faire de réactions.
Échec. La cible est ralentie 1 et ne peut plus faire de réactions.
Échec critique. La cible tombe à terre et ne peut plus faire d'actions ou de réactions pendant un round. Elle subit ensuite les effets de l'échec.

FRACASSEMENT — SORT 2

ÉVOCATION SON

Traditions occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 objet non porté

Une attaque de son à haute fréquence fracasse un objet proche. Vous infligez 2d10 dégâts de son à l'objet, en ignorant sa Solidité si elle est de 4 ou inférieure.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d10 et la Solidité ignorée par le sort augmente de 2.

FRÉNÉSIE LUNAIRE — SORT 5

TRANSFORMATION TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** jusqu'à 5 créatures consentantes
Durée 1 min

La férocité s'empare des cibles qui deviennent plus robustes et sauvages. Elles gagnent 5 points de vie temporaires, un bonus de statut de +10 à leurs Vitesses et une faiblesse 5 à l'argent. Des crocs poussent également dans leur bouche et des griffes acérées sur leurs mains ; ce sont des attaques à mains nues. Les crocs infligent 2d8 dégâts perforants, les griffes 2d6 dégâts tranchants avec les traits agile et finesse. Les cibles utilisent leur maîtrise d'arme ou d'attaque à mains nues la plus élevée avec ces attaques, et si elles ont une spécialisation martiale ou une spécialisation martiale supérieure, elles ajoutent aussi ces dégâts. En cas de coup critique avec l'une des ces attaques à mains nues, la créature frappée subit 1d4 dégâts de saignement persistants.

Les cibles ne peuvent pas effectuer d'actions de concentration, à l'exception de Chercher, à moins que ces actions aient également le trait rage. Une créature peut tenter de mettre un terme aux effets du sort sur elle-même en utilisant une action unique (qui a le trait rage) pour effectuer un jet de Volonté contre votre DD des sorts ; en cas de succès, le sort ne l'affecte plus.

Si une cible est exposée à la brillance de la pleine lune, elle grandit en gagnant une catégorie de taille si elle est Moyenne ou plus petite. Ceci augmente de 1,50 m l'allonge d'une créature de taille Moyenne ou Très Petite.

Intensifié (6e). Les points de vie temporaires passent à 10, la faiblesse à l'argent à 10 et les dégâts infligés par les attaques à trois dés.
Intensifié (10e). Les points de vie temporaires passent à 20, la faiblesse à l'argent à 20 et les dégâts infligés par les attaques à quatre dés.

FUSION DANS LA PIERRE — SORT 3

TRANSMUTATION TERRE

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous fusionnez dans un bloc de pierre adjacent d'un volume suffisant pour contenir votre personne et les objets que vous portez ou tenez. Vous devez toucher la pierre quand vous Lancez le sort. Vous pouvez entendre, mais pas voir, ce qui se passe à l'extérieur de la pierre, et vous pouvez lancer des sorts lorsque vous êtes dedans tant qu'aucune ligne d'effet au-delà de la pierre n'est nécessaire.

Les dégâts physiques importants infligés à la pierre lorsque vous êtes à l'intérieur provoquent votre expulsion en vous infligeant 10d6 dégâts. *Passe-muraille* vous expulse sans infliger de dégâts et met fin à *fusion dans la pierre*. Vous pouvez Révoquer ce sort.

GARDIEN SPIRITUEL — SORT 5

ATTAQUE ABJURATION FORCE

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal ; **Conditions.** Vous avez une divinité.
Portée 36 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Un gardien de taille Moyenne fait de force magique apparaît et attaque les ennemis que vous désignez à portée. Le gardien spirituel est translucide et semble porter l'arme de prédilection de votre divinité.

Quand vous Lancez le sort, le gardien spirituel apparaît dans un espace inoccupé à côté d'un ennemi de votre choix à portée et effectue une Frappe contre lui. Chaque fois que vous Maintenez un sort, vous pouvez déplacer le gardien spirituel sur un autre espace inoccupé à côté d'une cible à portée (si nécessaire) et effectuer une Frappe avec lui. Le gardien utilise votre malus d'attaques multiples et y contribue. Par ailleurs, quand vous Maintenez le sort, vous pouvez faire en sorte que le gardien se place adjacent à un allié et le protège. Si vous le faites, chaque fois que l'allié devrait subir des dégâts, le gardien subit les 10 premiers dégâts à la place de votre allié. Cela continue jusqu'à ce que vous déplaciez le gardien pour attaquer un ennemi ou défendre un allié différent, ou jusqu'à ce que le gardien soit détruit (il a 50 points de vie et ne peut en regagner d'aucune façon). Le gardien ne peut généralement pas subir de dégâts, sauf quand il protège un allié, bien que *désintégration* le détruise automatiquement s'il dépasse la CA de 25 du gardien spirituel.

Les Frappes du gardien sont des attaques de sort au corps à corps. Quelle que soit l'apparence de son arme, le gardien inflige un montant de dégâts de force égal à 2d8 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation, mais vous pouvez infliger des dégâts du type normalement infligé par l'arme qu'il porte au lieu de dégâts de force. Aucun autre trait ou statistique de l'arme ne s'applique, et même une arme à distance n'attaque que les créatures adjacentes. Malgré une attaque de sort, l'arme du gardien spirituel sert à des fins de déclenchement, de résistances, etc.

Le gardien occupe un espace et les alliés peuvent l'utiliser pour prendre en tenaille, mais il n'a aucun autre attribut qu'une créature posséderait normalement, en dehors des points de vie, et les créatures peuvent se déplacer sans encombre à travers son espace. Le gardien ne peut effectuer aucune action autre que ses Frappes, et les dons et sorts qui affectent les armes ou renforcent les alliés ne s'appliquent pas au gardien.

Intensifié (+2). Les dégâts du gardien augmentent de 1d8, et ses points de vie de 20.

GERME DE FEU — SORT 6

ÉVOCATION FEU PLANTE

Traditions primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Jet de sauvegarde Réflexes basique ; **Durée** 1 min

Quatre glands à la peau striée de motifs pulsant rouges et orange poussent dans votre main. Vous ou toute personne tenant l'un des glands pouvez le lancer jusqu'à 9 m avec l'action Interagir. Il provoque une explosion de 1,5 m qui inflige 4d6 dégâts de feu. Le jet de sauvegarde utilise votre DD de sort, même si c'est un tiers qui lance le gland.

Des flammes continuent de brûler au sol dans l'explosion pendant 1 min, infligeant 2d6 dégâts de feu à toute créature qui entre dans le brasier ou y termine son tour. Une créature reçoit des dégâts des flammes persistantes une fois par round seulement, même si elle se trouve dans des zones de flammes superposées émanant de plusieurs glands.

Quand le sort se termine, tous les glands restants pourrissent et se transforment en humus ordinaire.

Intensifié (8e). Les dégâts de l'explosion passent à 5d6 et ceux des flammes persistantes passent à 3d6.

Intensifié (9e). Les dégâts de l'explosion passent à 6d6 et ceux des flammes persistantes passent à 3d6.

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ — SORT 4

PEU COURANT ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone explosion de 3 m centrée sur un angle de votre espace.
Durée 10 min

Vous créez un globe mobile autour de vous qui tente de contrer tout sort venant de l'extérieur dont la zone ou la cible se trouve dans le globe, comme si ce dernier était *dissipation de la magie*, avec un niveau de moins que le globe. Si le contre est un succès, le globe bloque uniquement la portion de sort qui devrait entrer en son sein (si le sort a des cibles en dehors du globe ou si une partie de la zone du sort se trouve à l'extérieur du globe, il les affecte normalement). Vous devez former la sphère dans un espace ouvert ininterrompu, son enveloppe ne doit donc pas traverser une créature ni un objet sinon le sort est perdu (bien que des créatures puissent entrer dans le globe une fois le sort lancé).

GLYPHE DE GARDE — SORT 3

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 récipient ou une zone de 3 m de côté
Durée illimitée

Vous fabriquez un piège en liant un sort hostile à un symbole. Lorsque vous Lancez ce sort, vous Lancez aussi un sort d'un niveau inférieur que vous stockez dans le glyphe. Ce sort doit avoir une durée d'incantation de 3 actions ou moins, avoir un effet hostile et avoir une créature pour cible ou une zone. Vous pouvez associer un mot de passe, un déclencheur ou les deux au glyphe. Toute créature qui déplace, ouvre ou touche le récipient cible ou pénètre dans la zone cible sans prononcer le mot de passe ou qui remplit les conditions du déclencheur active le glyphe, libérant le sort néfaste qu'il renferme.

Une fois un sort stocké dans le glyphe, ce dernier revêt tous les traits de ce sort. Si le sort stocké vise une ou plusieurs créatures, il vise celle qui a déclenché le glyphe. S'il a une zone, cette dernière est centrée sur la créature qui a déclenché le glyphe. La durée de *glyphe de garde* se termine quand le glyphe se déclenche. Le glyphe compte comme un piège magique. Il utilise votre DD de sort contre les tests de Perception visant à le repérer et les tests de Vol pour le désarmer. Pour être couronnés de succès, ces deux types de tests doivent être effectués par une créature qualifiée.

Vous pouvez Révoquer *glyphe de garde*. Au maximum, vous pouvez avoir un nombre de *glyphes de garde* actifs égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation.

GOURDIN MAGIQUE — SORT 1

PLANTE TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 gourdin ou bâton non magique que vous tenez
Durée 1 min

La cible produit des lianes et des feuilles débordant d'énergie primordiale. La cible devient une arme *de frappe +1*, ce qui lui procure un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque et fait passer à deux les dés de dégâts de l'arme. De plus, tant que vous êtes sur votre plan natal, les attaques que vous effectuez avec la cible contre les aberrations, les créatures extraplanaires et les morts-vivants augmentent à trois le nombre de dés de dégâts de l'arme.

GRAISSE — SORT 1

INVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Zone** 4 cases contiguës de 1,50 m de côté ou
Cibles 1 objet d'Encombrement 1 ou moins
Durée 1 min

Vous faites apparaître de la graisse dont les effets dépendent de la zone ou de la cible désignée.

- **Zone** l'ensemble du sol compact dans la zone est recouvert de graisse. Chaque créature sur la surface recouverte de graisse doit réussir un jet de Réflexes ou un test d'Acrobaties contre votre DD des sorts ou tomber à terre. Les créatures qui font une action pour se déplacer sur la surface graisseuse pendant la durée du sort doivent chacune réussir un jet de Réflexes ou un test d'Acrobaties pour Garder l'équilibre. Une créature qui Fait un pas ou Rampe n'a pas à faire de test ou de jet de sauvegarde.
- **Cible.** Si vous lancez le sort sur un objet non porté, quiconque tente de s'en emparer doit réussir un test d'Acrobaties ou un jet de Réflexes contre votre DD des sorts pour y parvenir. Si vous ciblez un objet porté par une créature, celle-ci doit faire un test d'Acrobaties ou un jet de Réflexes. En cas d'échec, la créature qui tient l'objet subit un malus de circonstances de –2 à tous ses tests où l'objet est utilisé ; elle le lâche en cas d'échec critique. L'objet tombe sur une case adjacente déterminée par le MJ. Si vous lancez ce sort sur un objet revêtu, son porteur bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Vigueur contre les tentatives pour le saisir.

GRANDE FOULÉE — SORT 1

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 h

Vous allongez votre foulée au-delà de ce qu'il est possible de faire. Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse.

Intensifié (2e). La durée passe à 8 h.

GUÉRISON — SORT 1

GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆ à ◆◆◆
Portée variable ; **Cibles** 1 créature vivante consentante ou 1 mort-vivant

Vous canalisez de l'énergie positive pour soigner les vivants ou blesser les morts-vivants. Si la cible est une créature vivante consentante, elle récupère 1d8 points de vie. Si la cible est un mort-vivant, vous lui infligez ce montant de dégâts positifs et il fait un jet de Vigueur basique. Le nombre d'actions que vous dépensez quand vous Lancez ce sort détermine ses cibles, sa portée, sa zone et d'autres paramètres.

- ◆ **(somatique)** Le sort a une portée de contact.
- ◆◆ **(somatique, verbal)** Le sort a une portée de 9 m. Si vous soignez une créature vivante, augmentez de 8 les points de vie qu'elle récupère.
- ◆◆◆ **(matériel, somatique, verbal)** Vous propagez de l'énergie positive dans une émanation de 9 m. Toutes les créatures vivantes et tous les morts-vivants dans la zone sont pris pour cible.

Intensifié (+1). Le montant des soins ou des dégâts augmente de 1d8 et les soins supplémentaires de la version à 2 actions augmentent de 8.

GUIDE DU PÉLERIN — SORT 3

DIVINATION

Traditions divine, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

Vous faites appel à l'au-delà pour guider votre route. Quand vous Lancez ce sort, choisissez une destination ; vous recevez un itinéraire inspiré pour vous y rendre, vous permettant à vous et aux alliés qui voyagent à vos côtés de réduire le malus de déplacement dû aux terrains difficiles de la moitié de la durée, tant que vous ne déviez pas de l'itinéraire inspiré. Cela n'a aucun effet sur le déplacement lors des rencontres. Si vous utilisez de nouveau ce pouvoir avant la fin de la durée, cet effet prend fin et est remplacé par celui du nouvel itinéraire.

HALLUCINATION — SORT 5

ILLUSION MENTAL MISE HORS DE COMBAT

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ matériel, somatique
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 h

La cible perçoit systématiquement une chose en la prenant pour autre chose, elle ne perçoit pas quelque chose qui est pourtant là, ou elle perçoit quelque chose qui n'est pas là, sans pour autant modifier ses convictions. Vous choisissez lequel de ces effets s'applique et déterminez les détails de l'hallucination. Par exemple, vous pouvez faire en sorte que la cible voit tous les elfes comme des humains, qu'elle soit incapable de percevoir la présence de son frère, qu'elle voit sa précieuse montre à gousset sur sa personne quand ce n'est pas le cas, ou qu'elle voit une tour au milieu de la bourgade.

La cible a droit à un jet de Volonté initial, dont les effets sont décrits ci-après. Elle peut également faire un jet de Volonté pour discerner l'hallucination chaque fois qu'elle Cherche ou interagit directement avec elle. Par exemple, la cible peut tenter de discerner l'hallucination chaque fois qu'elle interagit avec un elfe, qu'elle bouscule son frère sans le faire exprès, qu'elle prend sa montre à gousset ou qu'elle scrute attentivement la tour. La cible peut tenter de discerner l'hallucination en bénéficiant d'un important bonus de circonstances dans certaines situations déterminées par le MJ, si elle tente d'escalader la tour inexistante, par exemple.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La créature perçoit ce que vous avez choisi jusqu'à qu'elle parvienne à discerner l'hallucination mais sait en quoi elle consiste.
Échec. La créature perçoit ce que vous avez choisi jusqu'à ce qu'elle parvienne à discerner l'hallucination.
Échec critique. La créature perçoit ce que vous avez choisi jusqu'à ce qu'elle parvienne à discerner l'hallucination et y croit si fermement qu'elle subit un malus de circonstances de –4 aux jets de sauvegarde pour la discerner.

Intensifié (6e). Vous pouvez prendre pour cible jusqu'à dix créatures ou changer la durée du sort pour qu'il dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.
Intensifié (8e). Vous pouvez prendre pour cible un nombre quelconque de créatures ou changer la durée du sort à illimitée.

HÉBÉTEMENT — TOUR DE MAGIE 1

ENCHANTEMENT MENTAL NON LÉTAL TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 round

Vous obscurcissez l'esprit de la cible et l'hébétez d'une décharge mentale. Les dégâts de cette dernière équivalent à votre modificateur de caractéristique d'incantation. La cible fait un jet de Volonté basique. En cas d'échec critique, elle est également étourdie 1.

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 1d6.

HÉROÏSME — SORT 3

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature humanoïde
Durée 10 min

Vous éveillez l'héroïsme de la cible, ce qui lui confère un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque, aux tests de Perception, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.

Intensifié (6e). Le bonus de statut passe à +2.
Intensifié (9e). Le bonus de statut passe à +3.

HOSTILITÉ NATURELLE — SORT 9

ENCHANTEMENT

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 150 m ; **Cibles** jusqu'à 5 créatures
Durée 10 min

Les animaux et les plantes dans la zone se retournent contre les cibles. Chaque cible subit les effets suivants tant qu'elle reste dans la zone :

- La végétation pousse sur toutes les surfaces en imposant à chaque cible un malus de circonstances de –3 m à leur Vitesse dès qu'elle est adjacente aux plantes.
- Les animaux agressifs attaquent sans prévenir. Au début de son tour, chaque cible effectue un test nu DD 8. En cas d'échec, des créatures déferlent sur elle en lui infligeant 2d10 dégâts tranchants. La cible fait un jet de Réflexes basique et elle est prise au dépourvu pendant 1 round, sauf en cas de succès critique.
- La cible perd toute connexion avec la nature et les créatures naturelles. La cible doit réussir un test nu DD 5 quand elle lance

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

un sort primordial ou le sort échoue. De plus, les créatures animales ou végétales deviennent hostiles à son encontre, même celles très liées à elle, tel qu'un compagnon animal.

Le MJ peut décider que certaines créatures sont immunisées à la colère de la nature, tel qu'un émissaire servant une divinité de la nature.

HYPERCOGNITION — SORT 3

DIVINATION

Traditions occulte
Incantation ◆ verbal

Vous collectez et cataloguez rapidement des informations en rapport avec votre situation actuelle. Vous pouvez instantanément effectuer jusqu'à 6 actions Se souvenir lorsque vous Lancez ce sort. Vous ne pouvez pas utiliser de pouvoirs spéciaux, de réactions ou d'actions gratuites qui se déclenchent quand vous utilisez ces actions Se souvenir.

IDIOTIE — SORT 2

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous émoussez l'esprit de la cible ; cette dernière doit effectuer un jet de Volonté.

Succès. La cible n'est pas affectée.
Échec. La cible est stupéfiée 2.
Échec critique. La cible est stupéfiée 4.

IMAGE MIROIR — SORT 2

ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Trois images illusoires de vous-même tournent autour de vous dans votre espace et ceux qui vous attaquent peuvent potentiellement frapper l'une d'elles au lieu de vous. Quand une attaque devrait normalement vous toucher, on détermine aléatoirement si elle touche à la place l'une de vos images. Si les trois images sont encore présentes, il y a 1 chance sur 4 que l'attaque vous touche (1 sur 1d4). S'il reste deux images, il y a 1 chance sur 3 qu'elle vous touche (1 ou 2 sur 1d6). S'il ne reste qu'une image, il y a 1 chance sur 2 qu'elle vous touche (1 à 3 sur 1d6).

Une image est détruite lorsqu'elle est frappée. Si le résultat du jet d'attaque rate en étant inférieur à votre CA mais n'aboutit pas à un échec critique, l'attaque détruit une image sans effet additionnel (même si l'attaque devrait normalement produire un effet en cas d'échec). Si le résultat d'un jet d'attaque aboutit à un succès critique et devrait toucher l'une des images, l'une d'elles est détruite et le jet d'attaque est considéré comme un succès contre vous. Le sort se termine une fois toutes les images détruites.

IMMUNITÉ CONTRE LES SORTS — SORT 4

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 24 h

Vous protégez une créature contre les effets d'un sort unique. Choisissez un sort et nommez-le à voix haute au titre de composant verbal. *Immunité contre les sorts* tente de contrer ce sort chaque fois que la cible d'*immunité contre les sorts* est la cible du sort nommé ou se trouve dans cette zone de sort. Réussir à contrer un sort qui cible une zone ou des cibles multiples avec *immunité contre les sorts* annule uniquement les effets pour la cible affectée par *immunité contre les sorts*.

IMPLOSION — SORT 9

ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature tangible
Jet de sauvegarde Vigueur basique ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous écrasez la cible en faisant en sorte qu'elle s'effondre sur elle-même, ce qui lui inflige 75 dégâts. Chaque fois que vous Maintenez le sort, vous devez désigner une nouvelle cible qui sera soumise au même effet ; vous ne pouvez pas cibler plus d'une fois une même cible avec la même incantation de ce sort. Vous ne pouvez pas non plus affecter plus d'une créature par tour avec *implosion*. Il est impossible de prendre pour cible une créature intangible, gazeuse, liquide ou sans forme solide.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 10.

IMPRÉCATION — SORT 1

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone émanation de 1,5 m ; **Cibles** les ennemis dans la zone
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous semez le doute dans l'esprit de vos ennemis. Une cible qui rate son jet de Volonté subit un malus de statut de –1 aux jets d'attaques tant qu'elle se trouve dans la zone. Une fois par tour, à partir de celui suivant l'incantation d'*imprécation*, vous pouvez utiliser une action unique pour augmenter le rayon de l'émanation de 1,5 m et obliger les ennemis dans la zone qui n'étaient pas encore affectés à refaire un jet de Volonté. *Imprécation* contre *bénédiction*.

INCARNATION DE LA NATURE — SORT 10

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

La puissance primordiale du monde s'écoule à travers vous. Vous vous transformez en homme vert ou en kaiju, des incarnations de la nature. Votre forme de combat est de taille Moyenne pour un homme vert ou Gigantesque (espace de 9 m sur 9) pour un kaiju. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Sous cette forme, vous obtenez le trait plante (pou un homme vert) ou bête (pour un kaiju). Vous pouvez Révoquer le sort.

Vous gagnez les statistiques et pouvoirs suivants, quelle que soit la forme de combat choisie :

- CA = 25 + votre niveau. Ignore votre malus d'armure aux tests et votre réduction de Vitesse.
- 30 points de vie temporaires.
- Vision dans le noir.

- Une ou plusieurs attaques spécifiques à la forme de combat choisie, qui deviennent vos seules attaques utilisables. Vous êtes qualifié pour vous en servir. Votre modificateur d'attaque est +34 et vous utilisez les dégâts indiqués. Ces attaques sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple). Si votre modificateur d'attaque à mains nues est plus élevé, utilisez-le à la place.
- Modificateur d'Athlétisme de +36, sauf si le vôtre est supérieur.

Vous gagnez également des pouvoirs spécifiques basés sur le type d'incarnation choisi.

- **Homme vert** Vitesse 12 m, Vitesse d'escalade 12 m ; **Corps à corps** ◆ lianes (allonge 9 m, polyvalent P), **Dégâts** 6d8+12 contondants ; **Distance** ◆ épines (portée 30 m), **Dégâts** 6d6+6 perforants ; **Caresse verte** (aura, primordiale, transmutation) 18 m. Les ennemis autres que les plantes doivent chacun réussir un jet de Vigueur contre votre DD des sorts ou devenir maladroit 1 pendant 1 round (maladroit 2 en cas d'échec critique).
- **Kaiju** Vitesse 15 m, résistance 5 aux dégâts physiques ; **Corps à corps** ◆ mâchoires (allonge 9 m), **Dégâts** 6d10+10 perforants ; **Corps à corps** ◆ griffes (agile, allonge 9 m), **Dégâts** 6d8+8 tranchants ; **Corps à corps** ◆ patte (agile, allonge 4,50 m), **Dégâts** 6d6+10 contondants ; **Impossible à arrêter** Vous êtes immunisé contre l'immobilisation et ignorez le terrain difficile et très difficile ; **Piétinement** ◆◆◆ Vous vous déplacez jusqu'au double de votre Vitesse et traversez les espaces occupés par les créatures de taille Très Grande ou plus petites en piétinant chaque créature dont vous entrez dans l'espace. Une créature piétinée subit des dégâts de patte avec un jet de Réflexes basique contre votre DD des sorts.

INJONCTION — SORT 1

AUDIBLE ENCHANTEMENT LINGUISTIQUE MENTAL

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** jusqu'à la fin du prochain tour de la cible

Vous criez un ordre difficile à ignorer. Vous pouvez ordonner à la cible de s'approcher de vous, de s'enfuir (comme avec l'état en fuite), de lâcher ce qu'elle tient, de se jeter à terre ou de ne pas bouger. Elle ne peut pas Retarder ni faire de réaction tant qu'elle n'a pas obéi à votre ordre. L'effet dépend du jet de Volonté de la cible.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. Pour sa première action à son prochain tour, la créature est obligée d'utiliser une action unique pour faire ce que vous lui avez ordonné.

Échec critique. À son prochain tour, la cible doit utiliser toutes ses actions pour obéir à votre ordre.

Intensifié (5e). Vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

INSPIRATION DIVINE — SORT 8

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante

Vous imprégnez une cible d'énergie spirituelle, régénérant sa magie. Si elle prépare ses sorts, elle récupère un sort de niveau 6 ou inférieur qu'elle a déjà lancé aujourd'hui et peut le lancer de nouveau. Si elle est un incantateur spontané, elle récupère l'un de ses emplacements de sort de niveau 6 ou moins. Si elle possède une réserve de focalisation, elle récupère des points de focalisation comme si elle s'était Refocalisée.

INSTANT DE RENOUVEAU — SORT 8

GUÉRISON NÉCROMANCIE

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** jusqu'à 6 créatures

Les cibles bénéficient instantanément d'une période de repos équivalant à celle d'une journée. Tous les effets nocifs qui devraient normalement disparaître au bout de vingt-quatre heures disparaissent instantanément mais la durée des sorts actifs affectant les cibles n'est pas raccourcie pour autant. Les cibles récupèrent des points de vie et soignent les états subis comme si elles s'étaient reposées vingt-quatre heures, mais elles ne peuvent pas renouveler leurs préparatifs quotidiens ou bénéficier des avantages autres que la guérison que procure le repos. Les cibles sont ensuite temporairement immunisées pendant une journée.

INVERSION DE LA GRAVITÉ — SORT 7

PEU COURANT ÉVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** cylindre de 6 m de rayon pour 12 m de haut
Durée 1 min

Vous inversez la gravité au sein d'une zone. Les créatures et objets qui ne sont pas fixés au sol chutent immédiatement vers le haut et le sommet de la zone. Une créature peut tenter de Se raccrocher in extremis pour stopper sa chute si elle passe à proximité d'une surface appropriée. Si une créature chute contre un objet solide (le plafond par exemple), elle subit le montant de dégâts de chute approprié et atterrit sur la surface. Une fois qu'un objet ou une créature touche le sommet de la zone, il ou elle flotte, bloqué entre la gravité normale et l'autre inversée. La créature peut se déplacer le long du plan où les deux formes de gravité se rencontrent. Les créatures capables de léviter ou de voler peuvent utiliser ces pouvoirs pour réduire les effets d'une *inversion de la gravité*.

Quand *inversion de la gravité* se termine, toutes les créatures et objets situés dans la zone retombent. De la même manière, tout ce qui se déplace en dehors de la zone du sort est soumis de nouveau à la gravité normale.

INVISIBILITÉ — SORT 2

ILLUSION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ matériel, somatique
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 10 min

Camouflée par une illusion, la cible devient invisible. Cette invisibilité lui permet d'être non détectée vis-à-vis de toutes les créatures, mais celles-ci peuvent tenter de la trouver pour qu'elle devienne cachée vis-à-vis d'elles à la place (page 466). Si la cible effectue une action hostile, le sort se termine une fois cette action accomplie.

Intensifié (4e). Le sort dure 1 min mais ne se termine pas si la cible effectue une action hostile.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LANCE DIVINE — TOUR DE MAGIE 1

ATTAQUE ÉVOCATION TOUR DE MAGIE

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Vous libérez un rayon d'énergie divine. Choisissez un alignement que possède votre divinité (chaotique, mauvais, bon ou loyal). Vous ne pouvez pas lancer ce sort si vous n'avez pas de divinité ou si elle est neutre strict. Faites une attaque de sort à distance contre la CA de la cible. Si vous touchez, elle subit des dégâts de l'alignement choisi d'un montant de 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation (les points de dégâts sont doublés sur un coup critique). Ce sort adopte le trait de l'alignement que vous avez choisi.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4.

LECTURE DE L'AURA — TOUR DE MAGIE 1

DÉTECTION DIVINATION TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation 1 min (somatique, verbal)
Portée 9 m ; **Cibles** 1 objet

Vous vous concentrez sur l'objet ciblé en ouvrant votre esprit pour percevoir les auras magiques. Une fois l'incantation terminée, vous savez si un objet est magique ou non. S'il l'est, vous découvrez l'école de magie (pages 297 et 298).

Si l'objet est une illusion, vous la détectez uniquement si le niveau de l'effet est inférieur au niveau de votre sort *lecture de l'aura*.

Intensifié (3e). Vous pouvez cibler jusqu'à 10 objets.
Intensifié (6e). Vous pouvez cibler un nombre quelconque d'objets.

LECTURE DES PENSÉES — SORT 3

PEU COURANT DÉTECTION DIVINATION MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 round ou maintenu jusqu'à 1 min

Vous tentez de lire les pensées de la cible en entrant brièvement en contact avec son esprit. Elle doit faire un jet de Volonté. La cible est ensuite temporairement immunisée contre votre *lecture des pensées* pendant une heure.

Succès critique. La cible perçoit vos vagues pensées superficielles quand vous Lancez le sort.
Succès. Vous savez si le modificateur d'Intelligence de la cible est supérieur, égal ou inférieur au vôtre.
Échec. Vous percevez les vagues pensées superficielles de la cible quand vous Lancez le sort et savez si son modificateur d'Intelligence est supérieur, égal ou inférieur au vôtre.
Échec critique. Comme l'échec et pendant toute la durée du sort, vous pouvez le Maintenir pour détecter à nouveau les pensées superficielles de la cible. La cible ne peut pas faire d'autres jets de sauvegarde.

LENTEUR — SORT 3

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 minute

Vous dilatez le flot du temps autour de la cible, ralentissant ses actions.
Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.
Échec. La créature est ralentie 1 pendant 1 minute.
Échec critique. La cible est ralentie 2 pendant 1 minute.

Intensifié (6e). Vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

LÉVITATION — SORT 3

ÉVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 objet non porté ou 1 créature consentante
Durée 5 min

Vous défiez la gravité et faites léviter la cible à 1,50 m au-dessus du sol. Pendant la durée du sort, vous pouvez déplacer la cible de 3 m vers le haut ou le bas avec une action unique dotée du trait concentration. Une créature en lévitation grâce à ce sort subit un malus de circonstances de –2 aux jets d'attaque. Une créature en lévitation peut effectuer l'action Interagir pour se stabiliser et annuler ce malus pour le reste de son tour. Si la cible est adjacente à un objet ou à un terrain suffisamment stable, elle peut l'escalader (si la surface est verticale, comme un mur) ou ramper dessus (si elle est horizontale, comme un plafond). Le MJ détermine quelles surfaces il est possible d'escalader ou sur lesquelles on peut ramper.

LIBERTÉ DE MOUVEMENT — SORT 4

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature touchée
Durée 10 min

Vous repoussez les effets qui gênent ou ralentissent les mouvements de la cible. Tant qu'elle est sous l'effet de ce sort, elle ignore les effets qui lui donnent un malus de circonstances à la Vitesse. Quand elle tente de S'échapper d'un effet visant à l'immobiliser, l'empoigner ou l'entraver, elle y parvient automatiquement, à moins que l'effet ne soit magique et d'un niveau supérieur à celui de *liberté de mouvement*.

LIEN MENTAL — SORT 1

DIVINATION MENTAL

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante

Vous liez votre esprit à celui de la cible et partagez mentalement et instantanément avec elle un nombre d'informations équivalent à ce que vous pourriez communiquer normalement en dix minutes.

LIEN SPIRITUEL — SORT 1

GUÉRISON NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 10 min

Vous formez un lien spirituel avec une autre créature, vous permettant d'endurer ses souffrances à sa place. Quand vous Lancez ce sort et au début de chacun de vos tours, si la cible est en dessous de son maximum de points de vie, elle en regagne 2 (ou la différence entre

ses points de vie actuels et son maximum, si elle est inférieure). Vous perdez autant de points de vie que la cible en regagne.

Il s'agit d'un transfert spirituel, par conséquent, aucun effet n'augmente les points de vie regagnés par la cible ou ne diminue les points de vie que vous perdez. Ce transfert ignore également tous vos points de vie temporaires ou ceux de la cible. Comme cet effet n'implique pas d'énergie positive ou négative, *lien spirituel* fonctionne même si vous ou la cible êtes un mort-vivant. Tant que la durée persiste, vous ne tirez pas avantage d'une régénération ou d'une guérison rapide. Vous pouvez Révoquer ce sort, et si vous êtes à 0 point de vie, *lien spirituel* prend fin automatiquement.

Intensifié (+1). Le nombre de points de vie transférés chaque fois augmente de 2.

LIEN TÉLÉPATHIQUE — SORT 5

PEU COURANT | DIVINATION | MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** vous et jusqu'à 4 créatures consentantes que vous touchez
Durée 8 h

Les cibles peuvent communiquer télépathiquement avec une ou toutes les autres cibles depuis n'importe quel point de la même planète.

LIER UN MORT-VIVANT — SORT 3

NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 mort-vivant sans intelligence d'un niveau inférieur ou égal au sort *lier un mort-vivant*
Durée 1 jour

D'un mot à la puissance nécromantique, vous prenez le contrôle de la cible. Elle gagne le trait sbire. Si vous ou un allié utilisez une action hostile contre elle, le sort se termine.

LIRE LES PRÉSAGES — SORT 4

PEU COURANT | DIVINATION | PRÉDICTION

Traditions divine, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)

Vous jetez un coup d'œil dans le futur. Choisissez une activité, un objectif ou un événement précis qui aura lieu dans une semaine ou moins. Vous découvrez un indice mystérieux ou un conseil, souvent sous forme de poème ou de présage, susceptible de vous aider lors de l'événement choisi.

LOCALISATION — SORT 3

PEU COURANT | DÉTECTION | DIVINATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 150 m ; **Cibles** 1 objet précis ou 1 type d'objets
Durée maintenu

Vous savez quelle direction emprunter pour rejoindre la cible (si vous avez désigné un objet précis, comme « l'épée de ma mère ») ou de la cible la plus proche (si vous avez désigné un type d'objets, comme « des épées »). Si la cible est un objet précis, vous devez l'avoir observé directement de vos propres yeux. Si c'est un type d'objets, vous devez tout de même former une image mentale précise de ce à quoi ils ressemblent. Ce sort ne peut pas localiser l'objet s'il y a du plomb ou de l'eau vive entre vous et la cible. Vous pouvez ainsi trouver un objet du type désigné plus éloigné si le plus proche se trouve derrière du plomb ou de l'eau vive.

Intensifié (5e). Vous pouvez cibler une créature précise ou une ascendance au lieu d'un objet, mais vous devez avoir rencontré ou vu de près la créature ou l'ascendance ciblée.

LOCALISATION SUPRÊME — SORT 8

PEU COURANT | DÉTECTION | DIVINATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée illimitée ; **Cibles** 1 créature ou objet

Vous apprenez le nom de l'emplacement précis de la cible (y compris celui d'un bâtiment, d'une ville et d'un pays) et son plan d'existence.

Pour viser une créature, vous devez l'avoir déjà vue en personne, disposer d'un bien ayant de l'importance pour elle ou avoir un échantillon de son corps. Pour viser un objet, vous devez l'avoir touché ou avoir un de ses fragments. *Localisation suprême* surmonte automatiquement les protections contre la détection et la divination d'un niveau inférieur au sien, même si elles devraient normalement avoir une chance de la bloquer.

LUEURS FÉERIQUES — SORT 2

ÉVOCATION | LUMIÈRE

Traditions divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 3 m
Durée 5 min

Toutes les créatures situées dans la zone lorsque vous lancez le sort sont enveloppées d'un feu coloré (de la teinte de votre choix) qui ne dégage pas de chaleur. Les créatures visibles ne peuvent pas se masquer tant qu'elles sont affectées par *lueurs féeriques*. Les créatures invisibles sont masquées au lieu d'être non détectées tant qu'elles sont affectées par le sort.

LUEURS HYPNOTIQUES — SORT 3

ILLUSION | VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ matériel, somatique
Portée 36 m ; **Zone** explosion 3 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous créez un motif géométrique aux couleurs changeantes en lévitation dans un nuage. Les créatures à l'intérieur du motif sont éblouies. De plus, une créature doit faire un jet de Volonté si elle se trouve à l'intérieur du motif quand vous le lancez, quand elle entre dans le motif, quand elle termine son tour à l'intérieur ou si elle effectue l'action Chercher ou Interagir avec lui. Une créature fascinée par le motif ne fait pas d'autres jets de sauvegarde.

Succès. La cible n'est pas affectée.
Échec. La cible est fascinée par le motif.
Échec critique. La cible est fascinée par le motif. Elle ne peut plus utiliser de réactions tant qu'elle reste fascinée.

LUMIÈRE BRÛLANTE — SORT 3

ATTAQUE | ÉVOCATION | FEU | BON | LUMIÈRE

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Vous lancez un rayon de lumière flamboyant teinté d'énergie sainte. Effectuez un jet d'attaque de sort à distance. Le rayon inflige 5d6 dégâts de feu. Si la cible est un fiélon ou un mort-vivant, vous infligez 5d6 dégâts bons supplémentaires.

Succès critique. La cible subit le double de dégâts de feu, ainsi que le double de dégâts bons s'il s'agit d'un fiélon ou d'un mort-vivant.

Succès. La cible reçoit la totalité des dégâts.

Si le rayon traverse une zone de ténèbres magiques ou cible une créature affectée par des ténèbres magiques, *lumière brillante* tente de contrer les ténèbres. Pour savoir si le rayon traverse une zone de ténèbres, tracez une ligne entre la cible du sort et vous.

Intensifié (+1). Les dégâts de feu augmentent de 2d6 et les dégâts bons contre les fiélons et les morts-vivants de 2d6.

LUMIÈRE — TOUR DE MAGIE 1

ÉVOCATION LUMIÈRE TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 objet de 1 Encombrement ou moins, soit non porté, soit en possession de vous-même ou d'un allié consentant
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

L'objet luit en émettant une lumière vive dans un rayon de 6 m (et une lumière faible dans les 6 m au-delà), comme une torche. Si vous lancez ce sort une nouvelle fois sur un deuxième objet, le sort *lumière* sur le premier prend fin.

Intensifié (4e). L'objet émet une lumière vive dans un rayon de 18 m (et une lumière faible dans les 18 m au-delà).

LUMIÈRES DANSANTES — TOUR DE MAGIE 1

ÉVOCATION LUMIÈRE TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m
Durée maintenu

Vous créez jusqu'à quatre lumières flottantes, qui ne doivent pas être séparées de plus de 3 m. Chacune émet autant de lumière qu'une torche. Quand vous Maintenez le sort, vous pouvez déplacer autant de lumières que vous le voulez d'au maximum 18 m. Chaque lumière doit rester dans un rayon de 36 m autour de vous et dans un rayon de 3 m autour des autres lumières, sinon elle s'éteint.

MAIN SPECTRALE — SORT 2

NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m
Durée 1 min

À partir de votre essence, vous créez une main semi-corporelle qui délivre des sorts de contact pour vous. Chaque fois que vous Lancez un sort avec une portée de contact, vous pouvez demander à la main de ramper vers une cible située à portée, la toucher puis ramper de nouveau vers vous. Quand vous lancez une attaque de sort de corps à corps avec la main, vous utilisez vos bonus normaux. La main peut se déplacer aussi loin que nécessaire dans la portée. La main a votre CA et vos sauvegardes, mais tout dégât qui lui est infligé la détruit et vous fait subir 1d6 dégâts.

MAINS BRÛLANTES — SORT 1

ÉVOCATION FEU

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône de 4,5 m
Jet de sauvegarde Réflexes basique

Des jets de flammes jaillissent de vos mains. Vous infligez 2d6 dégâts de feu aux créatures de la zone.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

MALÉDICTION DU MARIN — SORT 5

MALÉDICTION NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté

Vous infligez à la cible un mal de mer violent et durable sous forme de malédiction. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est malade 1. Réduire à 0 son état malade met fin à la malédiction.

Échec. La cible est malade 1 et ne peut pas amener en dessous de 1 son état malade tant que sévit la malédiction. Celle-ci peut être levée avec une *délivrance des malédictions* ou une magie similaire. Tant que la cible est malade et se trouve sur l'eau à plus de 1,5 km des côtes, elle est également ralentie 1.

Échec critique. Comme l'échec, mais la cible est malade 2.

MALÉDICTION DU PARIA — SORT 4

ENCHANTEMENT MALCHANCE MALÉDICTION MENTAL

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté

Vous maudissez la cible pour que sa présence devienne déplaisante, voire rebutante. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Pendant dix minutes, la cible doit faire deux jets et garder le moins bon résultat chaque fois qu'elle effectue un test de Duperie, de Diplomatie, d'Intimidation ou de Représentation, et les créatures qu'elle rencontre voient leur attitude initiale envers elle empirer d'une catégorie (elles sont inamicales au lieu d'indifférentes, par exemple).

Échec. Comme un succès, mais l'effet est permanent.

Échec critique. Comme un échec, et les créatures que la cible rencontre voient leur attitude initiale envers elle empirer de deux catégories.

MANIPULATION À DISTANCE — TOUR DE MAGIE 1

ÉVOCATION TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 objet non porté d'Encombrement léger ou moins
Durée maintenu

Vous créez une main magique, invisible ou fantomatique, qui saisit l'objet ciblé et le déplace lentement jusqu'à 6 m. Étant donné que l'objet lévite, vous pouvez le déplacer dans n'importe quelle direction. Vous pouvez déplacer l'objet de 6 m à chaque fois que vous Maintenez le sort. L'objet chute s'il est en lévitation lorsque le sort se termine.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Intensifié (3e). Vous pouvez cibler un objet non porté d'Encombrement 1 ou moins.
Intensifié (5e). La portée passe à 18 m et vous pouvez cibler un objet non porté d'Encombrement 1 ou moins.
Intensifié (7e). La portée passe à 18 m et vous pouvez cibler un objet non porté d'Encombrement 2 ou moins.

MANŒUVRE TÉLÉKINÉSIQUE — SORT 2

ATTAQUE ÉVOCATION FORCE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Grâce à une montée de pouvoir télékinésique, vous déplacez un ennemi ou une chose qu'il transporte. Vous pouvez tenter de Désarmer, Pousser ou de faire un Croc-en-jambe à la cible en utilisant un jet d'attaque de sort au lieu d'un test d'Athlétisme.

MANOIR RESPLENDISSANT — SORT 9

INVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 150 m
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous invoquez un immense manoir de presque cent mètres de côté et de trois étages de haut. Quand vous Lancez le sort, vous visualisez dans votre tête l'image du manoir et l'aspect que vous voulez lui donner. Le manoir peut contenir autant de pièces que vous le désirez et vous pouvez le décorer comme vous l'avez imaginé. Vous pouvez imaginer une fonction pour chaque pièce et les accessoires appropriés dans chacune. Les meubles et autres équipements ordinaires fonctionnent normalement pour les personnes à l'intérieur du manoir mais cessent d'exister s'ils sont amenés à l'extérieur. Aucun accessoire créé par ce sort ne peut créer d'effets magiques mais les objets magiques apportés dans le manoir fonctionnent normalement.

Votre manoir contient les mêmes types et quantités de nourriture et de domestiques que ceux créés par le sort *manoir somptueux*.

Chacune des portes et des fenêtres extérieures du manoir est protégée par des sorts *alarme*. Vous choisissez pour chaque alarme si elle est audible ou mentale quand vous Lancez le sort, et chacune produit un son (dans le cas d'une alarme audible) ou une sensation différente (dans le cas d'une alarme mentale), ce qui vous permet de déterminer instantanément quelle issue vient d'être utilisée.

MANOIR SOMPTUEUX — SORT 7

PEU COURANT EXTRADIMENSIONNEL INVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 9 m
Durée 24 h

Vous convoquez un demi-plan extradimensionnel composé d'une habitation spacieuse dotée d'une unique entrée. L'entrée est reliée au plan où vous Lancez le sort en apparaissant où vous le souhaitez à portée du sort. Elle a la forme d'un rectangle vertical translucide et scintillant de 1,50 m de large et de 3 m de haut. Vous désignez qui peut entrer

quand vous lancez le sort. Une fois à l'intérieur, vous pouvez fermer l'entrée pour la rendre invisible. Vous et les créatures désignées pouvez rouvrir la porte (qui s'ouvre comme une porte physique ordinaire) à volonté.

L'intérieur du demi-plan a l'aspect d'un manoir comprenant un magnifique vestibule et de nombreuses et somptueuses salles. C'est vous qui imaginez la configuration du manoir quand vous Lancez le sort mais il doit être compris dans un espace de 12 m de large, 12 m de long et 9 m de haut. Tant que l'entrée du manoir est fermée, les effets provenant de l'extérieur ne peuvent pas atteindre l'intérieur et vice versa, à l'exception de *changement de plan* que l'on peut utiliser pour entrer dans le manoir. Vous pouvez utiliser une magie de scrutation et des effets similaires pour observer l'extérieur seulement si ces effets peuvent affecter d'autres plans.

Un maximum de 24 domestiques s'occupent du service dans le manoir. Ils sont semblables au serviteur créé par le sort *serviteur invisible*, mais ils sont toutefois visibles et c'est vous qui déterminez leur aspect lors de l'incantation. Le stock de nourriture dans le manoir permet de servir un banquet de neuf plats pour 150 convives.

MANQUE DE FOI — SORT 3

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté

Vous vous attaquez à la foi de votre cible, la plongeant dans le doute et les tourments intellectuels, ce qui lui inflige 6d6 dégâts mentaux ou 6d8 dégâts mentaux si elle peut lancer des sorts divins. L'effet est déterminé par son jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible reçoit la moitié des dégâts.
Échec. La cible reçoit la totalité des dégâts. Si elle peut lancer des sorts divins, elle est stupéfiée 1 pendant 1 round.
Échec critique. La cible reçoit le double des dégâts, est stupéfiée 1 pendant 1 round et ne peut pas lancer de sorts divins pendant 1 round.

Pour nombre de divinités, il est anathème de lancer ce sort sur un fidèle de la même religion que soi sans une excellente raison.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6 (ou de 2d8 si la cible est un incantateur divin).

MARCHE DANS LES AIRS — SORT 4

AIR TRANSMUTATION

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 5 min

La cible peut marcher sur l'air comme si c'était de la terre ferme. Elle peut ainsi monter ou descendre à un angle maximal de 45 degrés.

MARCHE SUR L'EAU — SORT 2

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 10 min

La cible peut marcher sur la surface de l'eau et d'autres liquides sans passer au travers. Elle peut évoluer sous l'eau si elle le souhaite, mais dans ce cas elle doit Nager normalement. Ce sort n'offre pas le pouvoir de respirer sous l'eau.

Intensifié (4e). La portée passe à 9 m, la durée passe à 1 h et vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

MASQUE TERRIFIANT — SORT 7

ÉMOTION ILLUSION MENTAL TERREUR VISUEL

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 min

La cible prend l'aspect d'une créature effroyable et repoussante. L'effet est unique à chaque observateur ; ainsi, un humain avec la cible dans son champ de vision pourrait voir un démon aux crocs dégoulinant de sang mais un démon un visage angélique auréolé de lumière.

Une créature doit faire un jet de Volonté lorsqu'elle tente une action hostile contre la cible. Elle est ensuite temporairement immunisée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Succès. La créature n'est pas affectée.
Échec. La créature est effrayée 2 avant d'effectuer son action.
Échec critique. La créature est effrayée 2 et son action rate en étant dépensée.

Intensifié (8e). Vous pouvez cibler jusqu'à 5 créatures. Si une créature effectue une action hostile ou une réaction qui affecte plusieurs cibles simultanément, elle ne fait qu'un seul jet de sauvegarde contre *masque terrifiant*.

MASSACRE — SORT 9

MORT NÉCROMANCIE NÉGATIF

Traditions arcanique, divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone ligne 18 m
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous provoquez le déferlement d'une vague d'énergie nécromantique qui détruit la force vitale des créatures qui la prennent de plein fouet. Chaque créature de niveau 17 ou moins dans la ligne doit faire un jet de Vigueur. Une créature meurt instantanément si les dégâts du *massacre* réduisent à 0 ses points de vie. Si le *massacre* ne tue aucune créature, l'énergie négative revient violemment vers vous en explosant et en infligeant 30 dégâts négatifs supplémentaires à chaque créature dans la ligne (même celles dont le niveau est supérieur à 17) ainsi qu'à vous-même.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La créature subit 9d6 dégâts négatifs.
Échec. La créature subit 100 dégâts négatifs.
Échec critique. La créature meurt.

Intensifié (10e). Le sort affecte les créatures de niveau 19 ou moins. Les dégâts passent à 10d6 en cas de succès et à 115 en cas d'échec.

MESSAGE ONIRIQUE — SORT 3

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation 10 min (somatique, verbal)
Portée planétaire ; **Cibles** 1 créature que vous connaissez par son nom et avez rencontrée en personne
Durée 1 jour

Vous envoyez un message dans les rêves de votre cible. Il est à sens unique et ne doit pas dépasser 1 min de discours (environ 150 mots).

Si la cible dort, elle reçoit le message de suite, sinon elle le reçoit la prochaine fois qu'elle s'endort. Dès qu'elle le reçoit, le sort se termine et vous savez que le message a été envoyé.

Intensifié (4e). Vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures que vous connaissez par leur nom et avez rencontrées en personne. Vous devez envoyer le même message à toutes. Le sort se termine de manière individuelle pour chacune.

MESSAGE — TOUR DE MAGIE 1

AUDIBLE ILLUSION LINGUISTIQUE MENTAL TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆ verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature
Durée voir ci-après

Vous murmurez tout bas des mots mais ceux-ci sont directement transférés vers les oreilles de la cible au lieu de sortir de votre bouche. La cible peut entendre distinctement vos paroles comme si vous vous les prononciez à côté d'elle, mais les autres éprouvent les difficultés normales à entendre des paroles murmurées tout bas. La cible peut répondre brièvement par une réaction ou par une action gratuite lors de son prochain tour si elle le souhaite, mais elle doit pouvoir vous voir et se trouver à portée de votre sort. Si elle répond, sa réponse est transférée directement dans vos oreilles, exactement comme le message initial.

Intensifié (3e). La portée du sort passe à 150 m.

MESSAGER ANIMAL — SORT 2

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions primordiale
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 36 m
Durée voir texte

Vous proposez un peu de nourriture qu'un animal sauvage de Très Petite taille à portée vient manger. Vous imprimez dans son esprit l'image d'un lieu ou d'un repère évident que vous connaissez bien, ainsi que la direction dans laquelle il se trouve et la distance qui vous en sépare. Vous pouvez attacher une note ou un petit objet d'Encombrement léger à l'animal. Ce dernier fait de son mieux pour atteindre la destination. S'il y parvient, il attend jusqu'à la fin du sort et laisse les créatures non hostiles l'approcher et récupérer l'objet qu'il transporte.

S'il n'y a pas d'animal de Très Petite taille à portée, le sort est perdu. Le sort se termine au bout de 24 h ou quand une créature récupère l'objet, selon ce qui se produit en premier.

MÉTAMORPHOSE FUNESTE — SORT 6

MÉTAMORPHOSE MISE HORS DE COMBAT TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** variable

Vous transformez la cible en animal inoffensif typique de la région. Les effets se basent sur son jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Le corps de la cible gagne quelques particularités mineures de l'animal inoffensif. Ses entrailles remuent alors qu'elles se transforment partiellement, la rendant malade 1. Quand elle se remet de l'état malade, ses particularités reviennent à la normale.

Échec. La cible se transforme pendant 1 min, mais conserve son intellect. Si elle utilise toutes les actions de son tour pour se concentrer sur sa forme originelle, elle a droit à un jet de Volonté pour mettre immédiatement fin à l'effet.

Échec critique. La cible se change, de corps et d'esprit, en l'animal inoffensif choisi pour une durée illimitée.

MEUTE SANS ENTRAVE — SORT 7

ABJURATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** jusqu'à 10 créatures
Durée 1 h

Vous libérez ceux qui voyagent à vos côtés des obstacles environnementaux. Les cibles ne subissent pas de malus de circonstances à la Vitesse dus à la végétation, aux décombres, aux vents ou autres propriétés de l'environnement, qu'il soit magique ou non, et elles ignorent les terrains difficiles de telles propriétés environnementales.

Intensifié (9e). Les cibles ignorent également les terrains difficiles supérieurs des propriétés environnementales.

MIRACLE — SORT 10

DIVINATION

Traditions divine
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal

Vous sollicitez de l'aide directement auprès de votre source divine. Celle-ci refuse toujours une sollicitation qui va à l'encontre de sa nature et peut répondre à une requête différente (et potentiellement plus puissante ou plus adaptée à sa nature) de votre sollicitation initiale. L'incantation d'un *miracle* peut produire l'une des choses suivantes :

- Dupliquer un sort divin de niveau 9 ou inférieur.
- Dupliquez un sort non divin de niveau 7 ou inférieur.
- Vous produisez un effet dont la puissance équivaut aux effets ci-dessus.
- Vous inversez certains effets se référant au sort *souhait*.

Le MJ peut aussi vous permettre de tenter l'incantation d'un *miracle* pour produire des effets plus importants que ceux-ci mais cela peut s'avérer dangereux ou ne produire que des effets partiels.

MISE À MAL — SORT 1

NÉCROMANCIE NÉGATIF

Traditions divine
Incantation ◆ à ◆◆◆
Portée variable ; **Cibles** 1 créature vivante ou 1 mort-vivant consentant

Vous canalisez de l'énergie négative pour blesser les vivants ou soigner les morts-vivants. Si la cible est une créature vivante, vous lui infligez 1d8 dégâts négatifs et elle fait un jet de Vigueur basique. Si la cible est un mort-vivant consentant, il récupère ce montant en points de vie. Le nombre d'actions que vous dépensez quand vous Lancez ce sort détermine ses cibles, sa portée, sa zone et d'autres paramètres.

◆ **(somatique)** Le sort a une portée de contact.

◆◆ **(somatique, verbal)** Le sort a une portée de 9 m. Si vous soignez un mort-vivant, augmentez de 8 les points de vie qu'il récupère.

◆◆◆ **(matériel, somatique, verbal)** Vous propagez de l'énergie négative dans une émanation de 9 m. Toutes les créatures vivantes et tous les morts-vivants dans la zone sont pris pour cible.

Intensifié (+1). Le montant des soins ou des dégâts augmente de 1d8 et les soins supplémentaires de la version à 2 actions augmentent de 8.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

MISE À MORT — SORT 2

MORT NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante avec 0 PV
Jet de sauvegarde Volonté

Vous étouffez la vie d'une créature aux portes de la mort. La cible doit faire un jet de Volonté. Si vous la tuez, vous gagnez 10 PV temporaires et un bonus de statut de +1 aux jets d'attaques et de dégâts pendant 10 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La valeur pour que la cible soit mourante augmente de 1.
Échec. La cible meurt.

MODIFICATION DE MÉMOIRE — SORT 4

PEU COURANT DIVINATION MENTAL

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** illimitée

Vous modifiez les souvenirs de la cible en les effaçant, en améliorant leur clarté ou en ajoutant de faux souvenirs. La cible a droit à un jet de Volonté pour résister au sort.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et sait que vous avez tenté de modifier ses souvenirs.
Succès. La cible n'est pas affectée mais pense que votre sort était quelque chose d'inoffensif et non *modification de mémoire*, sauf si elle identifie le sort.
Échec. Pendant les cinq premières minutes de la durée du sort, vous pouvez Maintenir le sort pour modifier un souvenir une fois par round. Le cas échéant, vous imaginez jusqu'à six secondes du souvenir que vous modifiez, pour un total maximum de cinq minutes ininterrompues.

Les souvenirs que vous avez modifiés le restent tant que le sort est actif. Si la cible sort de la portée du sort avant l'écoulement des cinq minutes, vous ne pouvez plus altérer ses souvenirs.

Intensifié (6e). Vous lancez le sort sur une cible consentante pour supprimer tous ses souvenirs sur un sujet particulier que l'on peut décrire en 50 mots ou moins. L'effet est permanent et la suppression est remplacée par un souvenir flou et indistinct.

MORPHOLOGIE D'ARBRE — SORT 2

MÉTAMORPHOSE PLANTE TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 8 h

Vous vous transformez en un arbre de Grande taille. Les tests de Perception ne révèlent pas votre vraie nature, mais un test réussi de Nature ou de Survie contre le DD de votre sort révèle que vous semblez être un arbre étrangement nouveau dans la zone. Tant que vous êtes sous la forme d'un arbre, vous pouvez tout observer autour de vous, mais vous ne pouvez rien effectuer en dehors de mettre fin au sort et à votre tour en utilisant une action unique qui a le trait concentration. En tant qu'arbre, votre CA est de 20, et seuls les bonus et malus de statut et de circonstances vous affectent. Tout succès ou succès critique que vous obtenez à vos jets de Réflexes est un échec.

MORSURE D'ARAIGNÉE — SORT 1

NÉCROMANCIE POISON

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous dupliquez magiquement des crochets venimeux d'araignée. Vous infligez 1d4 dégâts perforants à la créature touchée et lui inoculez du venin d'araignée. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible subit 1d4 dégâts de poison.
Échec. La cible est contaminée par le venin d'araignée au stade 1.
Échec critique. La cible est contaminée par le venin d'araignée au stade 2.
Venin d'araignée (poison) ; **Niveau** 1 ; **Durée maximum** 4 rounds. **Stade 1** 1d4 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d4 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round).

MORSURE MAGIQUE — SORT 1

TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 1 min

Choisissez l'une des attaques à mains nues de la cible. L'énergie primordiale de votre sort fait alors briller la partie du corps désignée. L'attaque à mains nues devient une attaque à mains nues *de frappe +1*, gagne un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque et voit ses dés de dégâts passer à deux si elle n'en avait qu'un seul.

MOT DE POUVOIR AVEUGLANT — SORT 7

PEU COURANT AUDIBLE ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions arcanique
Incantation ◆ verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée variable

Vous murmurez un mot de pouvoir arcanique capable d'aveugler la cible lorsqu'elle l'entend. Une fois ciblée, la cible est ensuite temporairement immunisée pendant dix minutes. L'effet du sort dépend du niveau de la cible.

11 ou moins. La cible est définitivement aveugle.
12–13. La cible est aveugle pendant 1d4 min.
14 ou plus. La cible est éblouie pendant 1 min.

Intensifié (+1). Les niveaux auxquels les conséquences s'appliquent augmentent de 2.

MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT — SORT 8

PEU COURANT AUDIBLE ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions arcanique
Incantation ◆ verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée variable

Vous étourdissez la cible avec un mot de pouvoir arcanique. Une fois ciblée, la cible est ensuite temporairement immunisée pendant dix minutes. L'effet du sort dépend du niveau de la cible.

13 ou moins. La cible est étourdie pendant 1d6 rounds.
14–15. La cible est étourdie pendant 1 round.
16 ou plus. La cible est étourdie 1.

Intensifié (+1). Les niveaux auxquels les conséquences s'appliquent augmentent de 2.

MOT DE POUVOIR MORTEL — SORT 9

PEU COURANT | AUDIBLE | ENCHANTEMENT | MENTAL | MORT

Traditions arcanique
Incantation ◆ verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée variable

Vous murmurez le plus puissant des mots de pouvoir arcanique. Une fois ciblée, la cible est ensuite temporairement immunisée pendant dix minutes. L'effet du sort dépend du niveau de la cible.

14 ou moins. La cible meurt instantanément.
15. Si la cible a 50 points de vie ou moins, elle meurt instantanément ; sinon, elle tombe à 0 point de vie et devient mourante 1 ou elle augmente son état mourant de 1 si elle l'est déjà.
16 ou plus. La cible subit 50 dégâts ; si elle tombe à 0 point de vie à cause de ceci, elle meurt instantanément.

Intensifié (10e). Les niveaux auxquels les conséquences s'appliquent augmentent de 2.

MOTIF ÉCLATANT — SORT 6

ILLUSION | MISE HORS DE COMBAT | VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ matériel, somatique
Portée 36 m ; **Zone** explosion 3 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous créez un motif de lumières qui pulse avec intensité. Les créatures à l'intérieur du motif sont éblouies.

De plus, une créature doit faire un jet de sauvegarde de Volonté si elle se trouve à l'intérieur du motif quand vous le lancez, quand elle y entre, quand elle y termine son tour ou si elle effectue l'action Chercher ou Interagir avec lui. Une créature actuellement aveuglée par le motif ne fait pas d'autre jet de sauvegarde.

Succès. La créature n'est pas affectée.
Échec. La cible est aveuglée par le motif. Si elle sort du motif, elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde pour se remettre de l'état aveuglé à la fin de chacun de ses tours, jusqu'à une durée maximum de 1 min.
Échec critique. La créature est aveuglée pendant 1 min.

MOTIF SCINTILLANT — SORT 8

ILLUSION | MISE HORS DE COMBAT | VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ matériel, somatique
Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Un champ de couleurs en constante évolution et tombant en cascade se manifeste dans les airs. Les créatures sont éblouies tant qu'elles se trouvent à l'intérieur du motif, tout comme celles situées dans un rayon de 6 m du motif. Une créature doit faire un jet de Volonté si elle se trouve à l'intérieur du motif quand vous le lancez, quand elle y entre, quand elle y termine son tour ou si elle effectue l'action Chercher ou Interagir avec le motif. Une créature affectée par le motif ne fait pas d'autre jet de sauvegarde.

Succès. La créature n'est pas affectée.
Échec. La cible est confuse pendant 1d4 rounds.
Échec critique. La créature est étourdie pendant 1d4 minutes. Quand l'état étourdi prend fin, la créature est confuse pour le restant de la durée du sort.

MUR CHROMATIQUE — SORT 5

ABJURATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m
Durée 10 min

Vous créez un mur de lumière opaque d'une unique couleur. Le mur est droit et vertical. Il s'étend sur 18 m de long pour 9 de haut. Si le mur devrait traverser une créature, le sort est perdu. Le mur émet une lumière vive sur 6 m de chaque côté et une lumière faible sur 6 m de plus. Vous pouvez ignorer les effets du mur.

Lancez 1d4 pour déterminer sa couleur. Chacune a un effet particulier sur les objets, les effets ou les créatures qui tentent de le traverser. Le *mur chromatique* ne se contre pas de manière classique : chaque couleur est automatiquement contrée quand elle devient la cible d'un sort spécifique, même si ce sort est d'un niveau inférieur à celui du mur.

1. **Rouge.** Le mur détruit les munitions des armes à distance (comme les flèches et les carreaux) qui tentent de passer au travers et inflige 10 dégâts de feu à toute personne qui le traverse, avec un jet de Réflexes basique. *Cône de froid* contre un *mur chromatique* rouge.
2. **Orange.** Le mur détruit les armes de jet qui tentent de passer au travers et inflige 25 dégâts d'acide à toute personne qui le traverse, avec un jet de Réflexes basique. *Bourrasque* contre un *mur chromatique* orange.
3. **Jaune.** Le mur arrête les effets d'acide, de froid, d'électricité, de feu, de force, négatifs, positifs et de son. Il inflige 30 dégâts d'électricité à toute personne qui le traverse, avec un jet de Réflexes basique. *Désintégration* contre un *mur chromatique* jaune.
4. **Vert.** Le mur arrête les toxines, les gaz et les souffles. Il inflige 10 dégâts de poison à toute personne qui le traverse et l'affaiblit 1 pendant 1 min. Un jet de Vigueur basique réduit les dégâts et annule l'état affaibli sur un succès. *Passe-muraille* contre un *mur chromatique* vert.

Intensifié (7e). La durée du sort passe à 1 h. Lancez 1d8 pour déterminer la couleur du mur. Les résultats pour 5 à 8 se trouvent ci-après. Un mur rouge, orange, jaune ou vert inflige 10 dégâts de plus.

5. **Bleu.** Le mur arrête les effets audibles, de pétrification et visuels. Les créatures qui le traversent sont soumises aux effets de *chair en pierre*. *Projectile magique* contre un *mur chromatique* bleu.
6. **Indigo.** Le mur arrête les effets mentaux et de divination. Les créatures qui le traversent sont soumises aux effets de *déformer l'esprit*. *Lumière brûlante* contre un *mur chromatique* indigo.
7. **Violet.** Le mur empêche les sorts de viser une cible située de l'autre côté (les effets de zone le traversent normalement). Une créature qui traverse le mur doit réussir un jet de Volonté, sinon elle est ralentie 1 pendant 1 min. Sur un échec critique, elle est à la place envoyée sur un autre plan d'existence, comme avec *changement de plan*. *Dissipation de la magie* contre un *mur chromatique* violet.
8. Relancez le dé ; les créatures qui traversent le mur subissent un malus de circonstances de –2 aux jets de sauvegarde.

MUR D'ÉPINES — SORT 3

INVOCATION | PLANTE

Traditions primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 18 m
Durée 1 min

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

En l'espace d'une minute, vous faites pousser un épais mur de ronces épineuses. Vous créez un mur de ronces et d'épines de 1,5 m d'épaisseur en ligne droite jusqu'à 18 m de long et 3 m de haut. Vous devez créer le mur dans un espace ouvert ininterrompu, son enveloppe ne doit donc pas traverser une créature ni un objet, sinon le sort est perdu. Le mur se dresse verticalement. Si vous le souhaitez, le mur peut être plus petit en longueur et/ou en hauteur. Tout de chaque côté du mur dispose d'un abri par rapport aux créatures du côté opposé, et les cases dans lesquelles se trouvent le mur sont un terrain difficile. Pour chaque action de déplacement qu'elle utilise pour entrer dans au moins une des cases du mur, une créature subit 3d4 dégâts perforants.

Chaque section du mur de 1,5×1,5 m a une CA de 10, une Solidité de 10 et 20 points de vie. Elle est immunisée contre les coups critiques et les dégâts de précision. Une section détruite peut être traversée librement.

Intensifié (+1). Les points de vie de chaque section de mur augmentent de 5, et les dégâts perforants augmentent de 1d4.

MUR DE FEU — SORT 4

ÉVOCATION FEU

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m
Durée 1 min

Vous élevez un mur flamboyant qui brûle les créatures passant au travers. Vous créez soit un mur de flammes de 1,5 m d'épaisseur sur une ligne de 18 m de long et 3 m de haut, ou un cercle de flammes de 1,5 m d'épaisseur, 3 m de rayon et la même hauteur. Le mur est vertical dans les deux cas ; si vous le souhaitez, le mur peut être plus court en longueur et/ou en hauteur. Tout de chaque côté du mur est masqué aux créatures du côté opposé. Toute créature qui franchit le mur ou qui occupe la zone du mur au début de son tour subit 4d6 dégâts de feu.

Intensifié (+1). Les dégâts de feu augmentent de 1d6.

MUR DE FORCE — SORT 6

ÉVOCATION FORCE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m
Durée 1 min

Vous formez un mur invisible de pure force magique jusqu'à 15 m de long et 6 m de haut. Le mur n'a pas d'épaisseur visible. Vous devez créer le mur dans un espace ouvert ininterrompu, son enveloppe ne doit donc pas traverser une créature ni un objet, sinon le sort est perdu. Il a une CA de 10, une Solidité de 30 et 60 points de vie, et il est immunisé aux coups critiques et aux dégâts de précision. Il bloque les effets physiques le traversant, et comme il est constitué de force, il bloque les créatures intangibles et éthérées. Les effets de téléportation peuvent passer à travers la barrière, tout comme les effets visuels (puisque le mur est invisible).

Mur de force est immunisé aux effets de contre de son niveau ou inférieur, mais le mur est automatiquement détruit par un sort de *désintégration* de n'importe quel niveau ou au contact d'un *sceptre d'annulation* ou d'une *sphère d'annihilation*.

Intensifié (+2). Les points de vie du mur augmentent de 20.

MUR DE GLACE — SORT 5

EAU ÉVOCATION FROID

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m
Durée 1 min

Vous sculptez une barrière de glace qui bloque la vue et, une fois brisée, fige les ennemis. Vous créez soit un mur de glace de 30 cm d'épaisseur en ligne droite jusqu'à 18 m de long et 3 m de haut (le mur n'a pas besoin d'être vertical, mais il doit être ancré des deux côtés à une surface solide) ou un hémisphère de glace de 30 cm d'épaisseur et de 3 m de rayon. La glace qui constitue le mur est opaque. Si vous le souhaitez, le mur peut être de longueur, hauteur ou rayon plus petits. Vous devez créer le mur dans un espace ouvert ininterrompu, son enveloppe ne doit donc pas traverser une créature ni un objet, sinon le sort est perdu.

Chaque section du mur de 3×3 m a une CA de 10, une Solidité de 10 et 40 points de vie ; il est immunisé aux coups critiques, aux dégâts de froid et aux dégâts de précision. Une section a également une faiblesse au feu 15 ; une section détruite par le feu fond et s'évapore en eau et en vapeur. Une section détruite par un moyen autre que le feu laisse derrière elle une masse de glace gelée qui est un terrain difficile et qui inflige 2d6 dégâts de froid à toute créature la traversant.

Intensifié (+2). Les points de vie de chaque section du mur augmentent de 10, et les dégâts de froid infligés aux créatures traversant une section détruite augmentent de 1d6.

MUR DE PIERRE — SORT 5

INVOCATION TERRE

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m

Vous façonnez un mur de pierre solide. Vous créez un mur de pierre de 2 cm d'épaisseur jusqu'à 36 m de long et 6 m de haut. Vous pouvez façonner le tracé du mur en plaçant chaque portion de 1,5 m de mur sur la frontière entre deux cases. Le mur n'a pas besoin d'être vertical, vous pouvez donc l'utiliser pour former un pont ou une volée de marches, par exemple. Vous devez invoquer le mur dans un espace ouvert ininterrompu, son enveloppe ne doit donc pas traverser une créature ni un objet, sinon le sort est perdu.

Chaque section du mur de 1,5×1,5 m a une CA de 10, une Solidité de 14 et 50 points de vie, et il est immunisé aux coups critiques et aux dégâts de précision. Une section de mur détruite peut être traversée, mais les décombres en résultant sont un terrain difficile.

Intensifié (+2). Les points de vie de chaque section du mur augmentent de 15.

MUR DE VENT — SORT 3

AIR ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m
Durée 1 min

Vous créez une barrière de vent soufflant en rafales qui gêne tout ce qui s'y déplace. Le mur de vents tourbillonnants est épais de 1,5 m, long de 18 m et haut de 9 m. Le mur se dresse verticalement, mais vous pouvez façonner son tracé. Bien que le mur de vent distorde l'air, il ne gêne pas la vue. Le mur a les effets suivants.

- Les munitions provenant d'attaques à distances physiques – telles que les flèches, les carreaux, les billes de fronde et autres objets de taille similaire – ne peuvent pas passer à travers le mur. Les attaques effectuées avec des armes à distance plus grande, comme une javeline, subissent un malus de circonstances de

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

–2 à leurs jets d'attaque si leur trajectoire traverse le mur. Les armes à distance massives et les effets de sorts qui ne créent pas d'objet physique passent à travers le mur sans malus.

- Le mur est un terrain difficile pour les créatures qui tentent de se déplacer au travers. Les gaz, y compris les créatures sous forme gazeuse, ne peuvent pas passer à travers le mur.
- Une créature qui tente de voler à travers le mur en utilisant une action de déplacement doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature peut se déplacer normalement à travers le mur à ce tour.

Succès. La créature volante peut se déplacer à travers le mur à ce tour, mais le mur est un terrain difficile.

Échec. Le mur arrête le déplacement de la créature volante et tout déplacement restant pour son action actuelle est perdu.

Échec critique. Comme l'échec, et la créature est repoussée de 3 m du mur.

MUR PRISMATIQUE — SORT 8

ABJURATION LUMIÈRE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m
Durée 1 h

Vous créez un mur opaque de lumière scintillante et multicolore. Le mur est droit et vertical. Il s'étend sur 18 m de long pour 9 de haut. Vous devez former le mur dans un espace ouvert ininterrompu, son enveloppe ne doit donc pas traverser une créature ni un objet sinon le sort est perdu. Vous pouvez traverser le mur et ignorez ses effets. Le mur émet une lumière vive sur 6 m de chaque côté et une lumière faible sur 6 m de plus. Toutes les créatures, vous excepté, qui entrent dans la lumière du mur doivent faire un jet de Volonté ; elles sont éblouies pendant 1 round en cas de succès, aveuglées pendant 1 round en cas d'échec et aveuglées pendant 1 minute en cas d'échec critique. Elles sont ensuite temporairement immunisées à l'effet aveuglant pendant une heure.

Un mur prismatique se compose de sept couches, chacune d'une couleur différente. Les couches rouge, jaune et verte produisent l'effet d'un *mur chromatique* de niveau 5 (page 361) de cette couleur, et les autres produisent l'effet d'un *mur chromatique* de niveau 7 de cette couleur. Une créature qui essaie de traverser le mur doit faire un jet de sauvegarde contre chaque couche du mur. Les effets se déclenchent simultanément, ainsi une créature transformée en pierre par le mur bleu est toujours considérée comme une créature pour les murs violet et indigo.

Le mur dans sa totalité est immunisé contre les effets de contre d'un niveau égal ou inférieur au niveau du mur ; chaque couleur doit être contrée par son sort spécifique, comme décrit pour le *mur chromatique*. Il faut les contrer dans un ordre précis (rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo puis violet). Une couleur donnée ne peut pas être affectée tant que la précédente n'est pas contrée. Contrer une couleur retire l'effet de cette couleur produit par le mur ; les contrer toutes met fin au *mur prismatique*. Vous pouvez Révoquer le sort.

NEUTRALISATION DU POISON — SORT 3

GUÉRISON NÉCROMANCIE

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Vous imprégnez la cible de magie guérisseuse en espérant neutraliser un poison dont elle souffre. Effectuez un test pour contrer le poison.

NUAGE MORTEL SORT 5

MORT NÉCROMANCIE POISON

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m
Jet de sauvegarde Volonté basique ; **Durée** 1 min

Vous invoquez un brouillard empoisonné. Cela fonctionne comme *brume de dissimulation* (page 322), mais la zone s'éloigne de vous de 3 m à chaque round. Vous infligez 6d8 dégâts de poison à chaque créature qui respire et commence son tour dans la zone du sort. Vous pouvez Révoquer le sort.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d8.

NUAGE NAUSÉABOND SORT 3

INVOCATION POISON

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m
Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 minute

Vous créez un nuage de brume putride dans la zone. Le nuage fonctionne comme *brume de dissimulation* (page 322), excepté qu'il rend malade les créatures qui terminent leur tour dans le nuage (l'état masqué n'est pas un effet de poison).

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La cible est malade 1.
Échec. La créature est malade 1 et ralentie 1 tant qu'elle se trouve dans le nuage.
Échec critique. La créature est malade 2 et ralentie 1 jusqu'à ce qu'elle quitte le nuage.

NUÉE DE MÉTÉORES SORT 9

ÉVOCATION FEU

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** 4 explosions de 12 m
Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous provoquez la chute de quatre météores qui explosent en un déluge de feu. Chaque météore inflige 6d10 dégâts contondants aux créatures dans l'explosion de 3 m au centre de sa zone d'effet avant qu'elle n'éclate en infligeant 14d6 dégâts de feu aux créatures dans l'explosion de 12 m. L'explosion de 3 m au centre de chaque météore ne peut en chevaucher une autre et une créature subit le même montant de dégâts de feu, quel que soit le nombre d'explosions qui se chevauchent et dans lesquelles elle se trouve. Le même jet de sauvegarde s'applique pour les dégâts contondants et ceux de feu.

Intensifié (+1). Les dégâts contondants augmentent de 1d10 et les dégâts de feu de 2d6.

OBJET ILLUSOIRE SORT 1

ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** explosion 6 m
Durée 10 min

Vous créez l'image visuelle d'un objet immobile. La totalité de l'image doit tenir dans la zone du sort. L'objet semble interagir de manière naturelle avec son environnement mais il ne fait aucun son et ne sécrète aucune odeur. Par exemple, l'eau semblera se déverser d'une cascade illusoire mais ne fera aucun bruit.

Une créature qui touche l'image ou effectue l'action Chercher pour l'examiner peut tenter de la discerner.

Intensifié (2e). Votre image génère des sons et des odeurs appropriés et elle paraît réelle lorsqu'on la touche. Le sort gagne le trait audible. La durée passe à 1 h.

Intensifié (5e). Comme la version de niveau 2 mais la durée est illimitée.

OBSERVATION IMPLACABLE SORT 8

DIVINATION SCRUTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 30 m ; **Zone** explosion de 6 m ; **Cibles** 1 créature ou objet pisté et jusqu'à 5 autres créatures consentantes
Durée variable

Ce sort octroie une vision parfaite basée sur la scrutation, permettant à plusieurs cibles consentantes de suivre les mouvements ou la position exacts d'une créature ou d'un objet. Choisissez une créature ou un objet cible à suivre dans la zone. Il ou elle devient le capteur du sort. Jusqu'à cinq créatures consentantes de votre choix dans la zone peuvent voir une image fantomatique de cette créature ou de cet objet quand elle ou il est hors de vue. Elles peuvent percevoir parfaitement la créature ou l'objet, leur permettant d'ignorer la condition masqué ou invisible, bien que les barrières physiques fournissent toujours un abri.

Les créatures qui pistent peuvent voir la créature ou l'objet pistée à travers toutes les barrières autres que le plomb ou l'eau courante, qui bloquent leur vision. La distance n'a aucune importance, bien que l'objet ou la créature puisse tant s'éloigner qu'il devient trop petit pour être aperçu. Les créatures qui pistent ne voient pas l'environnement autour de la cible, bien qu'elles puissent voir tout équipement qu'une créature porte ou tient, et elles peuvent dire si elle retire un objet de sa personne.

Si la cible pistée est consentante, la durée est de 1 h. Si vous tentez de pister une créature non consentante, la cible doit effectuer un jet de Volonté.

Succès critique. La créature ou l'objet n'est pas affecté.
Succès. Comme décrit, et la durée est de 1 min.
Échec. Comme décrit, mais la durée est de 1 h.

ŒIL INDISCRET SORT 5

DIVINATION SCRUTATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée voir texte
Durée maintenu

Vous créez un œil flottant invisible de 2,5 cm de diamètre, à un endroit dans votre champ de vision à 150 m de vous. Il voit dans toutes les directions avec votre sens visuel normal et vous transmet en continu ce qu'il voit.

Chaque round, la première fois que vous Maintenez le sort, vous pouvez soit déplacer l'œil de 9 m au maximum, ce qui lui permet de voir les choses devant lui uniquement, ou le déplacer de 3 m seulement, ce qui lui permet de voir dans toutes les directions autour de lui. Il n'y a aucune limite à la distance qui vous sépare de l'œil, mais le sort se termine immédiatement si vous et l'œil n'êtes plus sur le même plan d'existence. Vous pouvez faire des actions Chercher par le biais de l'œil si vous voulez effectuer des tests de Perception avec lui. Le moindre dégâts infligé à l'œil le détruit et met fin au sort.

Ordre télépathique — Sort 9

ENCHANTEMENT | MISE HORS DE COMBAT | LINGUISTIQUE | MENTAL

Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal

Portée planétaire ; **Cibles** 1 créature que vous avez contactée télépathiquement au préalable

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous envoyez à la créature un message de 25 mots ou moins, et elle peut répondre immédiatement avec son propre message de 25 mots ou moins. Votre message est insidieux et a l'effet de *suggestion* (page 378) avec le message se substituant à la suggestion orale. Sur une sauvegarde réussie, la cible est temporairement immunisée pendant 1 jour, et sur un succès critique, la cible est temporairement immunisée pendant 1 mois. Vous pouvez cibler une créature uniquement si vous avez été au préalable en contact télépathique avec elle, par exemple avec le sort *télépathie*.

Page secrète — Sort 3

ILLUSION | VISUEL

Traditions arcanique, occulte

Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)

Portée contact ; **Cibles** 1 page mesurant jusqu'à 0,2 m²

Durée illimitée

Vous modifiez le texte de la cible en un texte entièrement différent. Si le texte est un grimoire ou un parchemin, vous pouvez le changer pour afficher un sort que vous connaissez du niveau de *page secrète* ou inférieur. Le sort de remplacement ne peut être ni lancé ni utilisé pour préparer un sort. Vous pouvez aussi transformer le texte en un texte que vous avez écrit ou auquel vous avez accès. Vous pouvez spécifier un mot de passe permettant à une créature touchant la page de changer le texte dans un sens ou dans l'autre. Vous devez choisir le texte de remplacement et le mot de passe, le cas échéant, quand vous Lancez le sort.

Paralysie — Sort 3

ENCHANTEMENT | MENTAL | MISE HORS DE COMBAT

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous bloquez les impulsions neuronales de la cible dans une tentative pour l'immobiliser. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1.

Échec. La cible est paralysée pendant 1 round.

Échec critique. La cible est paralysée pendant 4 rounds. À la fin de chacun de ses tours, elle peut faire un nouveau jet de Volonté pour réduire la durée restante de 1 round ou y mettre complètement fin en cas de succès critique.

Intensifié (7e) Vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

Paranoïa — Sort 2

ILLUSION | MENTAL

Traditions occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous forcez la cible à considérer toutes les autres créatures comme très menaçantes. La cible est victime d'une profonde paranoïa envers toutes les créatures qui l'entourent et doit effectuer un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible croit que tous ceux dans son champ de vision représentent une menace potentielle. Elle devient inamicale envers toutes les créatures envers qui elle n'était pas déjà hostile, même celles qui étaient auparavant des alliées. Elle ne considère personne comme alliée. Le sort se termine au bout d'un round.

Échec. Comme un succès, mais l'effet dure une minute.

Échec critique. Comme l'échec, sauf que la cible croit que tous ceux dans son champ de vision sont de dangereux ennemis. Elle utilise ses réactions et actions gratuites contre tout le monde, même contre les créatures qu'elle considérait auparavant comme des alliés, à l'appréciation du MJ. Sinon, elle agit aussi rationnellement qu'à l'accoutumée et attaque probablement les créatures qui la gênent ou qui l'agressent directement et non celles qui la laissent tranquille.

Intensifié (6e) Vous pouvez cibler jusqu'à 5 créatures.

Pas rapide — Sort 1

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse.

Passage sans trace — Sort 1

ABJURATION

Traditions primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 h

Vous dissimulez les traces que vous laissez derrière vous pour compliquer la tâche de ceux qui tenteront de les chercher. Le DD des tests pour vous PIster gagne un bonus de statut de +4 ou il est égal à votre DD des sorts (on conserve le plus élevé des deux). Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul *passage sans trace* à la fois.

Intensifié (2e). La durée passe à 8 h.

Intensifié (4e) La durée passe à 8 h. Le sort a une portée de 6 m et une zone d'émanation de 6 m qui affecte jusqu'à 10 créatures de votre choix situées à l'intérieur.

Passe-muraille — Sort 5

PEU COURANT | INVOCATION | TERRE

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée contact ; **Zone** section de mur en bois, en plâtre ou en pierre de 1,50 m de largeur, 3 m de haut et 3 m de profondeur

Durée 1 h

Vous créez un tunnel visible dans le mur situé dans la zone désignée, en remplaçant la zone par un espace vide. Si le mur fait plus de 3 m d'épaisseur, le tunnel termine en cul-de-sac au bout de 3 m. Même une fine couche de métal dans le mur empêche ce sort de fonctionner. Ce sort n'affaiblit pas l'intégrité de la structure. Quand il se termine, quiconque à l'intérieur du tunnel est immédiatement poussé vers la sortie la plus proche.

Intensifié (7e). Le tunnel peut atteindre une profondeur de 6 m. Les zones de mur contenant l'entrée de votre tunnel semblent complètement intactes (sauf si on la regarde en bénéficiant d'une *vision lucide*

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

ou d'un effet similaire), malgré l'existence du tunnel. L'entrée du tunnel est ainsi considérée comme un mur compact, mais vous pouvez définir un mot de passe ou un déclencheur (page 305) qui permet aux créatures d'entrer comme elles le souhaitent dans le tunnel.

PATTES D'ARAIGNÉE — SORT 2

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 10 min

De minuscules poils collants poussent sur les mains et les pieds de la créature, offrant des prises sur presque toutes les surfaces. La cible gagne une vitesse d'Escalade égale à sa Vitesse.

Intensifié (6e). La durée passe à 1 h.

PEAU D'ÉCORCE — SORT 2

ABJURATION PLANTE

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 10 min

La peau de la cible se couvre d'écorce, lui donnant une résistance 2 aux dégâts contondants et perforants et une faiblesse 3 au feu. Une fois que la cible a subi des dégâts de feu, elle peut Révoquer le sort par une action gratuite déclenchée par les dégâts, bien que cela ne les réduise pas.

Intensifié (+2). La résistance augmente de 2 et la faiblesse de 3.

PEAU DE PIERRE — SORT 4

ABJURATION TERRE

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 20 min

La peau de la cible durcit comme de la pierre. Elle gagne résistance 5 aux dégâts physiques, excepté à l'adamantium. À chaque fois que la cible est touchée par une attaque contondante, perforante ou tranchante, la durée de *peau de pierre* diminue d'1 min.

Intensifié (6e). La résistance passe à 10.
Intensifié (8e). La résistance passe à 15.
Intensifié (10e). La résistance passe à 20.

PESTE ABYSSALE — SORT 5

CHAOTIQUE MALADIE MAUVAIS NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur

Votre contact transmet la peste abyssale à votre cible, ce qui emporte des fragments de son âme pour nourrir les Abysses. L'effet dépend du jet de Vigueur de la cible.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit 2 dégâts mauvais par niveau de sort et subit un malus de statut aux jets de sauvegarde contre la peste abyssale pendant un jour ou jusqu'à ce qu'elle contracte cette peste, selon ce qui se produit en premier.

Échec. La cible est contaminée par la peste abyssale au premier stade.

Échec critique. La cible est contaminée par la peste abyssale au second stade.

Peste abyssale (maladie) ; **Niveau** 9 La cible ne peut pas se remettre de l'état drainé lié à la peste abyssale tant que la maladie n'est pas soignée. **Stade 1** drainé 1 (1 jour) ; **Stade 2** drainé augmente de 2 (1 jour).

PHÉNOMÈNE PRIMORDIAL — SORT 10

DIVINATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal

Vous sollicitez l'intervention directe du monde naturel. La nature refuse toujours une sollicitation non naturelle et peut répondre à une requête différente (et potentiellement plus puissante ou plus adaptée à son caractère) de votre sollicitation initiale. L'incantation de *phénomène primordial* peut produire l'une des choses suivantes :

- Vous dupliquez un sort primordial de niveau 9 ou inférieur.
- Vous dupliquez un sort non primordial de niveau 7 ou inférieur.
- Vous produisez un effet dont la puissance équivaut aux effets ci-dessus.
- Vous inversez certains effets se référant au sort *souhait*.

Le MJ peut aussi vous permettre de tenter l'incantation de *phénomène primordial* pour produire des effets plus importants que ceux-ci mais cela peut s'avérer dangereux ou ne produire que des effets partiels.

PIEDS EN NAGEOIRES — SORT 3

TRANSFORMATION TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 10 min

Les pieds de la cible se changent en nageoire, ce qui améliore sa mobilité dans l'eau, mais la réduit sur terre. La cible gagne une Vitesse de nage égale à sa Vitesse sur terre normale, mais sa Vitesse sur terre passe à 1,5 m.

Intensifié (6e). Le sort dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

PIERRE COMMÈRE — SORT 6

PEU COURANT ÉVOCATION TERRE

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous pouvez questionner et recevoir des réponses de pierres naturelles ou travaillées. Bien que la pierre ne soit pas intelligente, vous parlez avec les esprits naturels de la pierre, qui ont une personnalité colorée par le type de la pierre, ainsi que par le type de structure dont fait partie la pierre pour les pierres travaillées. Les perspective, perception et connaissances d'une pierre lui confèrent une vision du monde suffisamment différente de celle d'un humain pour ne pas considérer les détails avec la même importance. Les pierres peuvent généralement répondre aux questions qui concernent des créatures qui les ont touchées dans le passé, et sur ce qui est caché en dessous ou derrière elles.

PIERRE EN CHAIR — SORT 6

TERRE TRANSMUTATION

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** une créature pétrifiée ou un objet en pierre de taille humaine

En manipulant les particules fondamentales de la matière, vous transformez la pierre en chair et en sang. Vous ramenez une créature pétrifiée à son état normal ou transformez un objet de pierre en une masse de chair inerte (sans la Solidité de la pierre) ayant à peu près la même forme.

PLAINTE D'OUTRE-TOMBE — SORT 9

AUDIBLE MORT NÉCROMANCIE NÉGATIF

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone émanation 12 m ; **Cibles** un nombre quelconque de créatures
Jet de sauvegarde Vigueur

Votre cri glace les âmes des ennemis qui l'entendent. Chaque ennemi vivant dans la zone subit 8d10 dégâts négatifs et doit effectuer un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible reçoit la totalité des dégâts.
Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est drainée 4.
Échec critique. La créature subit le double de dégâts et est drainée 4.

PORTAIL — SORT 10

PEU COURANT INVOCATION TÉLÉPORTATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous ouvrez une faille vers un autre plan, créant un portail que les créatures peuvent emprunter dans les deux sens. Il est vertical et circulaire, d'un rayon de 12 m. Il apparaît en un lieu de votre choix sur le plan de destination, tant que vous avez une idée précise de l'emplacement de ce lieu et de ce à quoi il ressemble. Si vous tentez de créer un portail en provenance ou à destination du royaume d'une divinité ou d'un être aussi puissant, cet être peut empêcher le portail de s'ouvrir.

PORTE DIMENSIONNELLE — SORT 4

INVOCATION TÉLÉPORTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m

Vous ouvrez une porte qui court-circuite l'espace normal, afin de vous transporter instantanément, ainsi que les objets que vous portez et transportez de votre espace actuel jusqu'à un espace libre à portée et dans votre champ de vision. Le sort est perdu si cela devrait vous faire emporter une autre créature (même si vous la transportez dans un récipient extradimensionnel).

Intensifié (5e). La portée du sort passe à 1,5 km. Vous n'avez pas besoin de voir votre destination tant que vous vous y êtes déjà rendu et que vous savez à quelle distance approximative elle se situe et dans quelle direction. Vous êtes temporairement immunisé pendant 1h.

POSSESSION — SORT 7

PEU COURANT MENTAL MISE HORS DE COMBAT NÉCROMANCIE POSSESSION

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous envoyez votre esprit et votre âme dans le corps de la cible pour tenter d'en prendre le contrôle. La cible doit faire un jet de Volonté. Vous pouvez décider d'appliquer les effets correspondants à un degré de succès plus favorable pour la cible si vous préférez.

Tant que vous possédez une cible, votre propre corps est inconscient et ne peut pas reprendre normalement conscience. Vous pouvez percevoir tout ce que la cible possédée perçoit. Vous pouvez Révoquer ce sort. Si le corps possédé meurt, le sort se termine et vous devez réussir un jet de Vigueur contre votre DD des sorts pour ne pas être paralysé pendant une heure, ou 24 heures en cas d'échec critique. Si le sort se termine lors d'une rencontre, vous agissez juste avant le tour de la créature possédée dans le décompte d'initiative.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. Vous possédez la cible mais ne parvenez pas à la contrôler. Vous restez dans le corps et l'accompagnez tant que dure le sort.
Échec. Vous possédez la cible et en prenez partiellement le contrôle. Vous ne jouez plus de tour distinct et vous jouez, à la place, au tour de la cible lorsque vous tentez d'en prendre le contrôle. Au début de chacun des tours de la cible, celle-ci fait un jet de Volonté. Si c'est un échec, elle est contrôlée lors de ce tour ; si c'est un succès, elle décide de ses propres actions ; et si c'est une réussite critique, elle vous expulse et le sort prend fin.
Échec critique. Vous possédez complètement la cible et elle ne peut que vous observer la manipuler comme une marionnette, impuissante. La cible est contrôlée par votre magie.

Intensifié (9e). La durée passe à 10 min et vous pouvez mettre physiquement votre corps à l'abri dans celui de la créature ciblée.

POTENTIEL ONIRIQUE — SORT 5

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante endormie
Durée 8 h

Vous entraînez la cible dans un rêve lucide où elle peut explorer les possibilités infinies de son propre potentiel au sein de son paysage onirique toujours changeant. Si elle dort 8 h sans interruption, elle se réveille comme si elle avait passé une journée d'intermède en réapprentissage, cependant elle ne peut pas utiliser *potentiel onirique* pour un réapprentissage nécessitant un professeur ou des connaissances particulières auxquelles elle n'a pas accès en rêve.

POUSSÉE HYDRAULIQUE — SORT 1

ATTAQUE EAU ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature ou objet

Vous créez une éruption d'eau pressurisée qui asperge violemment la cible et la repousse. Effectuez un jet d'attaque de sort à distance.

Succès critique. La cible subit 6d6 dégâts contondants et elle est repoussée de 3 m.
Succès. La cible subit 3d6 dégâts contondants et elle est repoussée de 1,50 m.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

POUSSIÈRE SCINTILLANTE SORT 2

ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 3 m
Jet de sauvegarde Réflexes

Une poussière scintillante dessine les contours des créatures de la zone. Chacune fait un jet de Réflexes. Si ce sort annule l'invisibilité d'une créature, elle est masquée au lieu d'être invisible. Cela fonctionne si la créature était déjà invisible ou si elle bénéficie d'un effet d'invisibilité avant la fin de la négation d'invisibilité de ce sort.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. L'invisibilité de la cible est annulée pour 2 rounds.
Échec. La cible est éblouie pendant 1 min et son invisibilité annulée pendant 1 min.
Échec critique. La créature est étourdie pour 1 round et éblouie pendant 10 min. Son invisibilité est annulée pendant 10 min.

PRÉMONITION SORT 9

DIVINATION MENTAL PRÉDICTION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 h

Vous gagnez un sixième sens qui vous avertit de tout danger susceptible de s'abattre sur la cible du sort. Si vous choisissez une créature autre que vous comme cible, vous créez un lien psychique entre vous par lequel vous l'avertissez du danger. Ce lien est un effet mental. En raison du nombre d'informations que ce sort vous demande de traiter, vous ne pouvez avoir qu'un seul effet de *prémonition* actif à la fois. Si vous lancez le sort de nouveau, la précédente incantation se termine. Tant que *prémonition* fait effet, la cible gagne un bonus de statut de +2 aux jets d'initiative et n'est pas prise au dépourvu contre les créatures non détectées ou en cas de prise en tenaille. De plus, vous gagnez la réaction suivante :

Prémonition ↻ **Déclencheur.** La cible de *prémonition* se défend contre une créature hostile ou un autre danger. **Effet.** Si la créature hostile ou le danger oblige la cible à lancer un dé (pour un jet de sauvegarde par exemple), elle fait deux jets et utilise le meilleur résultat. Ce sort gagne alors le trait chance. Si la créature hostile ou le danger fait un jet contre la cible (d'attaque ou de compétence, par exemple), il lance deux fois les dés et conserve le résultat le pire. Ce sort gagne alors le trait malchance.

PRÉSENCE ÉCRASANTE SORT 9

AUDIBLE ENCHANTEMENT MENTAL MISE HORS DE COMBAT VISUEL

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone explosion 12 m ; **Cibles** un nombre quelconque de créatures
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** jusqu'à ce que l'hommage soit complètement rendu

Vous vous entourez d'une aura de splendeur surnaturelle qui vous donne l'aspect d'un dieu ou d'un être tout aussi majestueux. Vous choisissez les aspects de votre nouvelle apparence majestueuse. Les cibles doivent vous rendre hommage en s'inclinant devant vous ou en effectuant une autre action en accord avec votre apparence. Le nombre de fois qu'une cible doit vous rendre hommage dépend du résultat de son jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible doit vous rendre deux fois hommage.
Échec. La cible doit vous rendre six fois hommage.
Échec critique. Comme l'échec et la cible doit dépenser toutes ses actions, si possible, pour vous rendre hommage.

Rendre hommage est une action de manipulation ou de déplacement, choisie par la créature qui rend hommage. Une créature sous cet effet doit rendre hommage au moins une fois lors de chacun de ses tours, si possible. Tant qu'elle est affectée par ce sort, une créature est fascinée par votre présence et ne peut effectuer aucune action hostile à votre encontre. Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 1 min.

PRÉSERVATION DES MORTS SORT 2

NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 cadavre
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Le cadavre visé ne se décompose pas et ne peut pas être changé en mort-vivant. S'il est soumis à un effet exigeant qu'il soit mort depuis un certain temps au maximum (*rappel à la vie* par exemple), la durée qu'il passe sous *préservation des morts* est décomptée du temps passé depuis sa mort. Le sort empêche aussi les insectes et vermines ordinaires, comme les asticots, de manger le cadavre.

Intensifié (5e). La durée du sort est illimitée, mais il faut dépenser une action de plus pour le lancer et il exige un composant matériel et a un coût (6 po de fluides d'embaumement).

PRESTIDIGITATION TOUR DE MAGIE 1

ÉVOCATION TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 3 m ; **Cibles** 1 objet (pour cuisine, soulève ou nettoie seulement)
Durée maintenu

Même la plus simple des magies peut vous servir. Vous pouvez accomplir de effets magiques simples tant que vous Maintenez le sort. Chaque fois que vous Maintenez le sort, vous pouvez choisir l'une des quatre options ci-dessous :

- **Cuisine.** Réchauffe, refroidit ou aromatise 500 g de matériau non vivant.
- **Soulève.** Soulève lentement à 30 cm au-dessus du sol un objet non porté d'Encombrement léger ou moins.
- **Fabrique.** Crée dans une substance magique solide un objet temporaire d'Encombrement négligeable. L'objet paraît grossier, artificiel et extrêmement fragile – on ne peut s'en servir ni d'outil, ni d'arme ni de composant de sort.
- **Nettoie.** Colorise, nettoie ou salit un objet d'Encombrement léger ou moins. Vous pouvez affecter un objet d'Encombrement 1 avec 10 rounds de concentration et ou un objet plus grand avec 1 minute par Encombrement.

Prestidigitation ne peut pas infliger des dégâts ou des états défavorables. Tout changement réel apporté à un objet (en plus de ceux précisés plus haut) persiste tant que vous Maintenez le sort.

PROJECTILE MAGIQUE SORT 1

ÉVOCATION FORCE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆ à ◆◆◆ (somatique, verbal)
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Vous projetez une fléchette de force qui fuse vers une créature dans votre champ de vision. Elle atteint automatiquement sa cible en lui infligeant 1d4+1 dégâts de force. Pour chaque action supplémentaire que vous effectuez en Lançant le sort, augmentez de 1 le nombre de projectiles que vous projetez, jusqu'à un maximum de 3 projectiles pour 3 actions. Vous désignez la cible pour chaque projectile. Si vous tirez plus d'un projectile sur une même cible, faites la somme des dégâts avant d'appliquer les bonus ou malus aux dégâts, les résistances, les faiblesses, etc.

Intensifié (2e). Vous tirez un projectile supplémentaire pour chaque action que vous effectuez.

PROJECTILE TÉLÉKINÉSIQUE — TOUR DE MAGIE 1

ATTAQUE TOUR DE MAGIE ÉVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Vous lancez à la cible un objet mal fixé non porté qui se trouve à portée et qui a un Encombrement de 1 ou inférieur. Faites une attaque de sort contre la cible. Si vous touchez, vous infligez un montant de dégâts contondants, perforants ou tranchants – tels qu'appropriés pour l'objet que vous lancez – égal à 1d6 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. Aucun trait spécifique ou propriété magique de l'objet lancé n'affecte l'attaque ou les dégâts.

Succès critique. Vous infligez le double de dégâts.

Succès. Vous infligez la totalité des dégâts.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

PROJECTION D'IMAGE — SORT 7

ILLUSION MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous projetez une image illusoire de vous-même. Vous devez rester à portée de l'image et le sort se termine dès que l'image n'est plus dans votre champ de vision. Lorsque vous Lancez un sort dont la zone n'est pas une émanation, vous choisissez si vous voulez que l'effet du sort provienne de vous-même ou de l'image. L'image est une illusion, elle ne peut donc pas bénéficier de sorts, même si les manifestations visuelles des sorts apparaissent. L'image a la même CA et les mêles jets de sauvegarde que vous. Le sort se termine si l'image est la cible d'une attaque réussie ou rate un jet de sauvegarde.

Intensifié (+2). La durée maximale pendant laquelle vous pouvez Maintenir le sort passe à 10 min.

PROTECTION CONTRE LA MORT — SORT 5

ABJURATION

Traditions divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante touchée
Durée 10 min

Vous protégez une créature contre les ravages de l'énergie négative. Elle reçoit un bonus de statut de +4 aux jets de sauvegarde contre la

mort et les effets négatifs, une résistance de 10 contre le négatif et elle est débarrassée des effets de l'état condamné.

PROTECTION — SORT 1

PEU COURANT | ABJURATION

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 min

Vous protégez une créature contre un alignement spécifique. Choisissez entre chaotique, mauvais, bon ou loyal quand vous lancez ce sort. La cible gagne un bonus de statut de +1 à la Classe d'armure et aux jets de sauvegarde contre les créatures et effets de l'alignement choisi. Ce bonus passe à +3 contre les effets produits par ces créatures lorsqu'elles tentent de contrôler directement la cible, ainsi que contre les attaques des créatures convoquées de l'alignement choisi.

Ce sort gagne le trait opposé à l'alignement choisi — si vous choisissez chaotique, ce sort gagne le trait loyal, et vice versa ; si vous choisissez mauvais, il gagne le trait bon, et vice versa.

PROTECTION D'AUTRUI — SORT 2

NÉCROMANCIE

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée 10 min

Vous tissez temporairement un lien entre l'essence vitale de la cible et la vôtre. La cible subit la moitié des dégâts de tous les effets qui infligent des dégâts aux points de vie, et vous subissez le reste. Quand vous subissez des dégâts par le biais de ce lien, vous ne leur appliquez aucune résistance, faiblesse ou autre pouvoir que vous possédez, vous subissez simplement le montant de dégâts. Le sort prend fin si la cible se retrouve à plus de 9 m de vous. Si vous ou la cible êtes réduit à 0 point de vie, tous les dégâts de ce sort sont résolus puis le sort prend fin.

PULSATION SYNAPTIQUE — SORT 5

ENCHANTEMENT | MISE HORS DE COMBAT | MENTAL

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Zone** émanation de 9 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 round

Vous émettez une explosion mentale pulsante qui pénètre les esprits de tous les ennemis dans la zone. Chaque créature dans la zone doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La cible est étourdie 1.
Échec. La cible est étourdie 2.
Échec critique. La créature est étourdie pendant 1 round.

PURIFIER LA NOURRITURE ET LA BOISSON — SORT 1

NÉCROMANCIE

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** trente centimètres cubes de nourriture ou d'eau contaminée

Vous éliminez les toxines et contaminations de la nourriture et des boissons pour pouvoir les consommer en toute sécurité. Ce sort n'empêche pas d'éventuelles contaminations, pourrissement naturel ou détériorations ordinaires ultérieurs. Trente centimètres cubes de liquide correspondent à quarante litres environ.

RAIDE MORT — SORT 5

PEU COURANT | ILLUSION | VISUEL

Traditions arcanique, divine
Incantation ↻ somatique ; **Déclencheur** une créature à portée est touchée par une attaque ennemie
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature
Durée maintenu jusqu'à 1 min

La cible semble tomber raide morte, mais en réalité, elle devient invisible. Son cadavre illusoire reste où il est tombé et présente une blessure mortelle crédible. L'illusion a tout d'un cadavre, visuellement comme au touché. Si la mort de la cible semble absurde (par exemple si un barbare en pleine santé semble périr suite à 2 dégâts), le MJ peut autoriser l'assaillant à faire immédiatement un test de Perception pour discerner l'illusion. Si la cible utilise des actions hostiles, le sort se termine. Cela met un terme à la totalité du sort, le cadavre disparaît donc.

Intensifié (7e). Le sort ne se termine pas si la cible accomplit des actions hostiles.

RAPIDITÉ — SORT 3

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 min

La magie permet à la cible d'agir plus rapidement. Elle obtient l'état accéléré et ne peut utiliser l'action supplémentaire chaque round que pour effectuer les actions Frapper ou Marcher rapidement.

Intensifié (7e). Vous pouvez cibler jusqu'à 6 créatures.

RAPPEL À LA VIE — SORT 6

PEU COURANT | GUÉRISON | NÉCROMANCIE

Traditions divine
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal) ; **Coût** diamants d'une valeur totale égale au niveau de la cible (1 au minimum) × 200 po
Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature morte de niveau 13 ou moins

Vous tentez de rappeler l'âme d'une créature morte, ce qui nécessite la présence de son corps relativement intact. La créature doit être morte depuis 3 jours au maximum. Si Pharasma a décidé que le temps de la créature était venu (à la discrétion du MJ) ou si la créature ne souhaite pas revenir à la vie, ce sort rate automatiquement mais les diamants ne sont pas consommés par l'incantation.

Si le sort est réussi, la créature revient à la vie avec 1 point de vie, aucun sort préparé ou aucun emplacement de sort disponible, aucun point dans aucune réserve, aucunes autres ressources quotidiennes et avec toujours les mêmes affaiblissements à long terme dont souffrait son ancien corps. Le temps passé dans le Cimetière affaiblit temporairement la cible, et celle-ci est donc maladroite 1, drainée 2, et affaiblie 2 pendant une semaine ; aucun moyen ne peut supprimer ou réduire ces états tant que la semaine ne s'est pas écoulée. La créature est également et définitivement changée par cette période dans l'après-vie, sa personnalité peut ainsi quelque peu changer, une mèche de cheveux blancs peut apparaître dans sa chevelure ou une marque étrange sur son corps.

Intensifié (7e). Le niveau maximum de la cible passe à 15. Le coût passe à niveau de la cible (1 au minimum) × 400 po.
Intensifié (8e). Le niveau maximum de la cible passe à 17. Le coût passe à niveau de la cible (1 au minimum) × 800 po.
Intensifié (9e). Le niveau maximum de la cible passe à 19. Le coût passe à niveau de la cible (1 au minimum) × 1 600 po.
Intensifié (10e). Le niveau maximum de la cible passe à 21. Le coût passe à niveau de la cible (1 au minimum) × 3 200 po.

RAPPORT — SORT 2

DÉTECTION DIVINATION

Traditions divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante consentante
Durée 1 jour

Tant que vous et la cible êtes sur le même plan d'existence et tous les deux en vie, vous restez conscient de son état actuel. Vous connaissez la direction, la distance de la cible par rapport à vous et tous les états l'affectant.

Intensifié (4e). La portée passe à 9 m et vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

RAVAGES MAGIQUES — SORT 6

ABJURATION MALÉDICTION FORCE

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté

Vous faites en sorte que tous les sorts lancés sur la cible répandent leurs énergies en vagues nuisibles. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. Chaque fois que la cible est affectée par un sort avec une durée, elle subit 2d12 dégâts de force persistants. Chaque fois qu'elle subit des dégâts de force persistants de cette façon, elle réduit la durée restante du sort l'affectant de 1 round. Seule la réussite d'un test d'Arcanes contre votre DD de sorts peut aider la cible à récupérer de dégâts persistants ; la malédiction et les dégâts persistants prennent fin après 1 minute.
Échec. Comme un succès, mais la malédiction et les dégâts persistants ne prennent pas fin d'eux-mêmes.
Échec critique. Comme un échec, mais les dégâts de force persistants sont de 4d12.

RAYON AFFAIBLISSANT — SORT 1

ATTAQUE NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 min

Un rayon cendreux capable de saper la force d'un ennemi sort de votre main. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous réussissez, cette créature fait un jet de Vigueur afin de déterminer l'effet du sort. Si vous obtenez un succès critique sur votre jet d'attaque, appliquez la conséquence en empirant d'un cran le degré de succès du résultat de son jet de sauvegarde.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible devient affaiblie 1.
Échec. La cible devient affaiblie 2.
Échec critique. La cible devient affaiblie 3.

RAYON DE GIVRE — TOUR DE MAGIE 1

ATTAQUE ÉVOCATION FROID TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature

Vous projetez un rayon de froid glacial. Effectuez un jet d'attaque de sort. Le rayon inflige des dégâts de froid d'un montant égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Succès critique. La cible subit le double des dégâts et un malus de statut de –3 m à ses Vitesses pendant 1 round.
Succès. La cible reçoit les dégâts normaux.
Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4.

RAYON POLAIRE — SORT 8

ÉVOCATION FROID

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature ou objet

Vous tirez un rayon blanc bleuté d'air glacial et de grésil tourbillonnant capable de geler votre cible jusqu'aux os. Vous devez réussir un jet d'attaque de sort pour affecter la cible qui subit alors 10d8 dégâts de froid et reçoit l'état drainé 2.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d8.

RAYON PRISMATIQUE — SORT 7

ÉVOCATION LUMIÈRE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône 9 m

Votre main ouverte pulvérise une multitude de rayons de la lumière de l'arc-en-ciel. Chaque créature dans la zone doit lancer 1d8 sur le tableau ci-après pour voir quel rayon l'affecte puis faire un jet de sauvegarde du type indiqué. Le tableau donne les traits additionnels appliqués à chaque type de rayon. Si une créature est frappée par plusieurs rayons, elle utilise le résultat du même d20 pour tous ses jets de sauvegarde. Pour tous les rayons, la réussite d'un jet de sauvegarde annule l'effet sur la créature qui l'a réussi.

1d8	Couleur	Jet de sauvegarde	Effet (Traits)
1	Rouge	Réflexes	50 dégâts de feu (feu)
2	Orange	Réflexes	60 dégâts d'acide (acide)
3	Jaune	Réflexes	70 dégâts d'électricité (électricité)
4	Vert	Vigueur	30 dégâts de poison et affaibli 1 pendant 1 min (poison)
5	Bleu	Vigueur	Les mêmes effets que *chair en pierre*
6	Indigo	Volonté	Confus, comme avec *déformer l'esprit* sort (mental)
7	Violet	Volonté	Ralenti 1 pendant 1 min ; en cas d'échec critique, envoyé vers un autre plan, comme avec *changement de plan* (téléportation)
8	Puissant	–	Affecté par deux rayons – faites rayon deux jets, relancez les doubles ou les résultats de 8

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

RÉCEPTACLE DIVIN — SORT 7

TRANSMUTATION TRANSFORMATION

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 min

Vous accueillez des énergies venues d'ailleurs dans votre corps. Vous êtes toujours reconnaissable, mais vous adoptez les traits d'un serviteur de votre divinité. Choisissez un alignement que possède votre divinité (chaotique, mauvais, bon ou loyal). Vous ne pouvez pas lancer ce sort si vous n'avez pas de divinité ou si elle est neutre strict. Ce sort adopte le trait de l'alignement que vous avez choisi.

Si vous êtes de taille Moyenne ou inférieure, vous devenez de Grande taille, comme avec *agrandissement*. Vous devez avoir assez de place pour vous dilater, sinon le sort est perdu. Vous gagnez également les avantages suivants.

- 40 points de vie temporaires.
- Une Vitesse de vol égale à votre Vitesse.
- Faiblesse 10 vis-à-vis de l'alignement opposé à celui que vous avez choisi.
- Un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts.
- Vision dans le noir.
- Vos attaques à mains nues et avec des armes infligent 1 dégât supplémentaire de l'alignement choisi.
- Une ou plusieurs attaques à mains nues. Si vous avez choisi bon ou loyal, vos attaques de poing infligent 2d8 dégâts, si vous avez choisi chaotique vous gagnez une attaque à mains nues de morsure qui inflige 2d10 dégâts perforants et si vous avez choisi mauvais, vous gagnez une attaque à mains nues de griffes qui inflige 2d8 dégâts tranchants et possède les traits agile et finesse.

Intensifié (9e). Les points de vie temporaires passent à 60, la faiblesse à 15 et la durée à 10 min.

RECRÉER — SORT 10

PEU COURANT INVOCATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation 1 h (matériel, somatique, verbal)
Portée 1,50 m

Vous recréez complètement un objet à partir de rien, même si l'objet est détruit. Pour ce faire, vous devez pouvoir visualiser l'objet dans votre tête. De plus, le composant matériel doit être un bout de l'objet, même le plus petit ou le plus insignifiant (une pincée de la poussière laissée par une *désintégration* suffit). Le sort est un échec si votre visualisation de l'objet repose sur trop de conjectures ; si l'objet devait être trop grand pour tenir dans un cube de 1,50 m de côté ; si l'objet existe toujours et que vous n'êtes simplement pas au courant de ce fait ; ou si l'objet est un artefact, a un niveau supérieur à 20 ou une grande puissance magique similaire.

L'objet se recompose, en parfait état. Même si votre visualisation mentale était celle d'un objet endommagé ou ancien, le nouveau est en parfait état. Si l'objet était magique, ce sort restaure ses propriétés magiques constantes, mais pas les temporaires, telles que les charges ou les utilisations uniques. Toutes les charges ou utilisations quotidiennes de l'objet sont dépensées lorsque l'objet est recréé, mais il les récupère ensuite à un rythme normal.

RÉGÉNÉRATION — SORT 7

GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante consentante
Durée 1 min

Une infusion d'énergie positive confère des soins continus à une créature. La cible gagne temporairement régénération 15, ce qui lui permet de récupérer 15 points de vie au début de chacun de ses tours. Tant qu'elle a régénération, la cible ne peut pas mourir et sa valeur de l'état mourant ne peut dépasser 3. Toutefois, si sa valeur de l'état blessé passe à 4 ou plus, elle reste inconsciente jusqu'à ce que ses blessures soient soignées. Si la cible subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération se désactive jusqu'après la fin de son prochain tour.

Chaque fois que la créature récupère des points de vie grâce à la régénération, elle récupère également un organe endommagé ou détruit (le cas échéant) qui se recompose. Pendant la durée du sort, la créature peut également refixer des parties de son corps tranchées en dépensant une action Interagir pour appuyer la partie du corps contre l'endroit où elle a été tranchée.

Intensifié (9e). La régénération passe à 20.

RENVOI DE SORTS — SORT 7

PEU COURANT ABJURATION

Traditions arcanique
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 h

Cette abjuration renvoie les sorts lancés contre vous à leur incantateur. Quand un sort vous cible, vous pouvez dépenser une réaction pour tenter de le renvoyer. Cela utilise les règles pour contrer le sort, mais si le sort est contré avec succès, l'effet est retourné contre l'incantateur. Que la tentative de contre soit ou non réussie, *renvoi de sorts* prend ensuite fin. *Renvoi de sorts* ne peut pas affecter des sorts qui ne visent pas une cible (tels des sorts de zone).

Si *renvoi de sorts* renvoie un sort à un incantateur qui est aussi sous l'effet de *renvoi de sorts*, son *renvoi de sorts* peut tenter de vous renvoyer le vôtre ; s'il le fait, sa tentative de contre réussit automatiquement.

RÉPARATION — SORT 1

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation 10 min (somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 objet non magique d'Encombrement léger ou moins

Vous réparez l'objet ciblé. La cible récupère 5 points de vie par niveau du sort, ce qui permet potentiellement de supprimer l'état brisé si le nombre de points de vie de l'objet repasse ainsi au-dessus de son seuil de rupture. Vous ne pouvez pas remplacer les pièces manquantes ou réparer un objet complètement détruit.

Intensifié (2e). Vous pouvez cibler un objet non magique d'Encombrement 1 ou moins.
Intensifié (3e). Vous pouvez cibler un objet non magique d'Encombrement 2 ou moins ou un objet magique d'Encombrement 1 ou moins.

REPÉRAGE — TOUR DE MAGIE 1

DÉTECTION DIVINATION TOUR DE MAGIE

Traditions divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal

Vous visualisez mentalement un chemin qui part vers le nord. Vous savez immédiatement dans quelle direction se trouve le nord (si ce point cardinal existe là où vous vous trouvez).

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Intensifié (7e). Vous pouvez, à la place, connaître la direction d'un endroit familier, tel que votre dernière demeure ou une taverne que vous appréciez.

RÉPULSION — SORT 6

ABJURATION AURA MENTAL

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée émanation 12 m maximum
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous manifestez une aura qui empêche les créatures de vous approcher. Quand vous lancez le sort, vous choisissez le rayon de la zone, jusqu'à 12 m au maximum. Une créature doit faire un jet de Volonté si elle se trouve à l'intérieur de la zone quand vous lancez le sort ou dès qu'elle entre dans la zone et que le sort est effectif. Lorsqu'une créature a fait le jet de sauvegarde, elle applique le même résultat pour cette incantation de *répulsion*. Toutes restrictions sur le déplacement d'une créature s'appliquent uniquement si elle se déplace volontairement vers vous. Par exemple, si vous vous rapprochez d'une créature, elle n'est pas obligée ensuite de s'éloigner.

Succès critique. Le déplacement de la créature n'est pas restreint.
Succès. La créature considère chaque case dans la zone comme un terrain difficile quand elle se rapproche de vous.
Échec. La créature ne peut pas se rapprocher de vous dans la zone.

RÉSISTANCE À L'ÉNERGIE — SORT 2

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 10 min

Un bouclier d'énergie élémentaire protège une créature contre un type de dégâts d'énergie. Choisissez les dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son. La cible et son équipement gagnent une résistance 5 contre le type de dégâts choisi.

Intensifié (4e). La résistance passe à 10 et vous pouvez cibler jusqu'à 2 créatures.
Intensifié (7e). La résistance passe à 15 et vous pouvez cibler jusqu'à 5 créatures.

RESPIRATION AQUATIQUE — SORT 2

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, divine, primordiale
Incantation 1 min (somatique, verbal)
Portée 9 m ; **Cibles** jusqu'à 5 créatures
Durée 1 h

Les cibles peuvent respirer sous l'eau.

Intensifié (3e). La durée passe à 8 h.
Intensifié (4e). La durée augmente jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

RESTAURATION — SORT 2

GUÉRISON NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte, primordiale
Incantation 1 min (somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 créature

La magie revigorante contre les effets des toxines ou des états qui empêchent une créature d'agir au mieux de ses capacités. Quand vous lancez *restauration*, choisissez si vous réduisez un état ou si diminuez l'effet d'une toxine. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul sort *restauration* par jour et elle ne peut bénéficier que d'une seule *restauration* pour réduire le stade d'une même exposition à une toxine donnée.

- **Réduire un état** Réduisez de 2 la valeur de l'état maladroit, affaibli ou stupéfié de la cible. Vous pouvez à la place réduire deux des états indiqués de 1 chacun.
- **Diminuer l'effet d'une toxine** Réduisez d'un stade une toxine dont souffre la cible. Ceci ne peut pas réduire le stade en dessous de stade 1 ou soigner l'affliction.

Intensifié (4e). Ajoute drainé à la liste des états que vous pouvez réduire. Réduisez de 2 le stade d'une toxine dont vous diminuez l'effet. Vous gagnez également une troisième option qui vous permet de réduire de 1 la valeur de l'état condamné de la cible. Vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour réduire un état condamné permanent.
Intensifié (6e). Comme *restauration* au niveau 4, mais vous pouvez réduire un état condamné permanent si vous ajoutez une action d'incantation et un composant matériel quand vous Lancez le sort, dont le coût équivaut à 100 po de poussière de diamant.

RESTAURER LES SENS — SORT 2

GUÉRISON NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Vous tentez de contrer un (et un seul) effet imposant les états aveugle ou sourd sur la cible afin de restaurer sa vue ou son ouïe. Ceci peut contrer tout aussi bien la magie temporaire que les conséquences permanentes de la magie, mais ça ne soigne pas une créature qui n'a pas le moyen de perception approprié pour une raison ou à cause d'un effet naturel, une affliction de naissance ou provoquée par une blessure ou une toxine non magique par exemple.

Intensifié (6e). La portée passe à 9 m et vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures. Vous avez la possibilité de choisir l'effet que vous souhaitez contrer, séparément, sur chaque créature désignée.

RÉTRÉCIR — SORT 2

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 5 min

Vous déformez l'espace pour rendre une créature plus petite. La cible rétrécit pour devenir de Très Petite taille. Son équipement rétrécit avec elle, mais reprend sa taille normale si elle s'en sépare. L'allonge de la créature passe à 0 m. Ce sort n'a pas d'effet sur une créature de Très Petite taille.

Intensifié (6e). Le sort peut cibler jusqu'à 10 créatures.

RÉTRÉCIR UN OBJET — SORT 3

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique
Incantation 10 min (somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** 1 objet non magique jusqu'à 0,6 m3 de volume et d'Encombrement 80
Durée 1 jour

Vous réduisez la cible jusqu'à la taille d'une pièce de monnaie. Cela la réduit à un Encombrement négligeable. Vous pouvez Révoquer le sort,

et il prend fin si vous jetez l'objet sur une surface solide. L'objet ne peut pas être utilisé pour attaquer ou infliger des dégâts pendant le processus de retour à sa taille normale. S'il n'y a pas de place pour que l'objet retrouve sa taille normale quand le sort prend fin, la durée du sort se prolonge jusqu'à ce que l'objet se trouve dans un endroit assez grand pour accueillir sa taille normale.

RÉTROCOGNITION — SORT 7

DIVINATION

Traditions occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Durée maintenu

Ouvrant votre esprit à d'occultes échos, vous obtenez des impressions remontant à des événements passés qui se sont déroulés là où vous vous situez actuellement. Pendant la première minute de sa durée, *rétrocognition* procure des impressions psychiques d'événements déroulés la veille. Suivent ensuite des impressions d'avant-hier pendant la minute suivante, et ainsi de suite. Ces échos ne se manifestent pas sous forme de vision mais procurent plutôt des impressions émotionnelles et métaphoriques comme autant d'indices mystérieux et de détails du passé. Si vous recevez une impression d'un événement traumatisant ou tumultueux, le sort se termine, à moins que vous ne réussissiez un jet de Volonté avec un DD d'au moins 30 mais pouvant aussi atteindre 50, en fonction de la gravité de l'événement. Le MJ détermine si un événement est traumatisant ou non, ainsi que le DD.

Intensifié (8e). Vous avez des impressions d'évènements qui se sont produits au cours de l'année précédente, au lieu du jour précédent, pour chaque minute où vous vous concentrez ; les détails sont moins nombreux et il est donc difficile de distinguer des impressions autres que celles des évènements les plus importants.

Intensifié (9e). Vous avez des impressions d'évènements qui se sont produits au cours du siècle précédent, au lieu du jour précédent, pour chaque minute où vous vous concentrez ; les détails sont moins nombreux et il est donc difficile de distinguer des impressions autres que celles des évènements les plus importants.

SAIGNÉE DU VAMPIRE — SORT 6

MORT NÉCROMANCIE NÉGATIF

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône 9 m
Jet de sauvegarde Vigueur basique

Vous puisez dans le sang et l'énergie vitale d'autres créatures à travers vos bras tendus. Vous infligez 12d6 dégâts négatifs aux créatures vivantes dans la zone.

Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié des dégâts qu'une seule créature subit de ce sort ; calculez ces points de vie temporaires en utilisant la créature ayant reçu le plus de dégâts. Vous perdez tout point de vie temporaire restant après 1 min.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

SANCTUAIRE — SORT 1

ABJURATION

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 min

Vous protégez une créature grâce à une énergie protectrice qui détourne les attaques ennemies. Les créatures qui tentent d'attaquer la cible doivent effectuer un jet de Volonté à chaque fois. Si la cible utilise une action hostile, le sort se termine.

Succès critique. *Sanctuaire* prend fin.
Succès. La créature peut tenter son attaque et n'importe quelle autre attaque contre la cible ce tour.
Échec. La créature ne peut pas attaquer la cible et perd son action. Elle ne peut plus tenter d'attaque contre la cible ce tour.
Échec critique. La créature perd son action et ne peut pas tenter d'attaquer la cible pour le reste de la durée de *sanctuaire*.

SANCTUAIRE SECRET — SORT 4

PEU COURANT ABJURATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Zone** explosion 30 m
Durée 24 h

De l'extérieur, la zone a l'aspect d'une brume noire impénétrable. Les stimulus sensoriels (les sons, les odeurs et la lumière) ne passent pas de l'intérieur vers l'extérieur de la zone. Les sorts de scrutation ne peuvent percevoir aucuns stimulus dans la zone et les effets de lecture des pensées ne fonctionnent pas dans la zone.

SAUT — SORT 1

DÉPLACEMENT TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆ somatique

Une force surnaturelle déferle dans vos jambes pour vous permettre de sauter haut et loin. Vous sautez 9 m dans la direction de votre choix sans toucher le sol. Vous devez atterrir dans un espace de sol compact à 9 m de vous, sinon vous chutez après l'utilisation de votre prochaine action.

Intensifié (3e). La portée passe à contact, la cible devient une créature au contact et la durée passe à 1 min, ce qui lui permet de sauter comme décrit plus haut à chaque fois qu'elle effectue l'action Bondir.

SCEAU D'INTERDICTION — TOUR DE MAGIE 1

ABJURATION TOUR DE MAGIE

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 allié et 1 ennemi
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous protégez un allié contre les attaques et les sorts hostiles de la cible ennemie. La cible alliée gagne un bonus de statut de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les attaques, les sorts et autres effets de la cible ennemie.

Intensifié (6e). Le bonus de statut passe à +2.

SCÈNE ILLUSOIRE — SORT 5

AUDIBLE ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation 10 min (somatique, verbal)
Portée 150 m ; **Zone** explosion 9 m
Durée 1 h

Vous créez une scène imaginaire qui peut englober jusqu'à dix créatures ou objets distincts de tailles diverses dont l'ensemble doit se trouver dans la zone du sort. Ces éléments génèrent les sons et les

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

odeurs appropriés et semblent réels au toucher. Les éléments de la scène illusoire sont incapables de prendre la parole. Au contraire du sort *créature illusoire*, les créatures dans votre scène n'ont aucune statistique ni aucun pouvoir de combat. L'environnement dans lequel se déroule votre scène n'est pas modifiable mais vous pouvez la créer dans l'environnement illusoire d'un *terrain hallucinatoire*.

Quand vous créez la scène, vous pouvez décider qu'elle reste statique ou qu'elle suive un programme. Une scène statique est immobile mais montre tout de même les mouvements naturels basiques des choses qu'elle représente. Par exemple, un morceau de papier illusoire émet un bruit de froissement si du vent souffle dessus. Un programme peut durer jusqu'à une minute et se répéter. Par exemple, vous pouvez créer une scène représentant deux orcs en train de se battre et le combat se déroulera de la même façon à chaque fois. Si vous créez un programme en boucle, les deux guerriers commenceront au même endroit au début et à la fin de la scène, mais vous pouvez quelque peu modifier le programme pour qu'il soit compliqué de dire exactement quand il se termine et quand il recommence. Quiconque observe la scène pendant plus de quelques minutes remarque presque toujours qu'elle tourne en boucle. Vous ne pouvez pas modifier le programme après avoir créé l'illusion.

Une créature qui touche n'importe quelle partie de l'image ou effectue l'action Chercher pour l'examiner peut tenter de discerner votre illusion. Si elle interagit avec une partie de l'illusion, elle discerne uniquement cette partie. Elle discerne la totalité de la scène uniquement en cas de réussite critique.

Intensifié (6e). Les créatures ou objets dans votre scène peuvent parler. Vous devez prononcer les interventions spécifiques de chaque acteur quand vous créez votre programme. Le sort modifie votre voix pour chaque intervenant.

Intensifié (8e). Comme la version de niveau 6 mais la durée est illimitée.

SCRUTATION SORT 6

PEU COURANT DIVINATION SCRUTATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)

Portée planétaire ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 10 min

Vous espionnez magiquement une crétaure de votre choix. *Scrutation* fonctionne comme *clairvoyance* (page 327), sauf que l'image que vous recevez est moins précise, insuffisante pour *téléportation* et les sorts similaires. Au lieu de créer un œil dans un lieu donné situé dans les 150 m, vous créez à la place un œil qui se manifeste juste au-dessus de la cible. Vous pouvez choisir une cible soit par son nom soit en touchant une de ses possessions ou une partie de son corps. Si vous n'avez pas rencontré la cible en personne, le DD de *scrutation* est inférieur de 2, et si vous ignorez l'identité de la cible (par exemple si vous trouvez le croc d'une créature inconnue sur une scène de crime), le DD est à la place inférieur de 10.

L'effet de *scrutation* dépend du jet de Volonté de la cible.

Succès critique. Le sort échoue et la cible est temporairement immunisée pendant 1 semaine. La cible reçoit également un aperçu de vous

et apprend la distance et la direction approximatives auxquelles vous vous trouvez.

Succès. Le sort échoue et la cible est temporairement immunisée pendant 1 journée.

Échec. Le sort réussit.

Échec critique. Le sort réussit, et l'œil suit la cible si elle se déplace, voyageant jusqu'à 18 m par round.

SERVITEUR INVISIBLE — SORT 1

INVOCATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal

Portée 18 m

Durée maintenu

Vous convoquez un serviteur invisible (voir encadré), que vous pouvez commander dans le cadre d'un Maintien de sort. Il vous sert jusqu'à ce que ses points de vie soient réduits à 0, moment auquel le sort prend fin, ou jusqu'à ce que vous arrêtiez de Maintenir le sort. Le servant invisible gagne le trait convoqué.

SERVITEUR INVISIBLE

Utilisez ce bloc de statistiques pour un serviteur invisible.

SERVITEUR INVISIBLE — CRÉATURE –1

MOYENNE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

Perception +0 ; vision dans le noir

Langues — (comprend son créateur)

Compétences Discrétion +8

For –4, **Dex** +2, **Con** +0, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** +0

Invisible. Un serviteur invisible est invisible ; comme il ne peut normalement pas Être furtif, il est donc généralement simplement caché.

CA 13 ; **Réf** +4, **Vig** +0 ; **Vol** +0

PV 4 ; **Immunités** attaques non magiques, inconscient, maladie, mental, paralysie, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 5 (sauf de force ou spectraux)

Vitesse vol 9 m

Corps de force. Le corps d'un serviteur invisible est fait de force. Il ne peut pas utiliser d'action d'attaque. Il peut se déplacer et utiliser des actions Interagir pour effectuer des choses telles que rapporter des objets, ouvrir des portes non bloquées ou non verrouillées, Il ne peut pas passer à travers les objets solides.

SILENCE — SORT 2

ILLUSION

Traditions divine, occulte

Incantation ◆◆ matériel, somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante

Durée 1 min

La cible n'émet aucun son, empêchant les créatures de la remarquer en utilisant uniquement l'ouïe ou un autre sens. La cible ne peut pas utiliser d'attaque sonique, ni d'action avec le trait audible. Cela l'empêche d'incanter des sorts qui incluent des composants verbaux.

Intensifié (4e). L'effet de sort émane de la créature touchée, réduisant au silence tous les sons dans ou passant dans un rayon de 3 m et empêchant tout effet audible ou sonique dans la zone affectée. Tant qu'elles se trouvent dans le rayon, des créatures sont sujettes aux mêmes effets que la cible. En fonction de la position de l'effet, une créature peut remarquer que les sons ne lui parviennent plus (s'il bloque le bruit émanant d'une fête par exemple).

SIMULACRE DE VIE — SORT 2

NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 8 h

Vous créez un réservoir de vitalité à partir d'énergie nécromantique et gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Intensifié (+1). Les points de vie temporaires augmentent de 3.

SINISTRES VOLUTES — SORT 1

NÉCROMANCIE NÉGATIF

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone ligne 9 m

Jet de sauvegarde Vigueur

Des filaments de ténèbres sortent du bout de vos doigts et traversent l'air à toute vitesse en vrillant. Vous infligez 2d4 dégâts négatifs et 1 dégât de saignement persistant aux créatures vivantes dans la ligne. Chaque créature vivante dans la ligne doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts négatifs et aucun dégât de saignement persistant.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts négatifs et des dégâts de saignement persistants.

Intensifié (+1). Les dégâts négatifs augmentent de 2d4 et les dégâts de saignement persistants de 1.

SIPHON D'OMBRE — SORT 5

ILLUSION OMBRE

Traditions arcanique, occulte

Incantation ↻ verbal ; **Déclencheur.** Un sort ou un effet magique infligeant des dégâts.

Portée 18 m ; **Cibles** le sort déclencheur

En échangeant de l'énergie matérielle avec celle du plan de l'ombre, vous transformez le sort déclencheur en une version partiellement illusoire de lui-même. Tentez de contrer le sort ciblé. Si la tentative réussit, toutes les créatures qui devraient subir des dégâts du sort ne subissent à la place que la moitié des dégâts, mais le sort fonctionne normalement. Considérez le niveau de contre de *siphon d'ombre* comme plus haut de 2 pour cette tentative.

SOMMEIL — SORT 1

ENCHANTEMENT MISE HORS DE COMBAT MENTAL SOMMEIL

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** explosion 1,5 m

Jet de sauvegarde Volonté

Chaque créature dans la zone devient somnolente et peut s'endormir. Une créature qui tombe inconsciente à cause de ce sort ne tombe pas à terre ni ne laisse tomber ce qu'elle tient. Ce sort n'empêche pas les créatures de se réveiller grâce à un test réussi de Perception, limitant son utilité en combat.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La cible subit un malus de –1 à ses tests de Perception pendant 1 round.
Échec. La créature tombe inconsciente. Si elle est toujours inconsciente après 1 minute, elle se réveille automatiquement.
Échec critique. La créature tombe inconsciente. Si elle est toujours inconsciente après 1 heure, elle se réveille automatiquement.

Intensifié (4e). Les créatures tombent inconscientes pendant 1 round sur un échec ou 1 minute sur un échec critique. Elles tombent à terre et lâchent ce qu'elles tiennent, et elles ne peuvent pas tenter de tests de Perception pour se réveiller. Quand la durée s'achève, la créature est endormie normalement au lieu de se réveiller automatiquement.

SON IMAGINAIRE — TOUR DE MAGIE 1

AUDIBLE ILLUSION TOUR DE MAGIE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m
Durée maintenu

Vous créez l'illusion auditive de bruits simples d'un volume maximal égal à quatre humains en train de crier. Le bruit émane d'une case à portée de votre choix. Vous ne pouvez pas créer de mots intelligibles ou de sons complexes, comme de la musique.

Intensifié (3e). La portée du sort passe à 18 m.
Intensifié (5e). La portée du sort passe à 36 m.

SONDE MENTALE — SORT 5

PEU COURANT DIVINATION LINGUISTIQUE MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous projetez votre esprit dans celui d'une autre créature pour y déceler des informations. Vous accédez aux souvenirs et connaissances de la cible, à moins qu'elle ne parvienne à vous repousser en réussissant un jet de Volonté.
Succès. La cible n'est pas affectée.
Échec. Chaque round pendant lequel dure le sort, vous pouvez Maintenir le sort pour poser une question différente et tenter de découvrir la réponse. Pour chaque question, la cible peut faire un test de Duperie contre votre DD des sorts. Si elle le réussit, vous ne découvrez pas la réponse et en cas de succès critique, la cible vous livre une fausse réponse à laquelle vous croyez. Une fois que vous avez posé une question à la cible, vous obtiendrez toujours la même réponse si vous la lui posez de nouveau, même en incantant à nouveau *sonde mentale*.
Échec critique. Comme l'échec, et la cible subit un malus de circonstances de –4 aux tests de Duperie contre vos questions.

SOUFFLE DE VIE — SORT 5

GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF

Traditions divine
Incantation ↻ verbal ; **Déclencheur** Une créature vivante à portée qui devrait mourir
Portée 18 m ; **Cibles** la créature déclencheur

Votre bénédiction ramène une créature à la vie à l'instant de sa mort. Vous empêchez la cible de mourir et lui rendez un nombre de points de vie égal à 4d8 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. Vous ne pouvez pas utiliser *souffle de vie* si l'effet déclencheur est *désintégration* ou un effet de mort.

SOUHAIT — SORT 10

DIVINATION

Traditions arcanique
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal

Vous formulez un souhait, réalisant votre plus grand désir. Un sort de *souhait* peut produire n'importe lequel des effets suivants.

- Dupliquer un sort arcanique de niveau 9 ou inférieur.
- Dupliquer un sort non arcanique de niveau 7 ou inférieur.
- Vous produisez un effet dont la puissance équivaut aux effets ci-dessus.
- Vous inversez certains effets se référant au sort *souhait*.

Le MJ peut aussi vous permettre d'utiliser *souhait* pour produire un effet plus important que ceux-ci, mais cela peut s'avérer dangereux ou ne produire qu'un effet partiel.

SPHÈRE D'INVISIBILITÉ — SORT 3

ILLUSION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ matériel, somatique
Zone émanation 3 m ; **Cibles** vous et un nombre quelconque de créatures à portée
Durée 10 min

Vous et toutes les cibles sont invisibles, mais pas entre elles, tant que vous restez dans la zone du sort. Si une créature invisible grâce à ce sort quitte la zone, elle devient visible et le reste même si elle retourne dans la zone. Si une créature invisible grâce à ce sort effectue une action hostile, le sort se termine une fois cette action accomplie.

Il est facile de se déplacer ensemble lentement et de rester ainsi invisible en explorant, mais c'est toutefois impossible en combat. Lorsqu'une rencontre commence, les créatures restent invisibles jusqu'à la fin du premier round au plus tard, et le sort se termine à ce moment-là.

Intensifié (6e). La durée passe à 1 h.

SPHÈRE D'ISOLEMENT — SORT 4

ABJURATION FORCE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature de Grande taille ou plus petite
Durée 1 min

Vous créez une sphère de force immobile qui enferme la cible ou la protège en bloquant tout ce qui devrait la traverser. La sphère a une CA 5, une solidité de 10 et 40 points de vie. Elle est immunisée contre les coups critiques et les dégâts de précision. *Désintégration* détruit la sphère instantanément. Si la cible n'est pas consentante, les effets de la sphère dépendent du jet de Réflexes de la cible.
Succès critique. La cible perturbe l'intégrité de la sphère et provoque son effondrement complet.
Succès. La sphère fonctionne normalement mais elle n'a que 10 points de vie au lieu de 40.
Échec. La sphère fonctionne normalement.

SPHÈRE DE FEU — SORT 2

ÉVOCATION FEU

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Zone** case de 1,5 m
Jet de sauvegarde Réflexes ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Vous créez une sphère de flammes dans une case à portée. Elle doit reposer sur une surface solide, comme un sol de pierre. Elle inflige 3d6 dégâts de feu à chaque créature qui se trouve dans cette case quand elle apparaît. Chacune doit faire un jet de Réflexes basique. Aux rounds suivants, vous pouvez Maintenir le sort et laisser la sphère dans sa case ou la faire rouler dans une autre case à portée où elle inflige 3d6 dégâts de feu. Chaque créature dans la case doit faire un jet de Réflexes basique.

Les créatures qui réussissent leur jet ne reçoivent aucun dégât (au lieu de la moitié).

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

SPHÈRE PRISMATIQUE — SORT 9

ABJURATION LUMIÈRE

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 3 m
Durée 1 h

Vous créez une sphère composée de sept couches pour protéger une zone. Cette sphère multicolore fonctionne comme un *mur prismatique* mais a la forme d'une explosion de 3 m centrée sur un coin de votre espace. Vous devez former la sphère dans un espace ouvert ininterrompu, son enveloppe ne doit donc pas traverser une créature ni un objet sinon le sort est perdu.

STABILISATION — TOUR DE MAGIE 1

TOUR DE MAGIE GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature mourante

L'énergie positive ferme les portes de la mort. La cible perd l'état mourant, bien qu'elle reste inconsciente à 0 point de vie.

SUGGESTION — SORT 4

ENCHANTEMENT MISE HORS DE COMBAT LINGUISTIQUE MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Les créatures ne résistent pas à vos mots mielleux. Vous suggérez un plan d'action à la cible, qui doit être formulé de façon à lui sembler être un plan d'action logique qui ne peut pas être autodestructeur ou à l'évidence contre ses propres intérêts. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et sait que vous avez tenté de la contrôler.

Succès. La cible n'est pas affectée et pense que vous lui avez parlé normalement, sans lui lancer de sort.

Échec. La cible suit immédiatement votre suggestion. Le sort prend fin au bout d'1 minute ou quand la cible a complètement achevé la suggestion ou si la suggestion devient autodestructrice ou a d'autres effets négatifs évidents.

Échec critique. Comme l'échec, mais la durée de base est de 1 h.

Intensifié (8e). Vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

SUGGESTION SUBCONSCIENTE — SORT 5

ENCHANTEMENT MISE HORS DE COMBAT LINGUISTIQUE MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous implantez une suggestion subconsciente profondément dans l'esprit d'une cible pour la suivre quand un déclencheur que vous spécifiez se produit (comme décrit à la page 305). Vous suggérez un plan d'action à la cible. Votre directive doit être formulée de façon à sembler être un plan d'action logique à la cible, et ne peut pas être autodestructrice ou à l'évidence contre les propres intérêts de la cible. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et sait que vous avez tenté de la contrôler.

Succès. La cible n'est pas affectée et pense que vous lui avez parlé normalement, sans lui lancer de sort.

Échec. La suggestion reste dans le subconscient de la cible jusqu'à la prochaine fois que vous préparez le sort. Si le déclencheur se produit avant cela, la cible suit immédiatement votre suggestion. L'effet prend fin au bout d'1 min ou quand la cible a complètement achevé la suggestion, ou si la suggestion devient autodestructrice ou a d'autres effets négatifs évidents.

Échec critique. Comme l'échec, mais la durée est d'une heure.

Intensifié (9e). Vous pouvez viser jusqu'à 10 créatures.

SUPPRIMER L'ARÔME — SORT 1

ABJURATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 1 h

La cible n'émet plus d'odeurs, ce qui empêche les créatures de repérer sa présence de manière passive grâce à leur seul odorat, que celui-ci soit précis ou imprécis. Une créature qui fait un test de Perception pour Chercher avec l'odorat ou d'autres sens peut remarquer l'absence d'odeurs naturelles. Si la cible a des pouvoirs liés à son odeur, comme une odeur entêtante, ces pouvoirs sont également neutralisés.

Intensifié (5e). La portée passe à 9 m et vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

SURDITÉ — SORT 2

NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur

La cible perd l'ouïe et fait un jet de Vigueur. Ensuite, elle est temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La créature est sourde pendant 1 round.

Échec. La cible est sourde pendant 10 min.

Échec critique. La cible est définitivement sourde.

SYMBOLE — TOUR DE MAGIE 1

TOUR DE MAGIE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature ou objet
Durée illimitée (voir plus bas)

Vous placez de façon inoffensive votre unique symbole magique, d'une taille d'environ 6,5 cm², sur la créature ou l'objet ciblé. La

marque peut être visible ou invisible, et vous pouvez la faire passer d'un état à l'autre en utilisant une action Interagir pour toucher la cible. La marque peut être effacée ou grattée après 5 minutes d'efforts. Si elle se trouve sur une créature, elle s'estompe naturellement au bout d'une semaine. Le délai avant que la marque s'estompe dépend de votre niveau intensifié.

Intensifié (3e). Le symbole s'estompe à la place après 1 mois.
Intensifié (5e). Le symbole s'estompe à la place après 1 an.
Intensifié (7e). Le symbole ne s'estompe jamais.

SYNESTHÉSIE — SORT 5

DIVINATION MENTAL

Traditions occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Les sens de la cible sont soudainement reconfigurés de façon inattendue, ce qui l'oblige à traiter les sons comme une explosion de couleurs, les odeurs comme des sons, etc. Cela a trois effets et la cible doit effectuer un jet de Volonté.

- À cause de la distraction, la cible doit réussir un test nu DD 5 chaque fois qu'elle utilise une action de concentration, ou celle-ci échoue et est gaspillée.
- Les difficultés que la cible éprouve pour voir rendent toutes les créatures et objets masqués pour elle.
- La créature a du mal à se déplacer, la rendant maladroite 3 et lui infligeant un malus de statut de –3 m à ses Vitesses.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est affectée pendant 1 round.
Échec. La cible est affectée pendant 1 min.
Échec critique. Comme l'échec, et la cible est étourdie 2 alors qu'elle tente de traiter les changements sensoriels.

Intensifié (9e). Vous pouvez viser jusqu'à 5 créatures.

TÉLÉPATHIE — SORT 4

DIVINATION LINGUISTIQUE MENTAL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous pouvez communiquer télépathiquement avec des créatures situées à 9 m. Une fois que vous avez établi une connexion pour communiquer avec une créature, la communication s'effectue dans les deux sens. Vous pouvez communiquer uniquement avec des créatures qui partagent une langue avec vous.

Intensifié (6e). *Télépathie* perd le trait linguistique. Vous pouvez communiquer télépathiquement avec des créatures en utilisant une imagerie mentale partagée, même si vous ne partagez pas de langage parlé

TÉLÉPORTATION — SORT 6

PEU COURANT INVOCATION TÉLÉPORTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 150 km ; **Cibles** vous et jusqu'à 4 cibles que vous touchez, qu'il s'agisse de créatures consentantes ou d'objets de la taille approximative d'une créature

Vous et les cibles êtes instantanément transportés vers n'importe quel emplacement situé à portée, à condition que vous puissiez précisément identifier le lieu, à la fois par sa position relative par rapport à votre localisation de départ et par son apparence (ou autres éléments d'identification). Une connaissance incorrecte de l'apparence du lieu entraîne généralement l'échec du sort, mais peut aussi conduire à vous téléporter jusqu'à un lieu non recherché ou autre incident inhabituel déterminé par le MJ. *Téléportation* n'est pas précis sur de grandes distances. Les cibles apparaissent à une distance de la destination visée égale à approximativement 1 % de la distance totale parcourue, dans une direction déterminée par le MJ. Pour les voyages courts, ce manque de précision est insignifiant, mais pour des longues distances, cela peut représenter jusqu'à 1,5 km.

Intensifié (7e). Vous et les autres cibles pouvez voyager vers n'importe quel emplacement situé dans un rayon de 1 500 km.
Intensifié (8e). Vous et les autres cibles pouvez voyager vers n'importe quel emplacement sur la même planète. Si vous voyagez à plus de 1 500 km, vous arrivez seulement à 15 km du lieu ciblé.
Intensifié (9e). Vous et les autres cibles pouvez voyager vers n'importe quel emplacement sur une autre planète au sein du même système solaire. En supposant que vous ayez une connaissance précise de la localisation et de l'apparence du lieu, vous arrivez sur la nouvelle planète à 150 km du lieu ciblé.
Intensifié (10e). Comme la version de niveau 9, mais vous et les autres cibles pouvez voyager jusqu'à n'importe quelle planète au sein de la même galaxie.

TEMPÊTE D'ARMES — SORT 4

ÉVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône de 9 m ou émanation de 3 m
Jet de sauvegarde Réflexes

Vous lancez une arme que vous tenez, et elle se multiplie magiquement en copies qui frappent toutes les créatures dans le cône ou l'émanation. Ce tourbillon inflige quatre dés de dégâts aux créatures dans la zone. Ces dégâts sont du même type que l'arme et utilisent la même taille de dés. Déterminez la taille des dés comme si vous aviez attaqué avec l'arme ; par exemple, si vous teniez une arme à deux mains avec vos deux mains, vous utilisez ses dés de dégâts à deux mains.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La cible reçoit la moitié des dégâts.
Échec. La cible subit la totalité des dégâts.
Échec critique. La cible subit le double des dégâts et est soumise à l'effet critique spécialisé de l'arme.

Intensifié (+1). Ajouter un dé de dégâts supplémentaire.

TEMPÊTE VENGERESSE — SORT 9

AIR ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 240 m ; **Zone** explosion 110 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Un énorme nuage orageux se forme dans les airs en une explosion de 110 m. En dessous, la pluie commence à tomber et les bourrasques imposent un malus de circonstances de –4 aux attaques à distance physiques et aux attaques d'armes à distance, et l'air dans la zone devient un terrain très difficile pour les créatures volantes. Quand vous Lancez ce sort et la première fois de chaque round où vous le Maintenez, vous

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

pouvez choisir l'un des effets de la tempête suivants. Vous ne pouvez pas choisir le même effet deux fois à la suite.

- **Pluie acide.** Chaque créature dans la tempête subit 4d8 dégâts d'acide sans jet de sauvegarde.
- **Grêle.** La tempête inflige 4d10 dégâts contondants aux créatures qui se trouvent dessous (jet de Vigueur basique).
- **Foudre.** Jusqu'à 10 éclairs de foudre s'abattent, ciblant les créatures de votre choix dans la tempête. Une créature ne peut pas être ciblée par plus d'un éclair. Chaque éclair inflige 7d6 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique).
- **Pluie et vent.** La forte pluie et les vents violents réduisent la visibilité et la mobilité, faisant de la zone sous le nuage orageux un terrain difficile et masquant tout ce qui est à l'intérieur ou la traverse.
- **Coup de tonnerre.** Chaque créature dans la tempête doit réussir un jet de Vigueur ou être sourde pendant 10 min. Une créature qui réussit est temporairement immunisée contre *tempête vengeresse* pendant 1 h.

Intensifiée (10e). La portée augmente à 660 m et le nuage est une explosion de 300 m.

TÉNÈBRES — SORT 2

ÉVOCATION TÉNÈBRES

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m
Durée 1 min

Vous créez un linceul de ténèbres qui empêchent la lumière de pénétrer dans la zone ou d'en émaner. La lumière ne pénètre pas dans la zone et toute source de lumière non magique, comme une torche ou une lanterne, n'émet plus de lumière une fois dans la zone, même si le rayon de sa luminosité devrait s'étendre au-delà des *ténèbres*. Le sort supprime également la lumière magique d'un niveau de sort inférieur ou égal à celui de vos *ténèbres*. La lumière ne traverse pas la zone, les créatures qui s'y trouvent ne voient donc pas à l'extérieur. De l'extérieur, la zone ressemble à un globe de pures ténèbres.

Intensifié (4e). Même les créatures dotées de vision dans le noir (mais pas celles avec vision dans le noir supérieure) voient à peine dans les ténèbres. Elles traitent les cibles vues dans les ténèbres comme si elles étaient masquées.

TÉNÈBRES GLACIALES — SORT 3

ATTAQUE ÉVOCATION FROID MAUVAIS TÉNÈBRES

Traditions divine
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature

Vous lancez un rayon de ténèbres d'un froid absolu teintées d'énergie impie. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Vous lui infligez 5d6 dégâts de froid, plus 5d6 dégâts mauvais si c'est un céleste.

Si le rayon traverse une zone de lumière magique ou vise une créature affectée par une lumière magique, *ténèbres glaciales* tente de contrer la lumière. Pour savoir si le rayon traverse une zone de lumière, tracez une ligne entre la cible du sort et vous.

Succès critique. La cible reçoit le double des dégâts.
Succès. La cible reçoit la totalité des dégâts.

Intensifié (+1). Les dégâts de froid augmentent de 2d6 et les dégâts mauvais contre les célestes de 2d6.

TENTACULES NOIRS — SORT 5

INVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m adjacente à une surface plane
Durée 1 min

Des tentacules d'un noir huileux se dressent et tentent de Saisir chaque créature de la zone. Faites un jet d'attaque de sort contre le DD de Vigueur de chaque créature. Chaque créature contre laquelle vous rencontrez un succès est empoignée et subit 3d6 dégâts contondants. Dès qu'une créature finit son tour dans la zone, les tentacules tentent de l'empoigner si ce n'est pas encore le cas et infligent 1d6 dégâts contondants à toute créature déjà empoignée.

Le DD pour Échapper aux tentacules est égal au DD de votre sort. Une créature peut attaquer un tentacule pour tenter de briser son étreinte. Sa CA est égale au DD de votre sort. Il est détruit s'il subit 12 dégâts ou plus. Même détruit, d'autres tentacules continuent de pousser dans la zone jusqu'à la fin du sort. Vous pouvez Révoquer le sort.

TERRAIN HALLUCINATOIRE — SORT 4

PEU COURANT ILLUSION

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 150 m ; **Zone** explosion 15 m
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous créez une illusion de manière à ce que le terrain naturel prenne l'apparence visuelle, sonore, tactile et olfactive d'un autre terrain. Ceci ne change pas l'apparence des éventuelles structures ou créatures dans la zone.

Une créature qui touche l'illusion ou effectue l'action Chercher pour l'examiner peut tenter de la discerner.

Intensifié (5e). Votre image peut également changer l'apparence des structures ou créer des structures illusoires (mais l'apparence des créatures ne change pas).

TERREUR — SORT 1

ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL TERREUR

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous semez la terreur dans le cœur de la cible qui doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est effrayée 1.
Échec. La cible est effrayée 2.
Échec critique. La cible est effrayée 3 et en fuite pendant 1 round.

Intensifié (3e). Vous pouvez cibler jusqu'à 5 créatures.

TOILE D'ARAIGNÉE — SORT 2

INVOCATION

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m ; **Zone** explosion 3 m
Durée 1 min

Vous créez une toile collante dans la zone qui entrave le déplacement des créatures chaque fois qu'elles essaient de la traverser. Les cases

contenant la toile sont un terrain difficile. Chaque case peut être débarrassée de la toile par une seule attaque ou effet qui inflige au moins 5 dégâts tranchants ou 1 dégât de feu. Une case a une CA de 5 et rate automatiquement ses jets de sauvegarde.

Chaque fois qu'une créature dans la toile commence à utiliser une action de déplacement ou entre dans la toile pendant une action de déplacement, elle doit effectuer un test d'Athlétisme ou un jet de Réflexes contre votre DD des sorts pour éviter de subir un malus de circonstances à ses Vitesses ou se retrouver immobilisée. Une créature qui sort de la toile cesse de subir le malus de circonstances à ses Vitesses dû à la toile.

Succès critique. La créature n'est pas affectée, et elle n'a pas besoin de faire d'autre test d'Athlétisme ni de jet de sauvegarde contre la toile à ce tour. Si elle a utilisé un test d'Athlétisme, elle retire la toile de chaque case qu'elle quitte.

Succès. La créature n'est pas affectée pendant son action. Si elle a utilisé un test d'Athlétisme, elle retire la toile de chaque case qu'elle quitte.

Échec. La créature subit un malus de circonstances de –3 m à ses Vitesses jusqu'au début de son prochain tour.

Échec critique. La créature est immobilisée jusqu'au début de son prochain tour, après quoi elle subit un malus de circonstances de –3 m à ses Vitesses pendant 1 round. Elle peut tenter de S'échapper pour se défaire de son état immobilisé.

Intensifié (4e). La zone du sort augmente en une explosion de 6 m, et sa portée passe à 18 m.

TORRENT — SORT 4

EAU ÉVOCATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone ligne 18 m
Jet de sauvegarde Vigueur

Un torrent d'eau tourbillonnant apparaît en ligne droite. Il frappe toutes les créatures sur sa trajectoire et peut potentiellement les repousser. Le torrent inflige 8d6 dégâts contondants. Chaque créature dans la zone doit faire un jet de Vigueur. Les créatures qui le ratent sont également repoussées de 1,50 m (3 m en cas d'échec critique).

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

TRANSPORT TÉLÉKINÉSIQUE — SORT 5

ÉVOCATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 objet jusqu'à Encombrement 80 d'une longueur maximale de 6 m
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous déplacez la cible jusqu'à 6 m, la suspendant potentiellement dans les airs. Quand vous Maintenez le sort, vous pouvez le faire de nouveau ou vous pouvez choisir de déplacer une cible éligible différente.

TRANSPOSITION COLLECTIVE — SORT 6

INVOCATION TÉLÉPORTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone émanation de 9 m ; **Cibles** jusqu'à 2 créatures

Vous téléportez les cibles vers de nouvelles positions au sein de la zone. Elles doivent tenir dans leur nouvel espace, qui doit être inoccupé, entièrement compris dans la zone et dans votre ligne de mire. Les créatures non consentantes ont droit à un jet de Volonté.

Succès critique. La cible peut se téléporter si elle le désire, mais elle choisit la destination au sein de la zone.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. Vous téléportez la cible et choisissez sa destination.

Intensifié (+1). Le nombre de cibles augmente de 1.

TRAVERSÉE DES OMBRES — SORT 5

PEU COURANT INVOCATION OMBRE TÉLÉPORTATION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** vous et jusqu'à 9 créatures consentantes que vous touchez
Durée 8 h

Vous accédez au plan de l'ombre et utilisez sa nature déformée pour étendre vos voyages. Les cibles entrent en lisière du plan de l'ombre à la limite du plan matériel. Elles ne peuvent pas voir le plan matériel tant qu'elles se trouvent dans le plan de l'ombre (bien que des éléments de ce plan puissent parfois être un reflet confus du plan matériel). Tant qu'elles se trouvent dans le plan de l'ombre, les cibles sont exposées à des rencontre potentielles avec les habitants de ce plan. Les ombres à la frontière entre les plans plient l'espace, accélérant votre déplacement par rapport au plan matériel. Chaque tranche de 3 minutes pendant lesquelles les cibles voyagent le long de cette frontière, elles se déplacent aussi loin qu'elles le feraient en 1 heure sur le plan matériel. À tout moment, une cible peut Révoquer les effets du sort, bien que cela n'affecte que cette cible. La courbure de l'ombre est inexacte, donc quand le sort prend fin, les cibles apparaissent approximativement à 1,5 kilomètre de leur destination prévue sur le plan matériel (bien que celles ayant voyagé ensemble et Révoqué le sort au même point sur le plan de l'ombre apparaissent ensemble).

TREMBLEMENT DE TERRE — SORT 8

ÉVOCATION TERRE

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 150 m ; **Zone** explosion 18 m
Durée 1 round

Vous faites trembler la terre, tomber les créatures dans des crevasses et effondrer les bâtiments.

Le MJ peut ajouter des effets supplémentaires dans certaines zones. Une falaise peut s'effondrer, entraînant des créatures avec elle, un lac se vider alors que des crevasses s'ouvrent dans son lit et laissent une nappe de sables mouvants…

- **Faire trembler la terre.** Le sol devient un terrain difficile et les créatures subissent un malus de circonstances de –2 aux jets d'attaque, à la CA et aux tests de compétence.
- **Crevasses.** Chaque créature qui se tient sur le sol fait un jet de Réflexes au début de son tour pour savoir si elle reste debout et évite une chute dans une faille de 12 m qui s'ouvre sous ses pieds. Les crevasses sont permanentes. Il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15 pour gravir leurs parois.
- **Effondrement.** Les structures et les plafonds menacent de s'effondrer. Le MJ fait un test nu pour chacun. DD 16 pour une structure robuste, DD 14 pour une structure ordinaire et la plupart des formations naturelles, DD 9 pour une structure

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

de mauvaise qualité. Le MJ peut augmenter ou réduire le DD si besoin. Un effondrement inflige 11d6 dégâts contondants. Chaque créature victime d'un effondrement doit réussir un jet de Réflexes pour l'éviter.

Succès critique. La créature reçoit la moitié des dégâts de l'effondrement.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts de l'effondrement et tombe à terre.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts de l'effondrement et tombe à terre.

Échec critique. La créature reçoit la totalité des dégâts de l'effondrement et tombe dans une crevasse.

Intensifié (10e). Vous créez un séisme massif capable de détruire un village. La portée passe à 750 m et la zone devient une explosion de 375 m.

TROUPEAU PRIMITIF — SORT 10

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** vous et jusqu'à 5 créatures consentantes

Durée 1 min

En puisant dans le pouvoir du monde naturel, vous transformez les cibles en troupeau de mammouths alors que chacun adopte une Très Grande forme de combat. Chaque cible doit avoir suffisamment de place pour se dilater ou le sort rate dans son cas. Chaque cible gagne le trait animal. Chaque cible peut Révoquer les effets du sort sur elle-même. Chaque cible gagne les éléments suivants une fois transformée :

- CA = 22 + le niveau de la cible. Ignore les éventuels malus d'armure aux tests et réduction de Vitesse.
- 20 points de vie temporaires.
- Vitesse 12 m.
- Vision nocturne.
- Les attaques au corps à corps à mains nues suivantes qui sont les seules attaques utilisables par la cible. Elles sont qualifiées pour s'en servir. Quand elle attaque avec celles-ci, la cible utilise son modificateur d'attaque avec la maîtrise et les bonus d'objet de son arme ou de sa Frappe à mains nues la plus favorable ; les dégâts sont indiqués pour chaque attaque. Ces attaques sont basées sur la Force (vis-à-vis de l'état affaibli par exemple). Si le modificateur d'attaque à mains nues de la cible est plus élevé, utilisez-le à la place. **Corps à corps** ◆ défense (allonge 4,50 m), **Dégâts** 4d8+19 perforants ; **Corps à corps** ◆ trompe (agile, allonge 4,50 m), **Dégâts** 4d6+16 contondants ; **Corps à corps** ◆ pied (agile, allonge 4,50 m), **Dégâts** 4d6+13 contondants.
- Modificateur d'Athlétisme de +30, sauf si celui de la cible est supérieur.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

- **Piétinement** ◆◆◆ Vous vous déplacez jusqu'à deux fois votre Vitesse et traversez l'espace des créatures de Grande taille ou plus petites en piétinant chaque créature dont vous entrez dans l'espace. Une créature piétinée subit les dégâts de la Frappe du pied basés sur un jet de Réflexes basique (DD = 19 + le niveau de la cible).

VARIOLE GOBELINE — SORT 1

MALADIE NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur

Votre contact transmet la variole gobeline, une éruption allergique qui démange horriblement. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est malade 1.
Échec. La cible est contaminée par la variole gobeline au stade 1.
Échec critique. La cible est contaminée par la variole gobeline au stade 2.
Variole gobeline (maladie) ; **Niveau** 1. Les gobelins et les chiens gobelins sont immunisés. **Stade 1** malade 1 (1 round) ; **Stade 2** malade 1 et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 3** malade 1 et la créature ne peut pas réduire l'état malade à moins de 1 (1 jour)

VENTRILOQUIE — SORT 1

AUDIBLE ILLUSION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Chaque fois que vous parlez ou émettez un autre son vocalement, vous pouvez donner l'impression que votre voix provient d'un autre endroit dans un rayon de 18 m, et vous pouvez changer librement cet emplacement à mesure que vous vocalisez. Toute créature qui entend le son peut tenter de discerner votre illusion.

Intensifié (2e). La durée du sort passe à 1 h et vous pouvez également changer le ton, la qualité ou d'autres aspects de votre voix. Avant qu'une créature puisse tenter de discerner votre illusion, elle doit tenter activement un test de Perception ou du moins utiliser des actions pour interagir avec le son.

VENTS PUNITIFS — SORT 8

AIR ÉVOCATION

Traditions primordiale
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 30 m ; **Zone** cylindre de 9 m de rayon pour 30 m de haut
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Des vents et un courant descendant violents remplissent la zone en formant un cyclone. Toutes les créatures volantes dans la zone descendent de 12 m. La zone entière est un terrain très difficile pour les créatures qui Volent, et un terrain difficile pour les créatures au sol ou qui Escaladent. Les créatures qui terminent leur tour en Vol dans la zone descendent de 6 m. Une créature poussée contre une surface par les vents du sort subit des dégâts contondants comme si elle avait chuté.

Les cases à l'extérieur des bords verticaux du cylindre empêchent les créatures de sortir. Ces cases sont un terrain très difficile, et une créature qui tente de les traverser doit réussir un test d'Athlétisme ou d'Acrobaties pour Manœuvrer en vol contre votre DD des sorts. Une créature qui le rate termine son action en cours mais peut réessayer.

VÉRITÉ FABRIQUÉE — SORT 10

ENCHANTEMENT MENTAL MISE HORS DE COMBAT

Traditions occulte
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 30 m ; **Cibles** jusqu'à 5 créatures
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Choisissez une unique phrase que vous souhaitez faire passer pour la vérité auprès de vos cibles. Elle peut être aussi précise que « un dragon décrit des cercles au-dessus de moi et veut me tuer », aussi généraliste que « tous les humanoïdes sont des abominations déguisées » ou aussi conceptuelles que « si je ne mène pas une vie empreinte de plus de bienveillance, je serai puni dans l'après-vie ». L'expérience de la cible influe sur la manière dont elle réagit face à cette « vérité » et change son comportement. Si elle change sa perception, elle la considère comme une révélation soudaine.

L'effet du sort dépend de son jet de Volonté. Si une cible est déjà soumise à *vérité fabriquée*, votre sort tente de la contrer. Si le contre échoue, la cible ne peut pas obtenir un résultat pire que « succès » au jet de sauvegarde.

Succès critique. La cible ne croit pas votre « vérité » et sait que vous avez tenté de la duper.
Succès. La cible ne croit pas votre « vérité » ou sait que vous avez tenté de la duper.
Échec. La cible croit votre « vérité » pendant 1 semaine.
Échec critique. La cible croit votre « vérité » pendant une durée illimitée.

VERROUILLAGE — SORT 1

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 serrure, ou 1 porte ou contenant doté d'un verrou
Durée 1 jour

Le mécanisme de verrouillage de la cible se verrouille et des entraves magiques invisibles le maintiennent fermement verrouillé. Quand vous verrouillez par magie une cible, vous déterminez le DD d'Athlétisme ou de Vol pour l'ouvrir qui est égal à votre DD des sorts ou au DD de base du verrou (le plus élevé des deux), avec un bonus de statut de +4. L'éventuelle clef ou combinaison qui permet d'ouvrir un verrou affecté par ce sort ne fonctionne plus pendant toute la durée du sort, mais elles confèrent un bonus de circonstances de +4 aux tests effectués pour ouvrir la cible.

Le sort se termine si la cible est ouverte. En supposant que la cible n'est pas barrée ou verrouillée par un dispositif supplémentaire, vous pouvez la déverrouiller et l'ouvrir avec une action Interagir pendant laquelle vous touchez la cible. Ceci ne met pas fin au sort. Vous pouvez Révoquer ce sort quand vous le souhaitez à n'importe quelle distance.

Intensifié (2e). La durée passe à illimitée mais vous devez dépenser pour cela de la poussière d'or d'une valeur de 6 po.

VERROU DIMENSIONNEL — SORT 7

PEU COURANT ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 36 m ; **Zone** explosion 18 m
Durée 1 jour

Vous créez une barrière scintillante qui tente de contrer les effets de téléportation et de voyage planaire à destination ou en provenance de la zone, y compris ceux d'objets donnant accès à des espaces extradimensionnels (comme un *sac sans fond*). *Verrou dimensionnel* essaie de contrer toute tentative pour convoquer une créature dans la zone, mais n'empêche pas une créature de partir une fois la durée de convocation expirée.

VISION ANIMALE — SORT 3

DIVINATION MENTAL

Traditions primordiale
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)
Portée 36 m ; **Cibles** 1 animal
Durée 1 h

Puis puisez dans les sens d'une cible, ce qui vous permet de voir, entendre et sentir tout ce qu'elle perçoit pendant la durée du sort. Si la cible désire vous en empêcher, elle fait un jet de Volonté et annule le sort sur un succès, mais la plupart des animaux ne se donnent pas cette peine. Tant que vous puisez dans les sens de votre cible, vous ne pouvez pas utiliser les vôtres, mais vous pouvez passer des vôtres aux siens par une action unique dotée du trait concentration.

VISION DANS LE NOIR — SORT 2

DIVINATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 1 h

Vous vous dotez d'une vision surnaturelle dans les zones de ténèbres. Vous gagnez vision dans le noir.

Intensifié (3e). La portée du sort devient contact et la cible une créature consentante.

Intensifié (5e). La portée du sort devient contact, les cibles une créature consentante et la durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

VISION FAUSSÉE — SORT 5

PEU COURANT ILLUSION

Traditions arcanique, occulte
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Zone** explosion 30 m
Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous créez une image factice qui trompe toute tentative pour scruter la zone. Les sorts de scrutation voient, entendent, sentent et perçoivent ce que vous désirez au sein de la zone et non ce qui s'y trouve réellement. Vous pouvez Maintenir le sort à chaque round pour modifier l'illusion selon vos désirs, y compris en présentant une scène complexe. Si le sort de scrutation est d'un niveau supérieur à *vision faussée*, le scrutateur a droit à un test de Perception pour discerner l'illusion, bien que même s'il rencontre un succès il ignore ce qui se passe réellement dans la zone.

VISION LUCIDE — SORT 6

DIVINATION RÉVÉLATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Durée 10 min

Vous voyez les choses dans un rayon de 18 mètres telles qu'elles sont réellement. Le MJ effectue secrètement un test de contre contre toute illusion ou transmutation dans la zone, mais seulement dans le but de déterminer si vous voyez à travers (par exemple, si le test réussit contre un sort de *métamorphose*, vous pouvez voir la véritable forme de la créature, mais vous ne mettez pas fin au sort de *métamorphose*).

VIVIFIER — SORT 10

GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF

Traditions divine, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 10 m ; **Cibles** les créatures mortes et vivantes de votre choix à portée
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Une explosion d'énergie de guérison apaise les créatures vivantes et éveille temporairement celles récemment tuées. Toutes les cibles vivantes regagnent 10d8+40 points de vie. De plus, vous ramenez temporairement à la vie n'importe quel nombre de cibles mortes, avec les mêmes effets et restrictions que *rappel à la vie* (page 370). Les créatures relevées ont un nombre de points de vie temporaires égal aux points de vie que vous avez accordés aux créatures vivantes, mais n'ont pas de points de vie normaux. Les créatures relevées ne peuvent pas regagner de points de vie ni gagner de points de vie temporaires par d'autres moyens, et une fois la durée de *vivifier* terminée, elles perdent tous les points de vie temporaires et meurent. *Vivifier* ne peut pas ressusciter de créatures tuées par *désintégration* ou un effet de mort. Il n'a aucun effet sur les morts-vivants.

VOILE — SORT 4

ILLUSION VISUEL

Traditions arcanique, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** jusqu'à 10 créatures
Durée 1 h

Vous déguisez les cibles en d'autres créatures de la même morphologie physique et de taille et de poids approximativement similaires (à plus ou moins 15 cm et 25 kilos près). Le déguisement peut cacher l'identité des cibles ou les faire sembler être d'une autre ascendance, mais il n'est pas suffisamment précis pour les déguiser en individus spécifiques. Le sort ne change pas la voix, l'odeur ou la façon de se comporter. Vous choisissez le déguisement pour chaque cible ; par exemple, vous pourriez faire passer une cible pour un nain et une autre pour un elfe.

Incanter *voile* compte comme la mise en œuvre d'un déguisement dans le cadre de l'action Se déguiser. Il permet à la cible d'ignorer tous les malus de circonstances dus au fait d'être déguisé en créatures dissemblables, et il octroie aux cibles un bonus de statut de +4 aux tests de Duperie pour empêcher les autres de voir à travers leur déguisement, et ajoute leur niveau même si elles sont inexpérimentées. Vous pouvez Révoquer tout ou partie de ces déguisements.

Intensifié (5e). Le sort déguise également la voix et l'odeur des cibles ; il gagne le trait audible.

Intensifié (7e). Les cibles peuvent prendre l'apparence de n'importe quelle créature de la même taille, et même d'une créature en particulier. Vous devez avoir vu cette créature pour reproduire son apparence. Le sort déguise également la voix et l'odeur de la cible ; il gagne le trait audible.

Vol — Sort 4

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée 5 min

La cible peut s'élever dans les airs. Elle gagne une Vitesse de vol égale à sa Vitesse ou à 6 m (prendre la plus grande).

Intensifié (7e). La durée passe à 1 h.

Voyage par les arbres — Sort 5

PEU COURANT INVOCATION PLANTE TÉLÉPORTATION

Traditions primordiale
Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)

Vous entrez dans un arbre vivant dont le tronc est assez large pour que vous puissiez tenir à l'intérieur et êtes instantanément téléporté jusqu'à n'importe quel arbre de la même espèce située dans un rayon de 7,5 km qui possède également un tronc assez large. Une fois entré dans le premier arbre, vous connaissez instantanément les localisations approximatives d'autres arbres suffisamment larges de la même espèce située dans la portée et pouvez ressortir de l'arbre de départ, si vous préférez. Vous ne pouvez pas transporter d'espace extradimensionnel avec vous ; si vous tentez de le faire, le sort échoue.

Intensifié (6e). L'arbre duquel vous sortez peut être situé jusqu'à 75 km.
Intensifié (8e) L'arbre duquel vous sortez peut être situé jusqu'à 750 km.
Intensifié (9e) L'arbre duquel vous sortez peut être situé n'importe où sur la même planète.

Voyage venteux — Sort 8

AIR TRANSMUTATION

Traditions primordiale
Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)
Portée contact ; **Cibles** vous et jusqu'à 5 créatures que vous touchez
Durée 8 h

Quand vous lancez ce sort, chaque cible se transforme en une forme vaguement nuageuse et est emportée par un déplacement de vent dans la direction de votre choix. Vous pouvez changer la direction du vent en utilisant une action unique, qui a le trait concentration. Le vent transporte la cible à une Vitesse de 30 m par heure, mais si n'importe quelle cible effectue une attaque, Lance un sort, devient la cible d'une attaque ou passe de toute autre façon en mode rencontre, le sort prend fin pour toutes les cibles juste après le jet d'initiative, et elles tombent doucement au sol.

Zone de vérité — Sort 3

PEU COURANT ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions divine, occulte
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Zone** explosion 6 m
Jet de sauvegarde Volonté **; Durée** 10 min

Vous désignez une zone dans laquelle les créatures sont contraintes de ne dire que la vérité. Les créatures qui y sont ou qui y entrent ont des difficultés à mentir. Chaque créature potentiellement affectée doit effectuer un jet de Volonté quand le sort est lancé ou quand elle entre pour la première fois dans la zone. Elle utilise le résultat de ce jet de sauvegarde initial si elle a quitté la zone et qu'elle y entre à nouveau. Les créatures affectées sont conscientes de cet enchantement ; par conséquent, elles peuvent éviter de répondre aux questions auxquelles elles auraient normalement répondu par un mensonge, ou elles peuvent être évasives tant qu'elles restent dans les limites de la vérité.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible subit un malus de statut de –2 aux tests de Duperie.
Échec. La cible ne peut pas mentir de façon délibérée ou intentionnelle, et elle subit un malus de statut de –2 aux tests de Duperie.
Échec critique. La cible ne peut pas mentir de façon délibérée ou intentionnelle et subit un malus de statut de –4 aux tests de Duperie.

Zone sanctifiée — Sort 3

ABJURATION CONSÉCRATION

Traditions divine
Incantation 1 minute (matériel, somatique, verbal) ; **Coût** 1 fiole d'*eau bénite*
Zone explosion de 9 m centrée sur vous
Durée 24 h

Vous sanctifiez la zone en l'aspergeant d'*eau bénite* pour la protéger de vos ennemis. Choisissez aberrations, célestes, dragons, fiélons, veilleurs ou morts-vivants. Toutes les créatures dans la zone gagnent un bonus de statut de +1 à la CA, aux jets d'attaques et de dégâts, et aux jets de sauvegarde contre les créatures choisies.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les sorts focalisés

Certaines classes gagnent des sorts spéciaux qu'elles lancent en utilisant des points de focalisation au lieu d'emplacements de sorts. Ces points de focalisation sont listés ci-dessous, organisés par classe. Les règles complètes concernant les sorts focalisés figurent page 300.

BARDE

Les bardes peuvent gagner les sorts de composition suivants. Cette section inclut également leurs tours de magie de composition.

À TROIS TEMPS — TOUR DE MAGIE 2

PEU COURANT	BARDE	COMPOSITION	ÉMOTION	ENCHANTEMENT
MENTAL	TOUR DE MAGIE			

Incantation ◆ somatique
Zone émanation de 18 m
Durée 1 round

Vous dansez à un rythme soutenu, accélérant le déplacement de vos alliés. Vous et vos alliés dans la zone gagnez un bonus de statut de +3 m à toutes vos Vitesses pendant 1 round.

ALLÉGRO — TOUR DE MAGIE 7

PEU COURANT	BARDE	COMPOSITION	ÉMOTION	ENCHANTEMENT
MENTAL	TOUR DE MAGIE			

Incantation ◆ verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 allié
Durée 1 round

Vous Vous produisez rapidement, accélérant votre allié. L'allié devient accéléré et peut utiliser l'action supplémentaire pour Frapper, Marcher rapidement ou Faire un pas.

ARIA FATAL — FOCALISEUR 10

PEU COURANT	BARDE	COMPOSITION	ÉMOTION	ENCHANTEMENT
MENTAL	MORT			

Incantation ◆ verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Vous jouez si parfaitement de la musique que la cible peut mourir de joie ou de tristesse. Une fois ciblée, la créature est temporairement immunisée pendant 1 min. L'effet du sort dépend du niveau de la cible et de ses points de vie actuels.

16 ou moins. La cible meurt instantanément.
17. Si la cible a 50 points de vie ou moins, elle meurt instantanément ; sinon, elle est réduite à 0 point de vie et devient mourante 1.
18 ou plus. La cible subit 50 points de dégâts. Si cela la réduit à 0 point de vie, elle meurt instantanément.

BALLADE APAISANTE — FOCALISEUR 7

PEU COURANT	BARDE	COMPOSITION	ÉMOTION	ENCHANTEMENT
GUÉRISON	MORT	MENTAL		

Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** vous et jusqu'à 9 alliés

Vous faites appel à votre muse pour apaiser vos alliés. Choisissez un des trois effets suivants :

- Le sort tente de contrer les effets de terreur sur les cibles.
- Le sort tente de contrer les effets imposant une paralysie aux cibles.
- Le sort restaure 7d8 points de vie aux cibles.

Intensifié (+1). Quand vous l'utilisez pour soigner, *ballade apaisante* restaure 1d8 points de vie de plus.

CHANT FUNESTE — TOUR DE MAGIE 3

PEU COURANT	BARDE	COMPOSITION	ÉMOTION	ENCHANTEMENT
TERREUR	MENTAL	TOUR DE MAGIE		

Incantation ◆ verbal
Zone émanation de 9 m
Durée 1 round

Les ennemis à l'intérieur de la zone sont effrayés 1. Ils ne peuvent pas réduire leur valeur effrayée au-dessous de 1 tant qu'ils restent dans la zone.

COMPOSITION PROLONGÉE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT	BARDE	ENCHANTEMENT

Incantation ◆ verbal

Vous ajoutez un geste théâtral à votre composition pour étendre ses avantages. Si votre prochaine action est de lancer un tour de magie de composition avec une durée de 1 round, effectuez un test de Représentation. Le DD est généralement un DD très difficile d'un niveau égal à celui de la cible de votre composition ayant le plus haut niveau, mais le MJ peut assigner un DD différent en fonction des circonstances. L'effet dépend du résultat de votre test.

Succès critique. La composition dure 4 rounds.
Succès. La composition dure 3 rounds.
Échec. La composition dure 1 round, mais vous ne dépensez pas le point de focalisation pour lancer ce sort.

CONTRE-REPRÉSENTATION — FOCALISÉ 1

PEU COURANT	BARDE	COMPOSITION	ENCHANTEMENT	FORTUNE	MENTAL

Incantation ↻ somatique ou verbal
Déclencheur. Vous ou un allié situé à 18 m de vous effectuez un jet de sauvegarde contre un effet audible ou visuel.
Zone émanation de 18 m

Votre représentation vous protège vous et vos alliés. Effectuez un test de Représentation pour un type que vous connaissez : une performance audible si le déclencheur était audible, ou visuelle pour un déclencheur visuel. Vous et vos alliés dans la zone pouvez utiliser le meilleur résultat entre votre test de Représentation et le jet de sauvegarde.

DEMEURE AUX MURS IMAGINAIRES — TOUR DE MAGIE 5

PEU COURANT	BARDE	COMPOSITION	ILLUSION	TOUR DE MAGIE	VISUEL

Incantation ◆ somatique
Portée contact
Durée 1 round

Vous mimez la création d'un pan de mur invisible de 3×3 m adjacent à vous et situé dans la portée. Le mur est solide pour les créatures qui ne le discernent pas, même les créatures intangibles. Vous et vos alliés pouvez volontairement croire que le mur existe pour continuer à le traiter comme solide, par exemple pour l'escalader. Une créature qui

discerne l'illusion est temporairement immunisée à votre *demeure aux murs imaginaires* pendant 1 min. Le mur ne bloque ni les créatures qui ne peuvent pas voir votre représentation visuelle ni les objets. Le mur a CA de 10, une Solidité égale au double du niveau du sort et un nombre de PV égal au quadruple du niveau du sort.

ÉTUDE DU MAÎTRE SAVANT — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | BARDE | DIVINATION | FORTUNE

Incantation ❖ somatique

Déclencheur. Vous ou un allié situé dans la portée effectuez un test de compétence pour Vous souvenir.

Portée 9 m ; **Cibles** vous ou l'allié déclencheur

Vous faites appel aux profonds mystères de votre muse, octroyant à la cible un plus grand pouvoir pour réfléchir et se rappeler une information. Effectuez deux fois le test de compétence déclencheur pour Se souvenir et utilisez le meilleur résultat.

INSPIRATION DÉFENSIVE — TOUR DE MAGIE 2

PEU COURANT | BARDE | COMPOSITION | ÉMOTION | ENCHANTEMENT
MENTAL | TOUR DE MAGIE

Incantation ❖ verbal

Zone émanation de 18 m

Durée 1 round

Vous inspirez vos alliés pour se protéger plus efficacement. Vous et vos alliés dans la zone gagnez un bonus de statut de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, ainsi qu'une résistance aux dégâts physiques égale à la moitié du niveau du sort.

INSPIRATION HÉROÏQUE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | BARDE | ENCHANTEMENT

Incantation ❖ verbal

Vous faites appel à votre muse pour augmenter considérablement les avantages que vous apportez à vos alliés avec votre *inspiration vaillante* ou *inspiration défensive* de composition. Si votre prochaine action est de lancer *inspiration vaillante* ou *inspiration défensive*, effectuez un test de Représentation. Le DD est généralement un DD très difficile d'un niveau égal à celui de la cible de votre composition ayant le plus haut niveau, mais le MJ peut assigner un DD différent en fonction des circonstances. L'effet de votre *inspiration vaillante* ou de votre *inspiration défensive* de composition dépend du résultat de votre test.

Succès critique. Le bonus de statut de votre *inspiration vaillante* ou *inspiration défensive* augmente à +3.

Succès. Le bonus de statut de votre *inspiration vaillante* ou *inspiration défensive* augmente à +2.

Échec. Votre *inspiration vaillante* ou *inspiration défensive* apporte seulement son bonus normal de +1, mais vous ne dépensez pas le point de focalisation pour lancer ce sort.

INSPIRATION TALENTUEUSE — TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT | BARDE | COMPOSITION | ÉMOTION | ENCHANTEMENT
MENTAL | TOUR DE MAGIE

Incantation ❖ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 allié

Durée 1 round

Vos encouragements inspirent votre allié à réussir une tâche. Cela compte comme ayant pris suffisamment d'actions préparatoires pour Aider un allié à un test de compétence de votre choix, quelles que soient les circonstances. Quand vous utilisez plus tard la réaction Aider, vous pouvez faire un test de Représentation à la place du test de compétence normal, et si vous obtenez un échec, vous obtenez un succès à la place. Si vous êtes légendaire en Représentation, vous obtenez automatiquement un succès critique.

Le MJ peut décider que vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir si l'acte d'encourager votre allié pourrait interférer avec le test de compétence (comme un test pour Être furtif ou maintenir un déguisement).

INSPIRATION VAILLANTE — TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT | BARDE | COMPOSITION | ÉMOTION | ENCHANTEMENT
MENTAL | TOUR DE MAGIE

Incantation ❖ verbal

Zone émanation de 18 m

Durée 1 round

Vous inspirez vos alliés avec des mots ou un air d'encouragement. Vous et vos alliés dans la zone gagnez un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde contre les effets de terreur.

CHAMPION

Les champions peuvent gagner les sorts de dévotion suivants.

DÉFI DU HÉROS — FOCALISEUR 10

PEU COURANT | CHAMPION | GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Incantation ❖ verbal

Déclencheur. Une attaque qui vous réduirait à 0 point de vie.

Vous criez de défiance, vous emplissant d'un sursaut de guérison. Juste avant d'appliquer les dégâts de l'attaque, vous récupérez 10d4+20 points de vie. Si cela est suffisant pour empêcher l'attaque de vous réduire à 0 point de vie, vous ne vous retrouvez pas inconscient ou mourant. Dans tous les cas, tromper la mort est difficile, et vous ne pouvez pas de nouveau utiliser *défi du héros* jusqu'à vous être Refocalisé ou la prochaine fois que vous le préparez. *Défi du héros* ne peut pas être utilisé contre les effets avec le trait mort ou qui ne laisseraient aucun reste, tels que *désintégration*.

IMPOSITION DES MAINS — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | CHAMPION | GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Incantation ❖ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante consentante ou 1 mort-vivant

Vos mains s'imprègnent d'une énergie positive, soignant une créature vivante ou blessant une créature morte-vivante que vous touchez. Si vous utilisez *imposition des mains* sur une cible vivante consentante, vous restaurez 6 points de vie ; si la cible est l'un de vos alliés, elle gagne également un bonus de statut de +2 à la CA pendant 1 round. Contre une cible morte-vivante, vous infligez 1d6 dégâts et elle doit effectuer un jet de Vigueur basique ; si elle échoue, elle subit également un malus de statut de –2 à la CA pendant 1 round.

Intensifié (+1). Le montant de guérison augmente de 6 et les dégâts à une cible morte-vivante augmentent de 1d6.

LITANIE CONTRE LA COLÈRE — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | CHAMPION | ÉVOCATION | BON | LITANIE

Incantation ❖ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature mauvaise

Jet de sauvegarde Volonté **; Durée** 1 round

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Votre litanie s'oppose au péché de colère, punissant la cible pour avoir attaqué des créatures d'alignement bon. La cible doit faire un jet de Volonté. Une créature particulièrement colérique, tel un démon colérique, utilise le résultat final avec un degré de réussite inférieur au résultat de son jet de sauvegarde. La cible est temporairement immunisée à toutes vos litanies pendant 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La première fois que la cible utilise une action pour infliger des dégâts à au moins une créature d'alignement bon, la cible subit 3d6 dégâts bons.

Échec. Chaque fois que la cible utilise une action pour infliger des dégâts à au moins une créature d'alignement bon, la cible subit 3d6 dégâts bons.

Échec critique. La cible devient affaiblie 2. Chaque fois qu'elle utilise une action pour infliger des dégâts à au moins une créature d'alignement bon, la cible subit 3d6 dégâts bons.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

LITANIE CONTRE LA PARESSE — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | BON | CHAMPION | ÉVOCATION | LITANIE

Incantation ❖ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature mauvaise

Jet de sauvegarde Volonté **; Durée** 1 round

Votre litanie s'oppose au péché de paresse, interférant avec la capacité de réaction de la cible. La cible doit faire un jet de Volonté. Une créature particulièrement paresseuse, tel un démon paresseux, utilise le résultat final avec un degré de réussite inférieur au résultat de son jet de sauvegarde. La cible est temporairement immunisée à toutes vos litanies pendant 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible ne peut pas utiliser de réaction.

Échec. La cible ne peut pas utiliser de réaction et est ralentie 1.

Échec critique. La cible ne peut pas utiliser de réaction et est ralentie 2.

LITANIE DE VERTU — FOCALISEUR 7

PEU COURANT | CHAMPION | ÉVOCATION | BON | LITANIE

Incantation ❖ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature mauvaise

Durée 1 round

Votre litanie accuse un scélérat, le rendant sensible aux pouvoirs du bien. La cible gagne faiblesse 7 au bien. Elle est temporairement immunisée à toutes vos litanies pendant 1 min.

Intensifié (+1). La faiblesse augmente de 1.

SACRIFICE DU CHAMPION — FOCALISÉ 6

PEU COURANT | ABJURATION | CHAMPION

Incantation ↷ somatique

Déclencheur. Un allié est touché par une Frappe, ou un allié échoue à un jet de sauvegarde contre un effet qui ne vous affecte pas.

Portée 9 m ; **Cibles** 1 allié

Vous nouez un lien avec un allié, vous permettant de prendre les dommages à sa place. Tous les effets du coup ou du jet de sauvegarde raté vous sont appliqués à la place de votre allié. Par exemple, si la cible échoue de façon critique à un jet de sauvegarde contre une *boule de feu*, vous prenez le double de dégâts. Ces effets ignorent les résistances, les immunités ou autres pouvoirs que vous avez qui pourraient les atténuer d'une façon ou d'une autre, bien que ceux de la cible s'appliquent avant que vous ne subissiez l'effet.

DRUIDE

Les druides peuvent gagner les sorts d'ordre suivants.

BAIE NOURRICIÈRE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | DRUIDE | GUÉRISON | NÉCROMANCIE

Incantation ◆◆ (somatique, verbal)

Portée contact ; **Cibles** 1 baie 1 baie mûre

Durée 10 minutes

Vous imprégnez la baie visée des bienfaits de la nature, la transformant en une baie nourricière capable de guérir et rassasier bien plus qu'une baie ordinaire. Une créature peut manger la baie nourricière avec l'action Interagir pour récupérer 1d6+4 Points de vie. Une baie nourricière qui n'est pas consommée pendant la durée du sort se flétrit. Six baies nourricières sont aussi nourrissantes qu'un bon repas pour un humain typique.

Intensifié (+1). Vous affectez une baie de plus. Une créature peut manger autant de baies nourricières issues d'une même incantation qu'elle le veut avec une seule action Interagir.

CONVOCATIONS PRIMORDIALES — FOCALISÉ 6

PEU COURANT | INVOCATION | DRUIDE

Incantation ◆ verbal

Vous sublimez une créature convoquée avec la puissance des éléments. Si votre prochaine action consiste à lancer *convocation d'animal* ou *convocation de plantes et de champignons*, choisissez l'air, la terre, le feu ou l'eau, et la créature obtient les pouvoirs suivants :

- **Air.** La créature gagne une Vitesse de vol de 18 m.
- **Terre.** La créature gagne une Vitesse de creusement de 6 m, réduit sa Vitesse au sol de 3 m (minimum 1,50 m) et gagne une résistance 5 aux dégâts physiques.
- **Feu.** Les attaques de la créature infligent 1d6 dégâts de feu supplémentaires et elle gagne une résistance 10 au feu et une faiblesse 5 au froid et à l'eau.
- **Eau.** La créature gagne une Vitesse de nage de 18 m, elle peut dépenser 1 action après une attaque au corps à corps pour Pousser (en ignorant le malus d'attaques multiples) et gagne une résistance 5 au feu.

GUÉRISON DES ANIMAUX — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | DRUIDE | GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF

Incantation ◆ à ◆◆◆ somatique

Portée contact ou 9 m (voir texte) ; **Cibles** 1 animal vivant consentant

Vous soignez les blessures de l'animal ciblé qui récupère 1d8 points de vie. Le nombre d'actions dépensées pour Lancer ce sort détermine son effet.

- ◆ **somatique.** Le sort a une portée de contact.
- ◆◆ **somatique, verbal.** Le sort a une portée de 9 m et permet à la cible de récupérer 8 points de vie supplémentaires.

Intensifié (+1). Le montant des soins augmente de 1d8 et les soins supplémentaires de la version à 2 actions augmentent de 8.

MÉTAMORPHOSE SAUVAGE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | DRUIDE | TRANSFORMATION | TRANSMUTATION

Incantation ◆ à ◆◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous transformez votre corps en fonction de votre entraînement, en choisissant l'un des effets suivants basés sur vos dons d'ordre féroce.

- Si vous avez Morphologie sauvage, vous pouvez transformer vos mains en longues griffes acérées. Des griffes incroyablement acérées poussent sur vos mains. Ces griffes sont des attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes qualifié et infligent chacune 1d6 dégâts tranchants (agile, finesse). Vous pouvez toujours tenir et utiliser des objets avec vos mains lorsqu'elles sont transformées par ce sort mais vous ne pouvez pas tenir un objet en attaquant. Si vous avez Morphologie d'insecte, vous pouvez à la place transformer votre bouche en grandes mâchoires considérées comme une attaque à mains nues pour laquelle vous êtes qualifié et qui infligent 1d8 dégâts perforants.
- Si vous avez Morphologie élémentaire, vous pouvez partiellement transformer votre corps en matières élémentaires, ce qui vous confère une résistance 5 aux coups critiques et aux dégâts de précision.
- Si vous avez Morphologie végétale, vous pouvez transformer vos bras en longues lianes, ce qui étend votre allonge à 3 m (ou 4,50 m avec une arme d'allonge).
- Si vous avez Morphologie volante, vous pouvez lancer le sort par une activité à deux actions (◆◆ somatique, verbal) pour que des ailes poussent dans votre dos. Ces ailes vous permettent de voler avec une Vitesse de vol de 9 m.

Intensifié (6e). Vous pouvez sélectionner jusqu'à deux des effets décrits plus haut. Les griffes déchirent cruellement les chairs en infligeant également 2d6 dégâts de saignement persistants en cas d'attaque réussie, et les mâchoires sont venimeuses et infligent également 2d6 dégâts de poison persistants en cas d'attaque réussie.

Intensifié (10e). Vous pouvez sélectionner jusqu'à trois des effets décrits plus haut. En cas d'attaque réussie, les griffes infligent 4d6 dégâts de saignement persistants et les mâchoires 4d6 dégâts de poison persistants.

MORPHOLOGIE SAUVAGE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | DRUIDE | MÉTAMORPHOSE | TRANSMUTATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min (ou plus)

Vous insufflez de l'essence primordiale dans votre corps pour prendre une autre forme. Vous pouvez vous métamorphoser pendant 10 min en l'une des formes indiquées dans *forme de nuisible*. Toutes les autres *morphologies sauvages* durent 1 min. Vous pouvez ajouter plus de formes à la liste de *morphologie sauvage* avec des dons de druide ; votre don peut ainsi vous conférer certaines ou toutes les formes d'un sort de métamorphose particulier. Quand vous prenez une forme conférée par un sort, vous gagnez tous les effets de la forme choisie en considérant que le sort est intensifié au niveau de *morphologie sauvage*. *Morphologie sauvage* vous permet d'exploiter votre propre expérience en matière de changement de forme plus facilement que la plupart des sorts de métamorphose. Quand vous choisissez d'appliquer votre propre modificateur à l'attaque pendant que vous êtes métamorphosé au lieu du modificateur à l'attaque par défaut de la forme, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +2 à vos jets d'attaque.

Intensifié (2e). Vous pouvez également utiliser *morphologie sauvage* pour prendre l'une des formes décrites dans *forme animale*.

ONDE DE TEMPÊTE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | AIR | DRUIDE | ÉLECTRICITÉ | ÉVOCATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Réflexes

Vous plongez un adversaire dans une tempête de vents violents et tourbillonnants, de nuages agités et d'éclairs crépitants. La tempête

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

inflige 1d12 dégâts d'électricité. La cible doit faire un jet de Réflexes basique. En cas d'échec, elle est également maladroite 2 pendant 1 round et subit 1 dégât d'électricité persistant.

Intensifié (+1). Les dégâts initiaux augmentent de 1d12 et les dégâts d'électricité persistants en cas d'échec de 1.

RONCES EMPALEUSES — FOCALISÉ 8

PEU COURANT | DRUIDE | INVOCATION | PLANTE

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone le sol dans une émanation de 30 m

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Le sol au sein de la zone se transforme en une masse enchevêtrée de redoutables ronces qui agressent et entravent vos adversaires. Chaque round quand vous Maintenez le sort, vous pouvez choisir l'un des effets suivants pour qu'il affecte la zone.

- **Piéger.** Les ronces s'enroulent autour de vos adversaires dans une tentative pour les empêcher de bouger. Un adversaire dans la zone (ou qui vole à une hauteur maximale de 6 m au-dessus de la zone) doit faire un jet de Réflexes. Sur un échec, elle subit un malus de circonstances de –3 m à toutes ses Vitesses pendant 1 round. Sur un échec critique, elle est immobilisée pendant 1 round, à moins qu'elle ne S'échappe.
- **Ralentir.** Les ronces se tordent et s'enchevêtrent en transformant la totalité de la zone en terrain difficile.
- **Mur.** Un *mur d'épines* apparaît dans la zone pendant un round. Le mur est un terrain très difficile au lieu d'un terrain difficile.

De plus, une fois par round, vous pouvez diriger les ronces par une action unique pour qu'elles empalent une cible que vous pouvez voir dans la zone (ou une créature qui vole à une hauteur maximale de 6 m au-dessus de la zone) ; cette action possède les traits concentration et manipulation. Effectuez un jet d'attaque de sort. Sur un succès, la cible subit 10d6 dégâts perforants et un malus de circonstances de –3 m à toutes ses Vitesses pendant 1 round. Sur un succès critique, elle est immobilisée pendant 1 round à moins qu'elle ne S'échappe.

SEIGNEUR DES TEMPÊTES — FOCALISÉ 9

PEU COURANT | AIR | DRUIDE | ÉLECTRICITÉ | ÉVOCATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal ; **Conditions.** Vous êtes à l'extérieur et au-dessus du sol.

Zone émanation de 30 m

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Le ciel s'assombrit et des nuages agités, menaçants et ponctués d'éclairs, s'accumulent au-dessus de vos têtes en quelques instants seulement. Chaque round quand vous Maintenez le sort, vous pouvez choisir l'un des effets suivants pour qu'il affecte la zone.

- **Accalmie.** Pas d'effet supplémentaire.
- **Brouillard.** Un brouillard épais apparaît, camouflant la zone grâce aux effets d'une *brume de dissimulation*.
- **Pluie.** Une pluie torrentielle se met à tomber et éteint les feux ordinaires. Les créatures dans la zone subissent chacune un malus de circonstances de –2 aux tests d'Acrobaties et de Perception.
- **Vent.** Un vent violent souffle dans la zone dans toutes les directions. Les attaques à distance subissent un malus de circonstance de –4. De plus, on considère que les créatures qui volent dans la zone le font systématiquement contre le vent et l'ensemble de la zone est donc pour elles un terrain difficile.

Enfin, une fois par round, vous pouvez effectuer une action unique, qui a les traits concentration et manipulation, pour invoquer un éclair qui vient frapper une cible à portée dans votre champ de vision. Vous infligez 10d6 dégâts d'électricité à la cible qui doit faire un jet de Réflexes basique. En cas d'échec, elle est également sourde pendant 1 round.

VOL DE L'OURAGAN — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | AIR | DRUIDE | TRANSMUTATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Des vents forts vous soulèvent doucement dans les airs, ce qui vous confère une Vitesse de vol égale à votre Vitesse. Quand la durée de ce sort se termine, si vous êtes toujours en train de voler, vous vous posez doucement sur le sol en flottant, comme une *feuille morte*.

Intensifié (6e). Quand vous volez en utilisant *vol de l'ouragan*, le fait de voler contre le vent n'est pas considéré comme du terrain difficile.

ENSORCELEUR

Les ensorceleurs peuvent gagner les sorts de lignage suivants.

AILES D'ANGE — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ENSORCELEUR | ÉVOCATION | LUMIÈRE

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 3 rounds

Des ailes de lumière pure apparaissent dans votre dos et vous confèrent une Vitesse de vol égale à votre Vitesse. Vos ailes émettent une lumière vive dans un rayon de 9 m. Quand la durée de ce sort se termine, si vous êtes toujours en train de voler, vous vous posez doucement sur le sol en flottant, comme une *feuille morte*.

Intensifié (5e). La durée passe à 1 min.

AILES DE DRAGON — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ENSORCELEUR | TRANSFORMATION | TRANSMUTATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Des ailes de cuir poussent dans votre dos et vous confèrent une Vitesse de vol égale à 18 m ou à votre Vitesse, selon la plus élevée des deux. Quand la durée de ce sort se termine, si vous êtes toujours en train de voler, vous vous posez doucement sur le sol en flottant, comme une *feuille morte*. Vous pouvez augmenter de 1 le coût en points de focalisation pour bénéficier des effets de *griffes de dragon* tant que durent les ailes.

Intensifié (8e). La durée passe à 10 min.

BÉNÉDICTION DE LA NON-MORT — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENSORCELEUR | NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Incantation ◆ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante touchée

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous instillez la non-vie dans le corps d'une créature. Pendant la durée du sort, la créature est considérée comme un mort-vivant en ce qui concerne les *mises à mal* et comme une créature vivante pour les

guérisons. De plus, les *mises à mal* bénéficient d'un bonus de statut de +2 aux points de vie que récupère la cible.

Si la cible souhaite éviter le sort, elle peut faire un jet de Volonté pour réduire ses effets.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible ne récupère que la moitié des points de vie des *guérisons* et ne subit que la moitié des dégâts des *mises à mal* pendant 1 round.

Échec. Appliquez les effets décrits dans la description du sort.

Intensifié (+1). Le bonus de statut aux points de vie récupérés augmente de 2.

COLÈRE ABYSSALE — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ENSORCELEUR | ÉVOCATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone cône de 18 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous invoquez l'énergie d'un royaume abyssal. Les types de dégâts du sort (un type d'énergie et un type physique) sont déterminés par le résultat du jet en consultant le tableau suivant.

1d4	Royaume	Manifestation	Type de dégâts
1	Cieux	Éclairs et débris volants	Contondant et électricité
2	Profondeurs	Acide et carcasses de démon	Acide et tranchant
3	Gelé	Air froid et glace	Contondant et froid
4	Volcanique	Rochers volcaniques déchiquetés et magma	Feu et perforant

Vous infligez 4d6 dégâts de chacun des types correspondants à chaque créature dans le cône (pour un total de 8d6 dégâts).

Intensifié (+1). Les dégâts de chaque type augmentent de 1d6.

CONTRE-MESURE ARCANIQUE — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ABJURATION | ENSORCELEUR

Incantation ↻ somatique

Déclencheur. Une créature, à portée et que vous pouvez voir, Lance un sort.

Portée 36 m ; **Cibles** le sort lancé par la créature à l'origine du déclenchement.

Vous sapez le sort ciblé pour qu'il soit plus facile d'y résister. Vous réduisez de 1 le niveau du sort, et les cibles du sort bénéficient d'un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence, à la CA ou au DD contre lui.

Vous ne pouvez pas réduire le niveau du sort en dessous de son minimum. Par exemple, un *cône de froid* de niveau 5 restera au niveau 5 mais une *boule de feu* de niveau 5 sera réduit au niveau 4. Les cibles bénéficient toujours de tous les autres avantages de ce sort, même si vous ne réduisez pas son niveau.

DISPARITION FÉERIQUE — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | ENSORCELEUR

Incantation ◆ somatique

Durée jusqu'à la fin de votre prochain tour

Vous devenez invisible et ignorez les terrains difficiles naturels (tels que les taillis). Toute action hostile que vous effectuez met fin à cette invisibilité mais vous continuez d'ignorer les terrains difficiles naturels.

Intensifié (5e). L'invisibilité n'est pas rompue si vous faites une action hostile.

DRAIN DE VIE — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ENSORCELEUR | NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Incantation ◆ somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur basique

Vous fermez votre poing et extirpez l'énergie vitale d'une créature pour vous l'approprier. Ceci inflige 3d4 dégâts négatifs et la cible doit faire un jet de Vigueur basique. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts subis par la cible, après avoir résolu son jet de sauvegarde et appliqué votre magie de sang, le cas échéant. Si les points de vie de la cible étaient inférieurs aux dégâts que vous lui infligez, vous gagnez à la place un nombre de points de vie temporaires égal à ses points de vie restants. Les points de vie temporaires durent 1 min.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4.

ÉDIT DIABOLIQUE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | ENSORCELEUR

Incantation ◆ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante consentante

Durée 1 round

Vous délivrez un édit diabolique qui récompense la cible lorsqu'elle accomplit une tâche spécifique. Elle bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et aux tests de compétence associés à l'accomplissement de la tâche. Si elle refuse d'accomplir la tâche assignée, elle subit à la place un malus de statut de –1 à tous ses jets d'attaque et tests de compétence.

ENCHANTEMENT FÉERIQUE — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ENSORCELEUR | ILLUSION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** explosion de 9 m ; **Cibles** jusqu'à 10 créatures

Durée 10 min

Vous tissez un enchantement féerique pour camoufler une zone ou les cibles sous une illusion. Ceci produit l'effet d'une *scène illusoire* dans la zone ou d'un *voile* sur les créatures, comme s'il était intensifié au niveau de l'*enchantement féerique* moins 1, en utilisant la portée et la durée de l'*enchantement féerique*.

ÉTRANGE ANATOMIE — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ENSORCELEUR | MÉTAMORPHOSE | TRANSMUTATION

Incantation ◆ somatique

Durée 1 min

Vous transformez votre chair et vos organes en un amalgame bizarre de peau visqueuse, d'écailles rugueuses, de touffes de poils et de tumeurs protubérantes. Ceci produit trois effets :

- Vous gagnez une résistance 10 aux dégâts de précision et aux dégâts supplémentaires des coups critiques. Si la résistance est supérieure aux dégâts supplémentaires, elle les réduit à 0 mais ne réduit pas les dégâts normaux de l'attaque.
- Vous gagnez vision dans le noir.
- Votre peau secrète de l'acide. Une créature qui vous touche avec une attaque à mains nues ou avec une arme de corps à corps sans allonge subit 2d6 dégâts d'acide.

Intensifié (+2). La résistance augmente de 5 et les dégâts d'acide de 1d6.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

ÉTREINTE DE LA FOSSE — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ENSORCELEUR | MAUVAIS | TRANSFORMATION | TRANSMUTATION

Incantation ◆ verbal

Durée 1 min

Des cornes de diable poussent sur votre crâne et votre peau prend l'aspect de celle du diable responsable de votre lignage diabolique. Vous gagnez une résistance 5 au mal, au feu et au poison, et une résistance 1 aux dégâts physique (à l'exception de l'argent). Vous pouvez subir des dégâts bons même si vous n'êtes pas mauvais, et vous obtenez une faiblesse 5 aux dégâts bons.

Intensifié (+2). La résistance au mal, au feu et au poison augmente de 5, celle aux dégâts physiques (à l'exception de l'argent) de 2, et la faiblesse aux dégâts bons de 5.

ÉTREINTE DE LA TOMBE — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ENSORCELEUR | NÉCROMANCIE

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Zone** rayon de 6 m sur le sol

Jet de sauvegarde Réflexes

Des centaines de bras squelettiques surgissent du sol dans la zone et griffent les créatures qui s'y trouvent en tentant de les immobiliser. Les bras squelettiques infligent 6d6 dégâts tranchants. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Réflexes.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit les dégâts normaux et un malus de circonstances de –3 m à ses Vitesses pendant 1 round.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et elle est immobilisée pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

EXPLOSION ÉLÉMENTAIRE — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ENSORCELEUR | ÉVOCATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m (explosion seulement) ; **Zone** explosion de 3 m de rayon, cône de 9 m ou ligne de 18 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous recueillez de l'énergie élémentaire que vous projetez sur vos ennemis sous l'une des formes de votre choix indiquées plus loin, en infligeant 8d6 dégâts contondants (ou dégâts de feu si le feu est votre élément). Ce sort possède le trait de votre élément.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

EXTENSION DE DURÉE — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ENSORCELEUR | DIVINATION | MÉTAMAGIE

Incantation ◆ verbal

Vous puisez dans le savoir des anciens qui imprègne votre sang pour prolonger la durée de vos sorts. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort d'une durée d'une minute contre une cible unique et que ce sort n'est pas du niveau le plus élevé que vous pouvez lancer, sa durée passe à 10 min. Vous ne pouvez avoir qu'un seul sort actif prolongé de cette façon en même temps.

GRIFFES DE DRAGON — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENSORCELEUR | TRANSFORMATION | TRANSMUTATION

Incantation ◆ verbal

Durée 1 min

Des griffes acérées poussent sur vos doigts. Ce sont des attaques à mains nues de finesse qui infligent 1d4 dégâts tranchants et 1d6 dégâts supplémentaires d'un type déterminé par le dragon correspondant à votre lignage (voir le tableau de *souffle de dragon*). L'énergie de la magie du sang fait légèrement luire vos écailles, ce qui vous confère une résistance 5 contre le même type de dégâts.

Intensifié (5e). Les dégâts supplémentaires passent à 2d6 et la résistance à 10.

Intensifié (9e). Les dégâts supplémentaires passent à 3d6 et la résistance à 15.

HALO ANGÉLIQUE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ABJURATION | BON | ENSORCELEUR

Incantation ◆ verbal

Zone émanation de 4,50 m

Durée 1 min

Vous vous entourez d'une aura angélique qui améliore la récupération des alliés bénéficiant du sort *guérison*. Les sorts *guérison* bénéficient d'un bonus de statut de +2 aux points de vie récupérés par vos alliés dans la zone.

Intensifié (+1). Le bonus de statut augmente de 2.

MÂCHOIRES GLOUTONNES — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENSORCELEUR | NÉCROMANCIE | TRANSFORMATION

Incantation ◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Votre bouche prend la forme de mâchoires sombres garnies de dents pointues. Ces mâchoires sont une attaque à mains nues avec le trait percutant qui inflige 1d8 dégâts perforants. Si vous touchez avec vos mâchoires et infligez des dégâts, vous gagnez 1d6 points de vie temporaires.

Intensifié (+2). Les points de vie temporaires augmentent de 1d6.

MALÉFICE DE JALOUSIE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENSORCELEUR | MALÉDICTION | NÉCROMANCIE

Incantation ◆ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** jusqu'à 1 min

Vous faites naître en vous la jalousie naturelle d'une guenaude pour priver une cible de sa plus grande qualité. Celle-ci obtient un état préjudiciable en fonction de son modificateur de caractéristique le plus élevé : Force (affaibli) ; Dextérité (maladroit) ; Constitution (drainé) ; ou Intelligence, Sagesse ou Charisme (stupéfié). En cas d'égalité, la créature subit l'un des états associés aux modificateurs de caractéristique concernés de son choix. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. L'intensité de l'état s'élève à 1.

Échec critique. L'intensité de l'état s'élève à 2.

Au début de chacun de vos tours, la cible peut tenter un nouveau jet de Volonté et mettre fin à l'effet en cas de succès.

MARAIS DE PARESSE — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ENSORCELEUR | INVOCATION

Incantation ◆ à ◆◆◆ somatique, verbal

Portée 36 m ; **Zone** explosion de 1,50 m ou plus

Jet de sauvegarde Vigueur basique ; **Durée** 1 min

Le sol dans la zone se transforme en marais putride. La zone est un terrain difficile. La vase au fond du bourbier s'anime en prenant la forme de minuscules bêtes de boue à l'apparence démoniaque. Elles n'agissent pas comme des créatures normales mais se jettent sur les créatures dans le marais en sécrétant une puanteur toxique. Le marais

inflige 1d6 dégâts de poison ; les créatures qui terminent leur tour dans la zone doivent chacun faire un jet de Vigueur basique. Vous pouvez augmenter le nombre d'actions nécessaires pour Lancer le sort. Pour chaque action supplémentaire, augmentez le rayon de l'explosion de 1,50 m.

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 1d6 et le rayon initial de 1,50 m.

MARQUE CÉLESTE FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ENSORCELEUR | MALÉDICTION | NÉCROMANCIE

Incantation ◆ somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature mauvaise

Durée 1 round

Un symbole éclatant apparaît sur la cible pour clairement indiquer qu'elle est sous le coup de la justice divine. Vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaques et tests de compétence contre elle. Dès qu'une créature d'alignement bon lui inflige des dégâts, elle lui inflige 1d4 dégâts bons supplémentaires. Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 1 min.

Intensifié (+2). Les dégâts bons augmentent de 1.

MEMBRES TENTACULAIRES FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENSORCELEUR | TRANSFORMATION | TRANSMUTATION

Incantation ◆ somatique

Durée 1 min

Vos bras se transforment en tentacules longs et souples qui vous procurent une allonge de 3 m quand vous lancez des sorts à distance de contact et que vous faites des Frappes à mains nues avec vos bras (telles que des Frappes de poing ou de griffe). Ceci ne change pas l'allonge de vos attaques avec des armes de corps à corps. Pendant la durée du sort, chaque fois que vous Lancez un sort, vous pouvez ajouter une action à l'incantation pour avoir une allonge temporaire de 6 m afin de déclencher ce sort.

Intensifié (+2). Quand vous ajoutez une action à l'incantation d'un sort pour étendre temporairement votre allonge, celle-ci augmente de 3 m supplémentaires afin de déclencher ce sort.

MOBILITÉ ÉLÉMENTAIRE FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ENSORCELEUR | ÉVOCATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous invoquez votre élément pour qu'il vous propulse à sa façon, en améliorant votre Vitesse. Ce sort possède le trait de votre élément.

- **Air.** Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse.
- **Terre.** Vous gagnez une Vitesse de creusement de 3 m.
- **Feu.** Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse.
- **Eau.** Vous gagnez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse et pouvez respirer sous l'eau.

Intensifié (6e). Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à vos Vitesses.

Intensifié (9e). Le bonus de statut passe à +6 m.

MURMURES ABERRANTS FOCALISÉ 3

PEU COURANT | AUDIBLE | ENCHANTEMENT | ENSORCELEUR | MENTAL

Incantation ◆ à ◆◆◆ verbal

Zone émanation de 1,50 m ou plus ; **Cibles** chaque adversaire dans la zone

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 round

Vous prononcez des phrases dans une langue inconnue qui agressent l'esprit de ceux à proximité. Chaque cible doit faire un jet de Volonté. Quel que soit le résultat de ce jet de sauvegarde, la cible est ensuite temporairement immunisée pendant 1 min. Vous pouvez augmenter le nombre d'actions nécessaires pour Lancer le sort (jusqu'à un total maximum de 3 actions). Pour chaque action supplémentaire, augmentez le rayon de l'émanation de 1,50 m, jusqu'à un maximum de 3 m supplémentaires pour 3 actions.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible est stupéfiée 2.

Échec critique. La cible est confuse.

Intensifié (+3). Le rayon initial augmente de 1,50 m.

POUSSIÈRE FÉERIQUE FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | ENSORCELEUR | MENTAL

Incantation ◆ ou plus (somatique, verbal)

Portée 9 m ; **Zone** explosion de 1,50 m ou plus

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 round

Vous saupoudrez la zone du sort de poussière magique, pour tromper plus facilement ceux qui s'y trouvent. Chaque créature dans la zone doit faire un jet de Volonté. Pour chaque action supplémentaire que vous utilisez pour Lancer le sort, le rayon de l'explosion augmente de 1,50 m.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature ne peut pas utiliser de réactions et subit un malus de statut de –2 aux tests de Perception et aux jets de Volonté.

Échec critique. Comme un échec, et la créature subit également un malus de statut de –1 aux tests de Perception et aux jets de Volonté pendant 1 min.

Intensifié (+3). Le rayon initial augmente de 1,50 m.

PROJECTILE ÉLÉMENTAIRE FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ATTAQUE | ENSORCELEUR | ÉVOCATION

Incantation ◆ somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

D'une torsion du poignet, vous lancez sur votre ennemi un morceau de matière élémentaire correspondant à votre élément. Faites un jet d'attaque de sort en infligeant 1d8 dégâts contondants (ou dégâts de feu si le feu est votre élément) en cas de succès et le double de ces dégâts en cas de succès critique. Ce sort possède le trait de votre élément.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d8.

SOUFFLE DE DRAGON FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ENSORCELEUR | ÉVOCATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone cône de 9 m ou ligne de 18 m avec vous en point d'origine.

Jet de sauvegarde Réflexes ou Vigueur basique

De l'énergie jaillit de votre bouche en infligeant 5d6 dégâts. La zone, le type de dégâts et le jet de sauvegarde dépendent du type de dragon associé à votre lignage.

Type de dragon	Zone et type de dégâts	Jet de sauvegarde
Noir ou cuivre	Ligne d'acide de 18 m	Réflexes
Bleu ou bronze	Ligne d'électricité de 18 m	Réflexes
Airain	Ligne de feu de 18 m	Réflexes
Vert	Cône de poison de 9 m	Vigueur
Or ou rouge	Cône de feu de 9 m	Réflexes
Argent ou blanc	Cône de froid de 9 m	Réflexes

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

SOUVENIRS ANCESTRAUX — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENSORCELEUR | DIVINATION

Incantation ◆ verbal

Durée 1 min

Les souvenirs de lanceurs de sorts morts depuis des lustres vous confèrent des connaissances en une compétence spécifique. Choisissez une compétence autre que Connaissances ou une compétence de Connaissances liées à l'ancien empire d'où provient votre lignée. Vous devenez temporairement qualifié dans cette compétence et pouvez obtenir d'autres souvenirs provenant d'un ancêtre qualifié dans cette compétence. Si vous effectuez une tâche ou une activité dont la durée dépasse celle de ce sort, appliquez le modificateur de maîtrise le moins élevé.

Intensifié (6e). Vous devenez temporairement un expert dans la compétence choisie.

TU ES À MOI — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | ENSORCELEUR | MISE HORS DE COMBAT | MENTAL

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté **; Durée** 1 round

Vous manipulez les émotions de la cible, ce qui vous donne la possibilité de la contrôler brièvement. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1.

Échec. Lors du prochain tour de la créature, elle est étourdie 1 et vous la contrôlez partiellement en l'obligeant à faire une action unique de votre choix. S'il lui reste des actions, elle peut agir normalement.

Échec critique. La cible est contrôlée pendant 1 round.

Intensifié (7e). En cas d'échec, la cible est contrôlée pendant 1 round. En cas d'échec critique, elle est contrôlée pendant 1 min au maximum ; elle peut faire un nouveau jet de Volonté à la fin de chacun de ses tours et le sort se termine en cas de succès.

VISAGE TERRIFIANT — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ÉMOTION | ENSORCELEUR | ILLUSION | MENTAL | TERREUR | VISUEL

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone explosion de 9 m centrée sur vous

Jet de sauvegarde Volonté

Vous modifiez brièvement les traits de votre visage pour qu'il ressemble à celui d'une terrifiante guenaude afin de semer la terreur parmi vos ennemis. Chaque ennemi dans la zone doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. L'ennemi n'est pas affecté.

Échec. L'ennemi est effrayé 1.

Échec critique. L'ennemi est effrayé 2.

Intensifié (5e). Les ennemis dans la zone sont effrayés 1 en cas de succès, effrayés 2 en cas d'échec et effrayés 3 et en fuite pendant 1 round en cas d'échec critique. Ils ne sont toujours pas affectés en cas de succès critique.

VOLUTE DE FEU INFERNAL — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | ENSORCELEUR | ÉVOCATION | FEU | MAUVAIS

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Zone** cylindre de 3 m de rayon pour 18 m de haut

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous invoquez une volute de feu infernal qui jaillit du sol en infligeant 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts mauvais.

Intensifié (+1). Les dégâts de feu et les dégâts mauvais augmentent de 1d6.

MAGICIEN

Les magiciens peuvent gagner les sorts d'école suivants.

ABSORPTION D'ÉNERGIE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ABJURATION | MAGICIEN

Incantation ↻ verbale

Déclencheur. Un effet devrait vous infliger des dégâts d'acide, d'électricité, de feu ou de froid.

Vous gagnez une résistance 15 à l'acide, à l'électricité, au feu ou au froid contre l'effet déclencheur (un type au choix). La résistance ne s'applique que contre les dégâts initiaux de l'effet déclencheur.

Intensifié (+1). La résistance augmente de 5.

AMÉLIORATION PHYSIQUE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | MAGICIEN | TRANSMUTATION

Incantation ◆ verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante

Durée jusqu'à la fin du prochain tour de la cible

Vous améliorez temporairement les capacités physiques de la cible. Celle-ci bénéficie d'un bonus de statut de +2 au prochain test d'Acrobaties, d'Athlétisme, jet de Vigueur ou de Réflexes qu'elle effectue.

APPEL DE LA TOMBE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ARCANIQUE | ATTAQUE | MAGICIEN | NÉCROMANCIE

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante

Vous tirez un rayon d'énergie répugnante. Effectuez un jet d'attaque de sort.

Succès critique. La cible devient malade 2 et ralentie 1 tant qu'elle est malade.

Succès. La cible est malade 1.

Échec. La cible n'est pas affectée.

AURA EFFROYABLE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | ÉMOTION | MAGICIEN | MENTAL | TERREUR

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone explosion de 9 m centrée sur vous

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous diffusez une aura de terreur. Les ennemis dans la zone sont effrayés 1 et ne peuvent pas réduire cet état.

CAPE D'INVISIBILITÉ — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ILLUSION | MAGICIEN

Incantation ◆◆ somatique

Durée 1 min

Vous devenez invisible, en appliquant les mêmes restrictions que le sort *invisibilité* de niveau 2.

Intensifié (6e). La durée passe à 10 min.

Intensifié (8e). La durée passe à 1 h.

CHAMP PROTECTEUR — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ABJURATION | MAGICIEN

Incantation ◆ somatique

Zone émanation de 1,50 m de rayon centrée sur vous

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Une aura scintillante de magie protectrice émane de vous. Vous et les alliés dans la zone bénéficiez d'un bonus de statut de +1 à la CA. Chaque fois que vous Maintenez le sort, le rayon de l'émanation augmente de 1,50 m, jusqu'à un maximum de 9 m.

CONVOCATION AMÉLIORÉE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | INVOCATION | MAGICIEN

Incantation ◆ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature que vous convoquez

Vous améliorez les pouvoirs d'une créature convoquée. La cible bénéficie d'un bonus de statut de +1 à tous ses tests (ceci s'applique également aux DD de la créature, y compris à sa CA) pendant toute la durée de sa convocation, jusqu'à un maximum d'une minute.

FORME CHANGEANTE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | MAGICIEN | TRANSFORMATION | TRANSMUTATION

Incantation ◆ somatique

Durée 1 min

Vous obtenez l'un des pouvoirs suivants de votre choix. Vous pouvez Révoquer ce sort.

- Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +6 m à votre Vitesse.
- Vous obtenez une Vitesse de nage ou d'escalade égale à la moitié de votre Vitesse.
- Vous gagnez vision dans le noir.
- Vous obtenez une paire de griffes. Ce sont des attaques à mains nues de finesse et agiles qui infligent 1d8 dégâts tranchants.
- Vous gagnez odorat 18 m (imprécis).

MAIN DE L'APPRENTI — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ATTAQUE | ÉVOCATION | MAGICIEN

Incantation ◆ somatique

Portée 150 m ; **Cibles** 1 créature

Vous lancez sur la cible une arme de corps à corps tenue avec laquelle vous êtes qualifié, en effectuant un jet d'attaque de sort. En cas de succès, vous lui infligez les dégâts de l'arme comme si vous l'aviez touchée avec une Frappe au corps à corps, mais en ajoutant aux dégâts votre modificateur de caractéristique d'incantation au lieu de votre modificateur de Force. En cas de succès critique, vous infligez le double des dégâts et vous ajoutez l'effet critique spécialisé de l'arme. Que la frappe soit réussie ou non, l'arme revient vers votre main en volant.

ŒIL VIGILANT — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | DIVINATION | MAGICIEN

Incantation ◆ somatique

Portée 150 m

Durée 1 h

Vous créez un capteur invisible en forme d'œil, comme avec le sort *clairvoyance* (page 327). Une fois crée, cet œil doit rester dans votre ligne de mire.

Quand la durée du sort se termine, vous pouvez dépenser 1 point de focalisation par une action gratuite pour prolonger la durée d'une heure. Toutefois, le sort prend normalement et immédiatement fin lors de vos prochains préparatifs quotidiens.

PAROLES CHARMEUSES — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | AUDIBLE | ENCHANTEMENT | LINGUISTIQUE | MAGICIEN | MENTAL | MISE HORS DE COMBAT

Incantation ◆ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** jusqu'au début de votre prochain tour

Vous murmurez des paroles envoûtantes pour détourner la colère de votre ennemi. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque et de dégâts contre vous.

Échec. La cible ne peut pas faire d'actions hostiles contre vous.

Échec critique. La cible est étourdie 1 et ne peut pas faire d'actions hostiles contre vous.

PAS INTERDIMENSIONNEL — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | INVOCATION | MAGICIEN | TÉLÉPORTATION

Incantation ◆ somatique

Portée 6 m

Vous vous téléportez vers un endroit situé à une distance maximale de 6 m dans votre ligne de mire.

Intensifié (+1). La distance de la téléportation augmente de 1,50 m.

SIPHON DE VIE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | GUÉRISON | MAGICIEN | NÉCROMANCIE

Incantation ↻ verbale

Déclencheur. Vous dépensez l'un de vos emplacements de sort de magicien pour lancer un sort de magicien de l'école de nécromancie.

Vous utilisez une partie de la magie du sort pour vous soigner, ce qui vous permet de récupérer 1d8 points de vie par niveau du sort.

TEMPÊTE ÉLÉMENTAIRE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉVOCATION | MAGICIEN | MÉTAMAGIE

Incantation ◆ verbal

Votre incantation vous entoure d'une tempête d'énergie élémentaire. Si la prochaine action que vous faites consiste à utiliser vos emplacements de sort de magicien pour Lancer un sort d'évocation qui inflige des dégâts d'acide, de froid, d'électricité ou de feu, une émanation d'énergie de 3 m vous entoure lorsque vous lancez le sort. Les ennemis dans la zone subissent 1d6 dégâts par niveau du sort que vous venez de lancer, le type de dégâts étant identique à celui du sort (choisissez en un s'il inflige plusieurs types de dégâts). Faites la somme des dégâts de la *tempête élémentaire* et de l'autre sort contre les ennemis qui subissent les dégâts des deux sorts avant d'appliquer les bonus, malus, résistances, faiblesses et autres facteurs similaires.

TERRAIN DÉFORMÉ — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ILLUSION | VISUEL | MAGICIEN

Incantation ◆ à ◆◆◆ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Zone** explosion de 1,50 m ou plus

Durée 1 min

Vous créez des obstacles illusoires qui recouvrent toutes les surfaces dans la zone (le sol, le plus souvent). Les créatures qui traversent l'illusion considèrent les cases comme du terrain difficile. Une créature peut tenter de discerner l'effet comme à l'accoutumée, après avoir effectué une action Chercher ou si elle effectue des actions d'interaction avec l'illusion. Si elle réussit à discerner l'illusion, elle ignore l'effet pendant toute la durée restante. Pour chaque action supplémentaire utilisée pour lancer le sort, augmentez le rayon de l'explosion de 1,50 m, jusqu'à un maximum de 3 m supplémentaires pour 3 actions.

Intensifié (4e). Vous pouvez faire apparaître l'illusion dans les airs et non plus sur une surface pour qu'elle fasse office de terrain difficile pour les créatures volantes.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TRAIT DE FORCE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉVOCATION | FORCE | MAGICIEN

Incantation ◆ somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature ou objet

Un trait de force magique jaillit de l'extrémité de vos doigts. Il touche automatiquement la cible et lui inflige 1d4+1 dégâts de force.

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 1d4+1.

VISION DU DEVIN — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | CONCENTRATION | DIVINATION | FORTUNE | MAGICIEN

Incantation ◆ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante consentante

Durée jusqu'à la fin de votre prochain tour

Vous avez un aperçu de l'avenir de la cible. Lancez un d20 ; quand la cible fait un jet de sauvegarde ou un test de compétence non secret, elle peut utiliser le nombre que vous avez obtenu au lieu de faire son propre jet, et le sort se termine. Sinon, vous pouvez révéler à la place le résultat du jet de l'un des tests secrets de la cible pendant la durée du sort, puis celui-ci se termine. Lancer à nouveau ce sort met fin à toute *vision du devin* active que vous avez lancée, ainsi qu'à toute *vision du devin* active sur la cible.

MOINE

Les moines peuvent obtenir les sorts ki suivants.

DÉSERTION DE L'ÂME — FOCALISÉ 9

PEU COURANT | INVOCATION | MOINE | TÉLÉPORTATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous devenez éthéré en bénéficiant des effets d'une *forme éthérée*, mais sans avoir besoin de vous concentrer.

EXPLOSION KI — FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ÉVOCATION | FORCE | MOINE

Incantation ◆ à ◆◆◆ somatique, verbal

Zone cône de 4,50 m ou plus

Jet de sauvegarde Vigueur

Vous déchaînez votre ki sous la forme d'une explosion infligeant 2d6 dégâts de force. Si vous utilisez 2 actions pour lancer *explosion ki*, la taille du cône passe à 9 m et les dégâts à 3d6. Si vous utilisez 3 actions pour lancer *explosion ki*, la taille du cône passe à 18 m et les dégâts à 4d6. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et elle est repoussée de 1,50 m.

Échec critique. La créature reçoit le double de dégâts et elle est repoussée de 3 m.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6, ou 2d6 si vous utilisez 2 ou 3 actions.

RUÉE KI — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | MOINE | TRANSMUTATION

Incantation ◆ verbal

Accéléré par votre ki, vous vous déplacez si vite que vous en devenez indistinct. Déplacez-vous deux fois en Marchant rapidement deux fois, en Faisant un pas deux fois, ou en Marchant rapidement une fois et en Faisant un pas une fois (dans l'ordre de votre choix). Vous gagnez l'état masqué pendant ce déplacement et jusqu'au début de votre prochain tour.

FRAPPE KI — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | MOINE | TRANSMUTATION

Incantation ◆ verbal

Vous focalisez votre ki pour porter des attaques magiques. Effectuez une Frappe à mains nues ou un Déluge de coups (ceci ne change pas la limite d'une sophistication par tour). Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 à vos jets d'attaque avec ces Frappes et celles-ci infligent 1d6 dégâts supplémentaires. Pour chaque Frappe, vous choisissez le type de dégâts qu'elle inflige parmi les suivants : force, loi (uniquement si vous êtes loyal), négatif ou positif.

Intensifié (+4). Les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6.

PAUME VIBRATOIRE — FOCALISÉ 8

PEU COURANT | MOINE | NÉCROMANCIE | MISE HORS DE COMBAT

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 mois

Portez une Frappe à mains nues au corps à corps. Si vous touchez et que la cible est vivante, n'importe quand pendant la durée du sort, vous pouvez dépenser une action unique, qui a les traits audible et concentration, pour prononcer un mot de mort susceptible de la tuer instantanément. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible survit, le sort prend fin et la cible est ensuite temporairement immunisée pendant 24 h.

Succès. La cible est étourdie 1 et subit 40 dégâts, le sort prend fin et la cible est ensuite temporairement immunisée pendant 24 h.

Échec. La cible est étourdie 3 et subit 80 dégâts. La durée du sort continue mais la cible est ensuite temporairement immunisée pendant 24 h contre l'effet de *paume vibratoire* qui permet de la tuer instantanément.

Échec critique. La cible meurt.

Si vous lancez à nouveau *paume vibratoire*, les effets de toute *paume vibratoire* que vous avez lancée précédemment prennent fin.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 10 en cas d'échec ou de 5 en cas de succès.

PAS CHASSÉ — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | INVOCATION | MOINE | TÉLÉPORTATION

Incantation ◆ somatique

Portée 4,50 m ou plus

Vous vous déplacez si vite que vous pouvez franchir les frontières planaires. Vous vous téléportez vers un endroit dans votre champ de vision situé à une distance égale à votre Vitesse.

PLÉNITUDE PHYSIQUE — FOCALISÉ 2

PEU COURANT | GUÉRISON | MOINE | NÉCROMANCIE | POSITIF

Incantation ◆ verbal

Vous vous soignez quand vous lancez le sort, en choisissant l'une des méthodes suivantes :

- Vous récupérez 8 points de vie.
- Vous tentez de soigner un poison ou une maladie dont vous êtes victime ; tentez de contrer l'affliction.

Intensifié (+1). Si vous choisissez de récupérer des points de vie, le montant récupéré augmente de 8.

POSTURE DES VENTS VIOLENTS — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | AIR | ÉVOCATION | MOINE | POSTURE

Incantation ◆ somatique

Durée tant que vous gardez la posture

Vous prenez la posture des vents impétueux qui vous permettent de

projeter des vagues d'énergie à distance. Vous pouvez effectuer des Frappes à mains nues de coup de vent en guise de Frappes à distance contre des cibles à 9 m ou moins. Ces attaques infligent 1d6 dégâts contondants, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, mains nues, non létal et propulsif. Les Frappes de coup de vent ignorent les camouflages et tous les abris.

Tant que vous gardez la posture des vents violents, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les attaques à distance.

SAUT DU VENT — FOCALISÉ 5

PEU COURANT | AIR | MOINE | TRANSMUTATION

Incantation ◆ verbal

Durée 1 min

Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse. Vous devez terminer votre tour sur un sol solide ou vous chutez.

Intensifié (6e). À la fin de votre tour, vous pouvez faire un test d'Acrobaties DD 30 pour trouver un appui dans les airs. Vous ne chutez pas en cas de succès.

PRÊTRE

Les prêtres peuvent gagner les sorts de domaine suivants en sélectionnant le don Initié du domaine ou Domaine avancé.

ADORATION CAPTIVANTE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE | VISUEL

Domaine passion

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone émanation de 4,50 m

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous devenez intensément captivant et distrayez les créatures tant qu'elles restent dans la zone. Vous pouvez exclure de l'effet toutes les créatures de votre choix.

Quand une créature entre dans la zone pour la première fois, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté. Si une créature quitte la zone et y entre de nouveau, elle utilise le résultat de son jet de sauvegarde original.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et est temporairement immunisée pendant 1 h.

Succès. Vous fascinez la créature pendant sa prochaine action, puis elle est temporairement immunisée pendant 1h.

Échec. Vous fascinez la cible.

Échec critique. Vous fascinez la créature et son attitude envers vous s'améliore d'un rang.

Intensifié (+1). Augmente la taille de l'émanation de 4,5 m.

ALIMENTATION MALÉFIQUE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | NÉCROMANCIE | NÉGATIF | PRÊTRE

Domaine non-mort

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature morte-vivante consentante

Durée 1 min

Vous intégrez une graine d'énergie négative dans une créature morte-vivante, restaurant sa vigueur contre nature. La cible gagne guérison accélérée 7. Cette guérison provient de l'énergie négative, elle soigne donc le mort-vivant plutôt que de l'endommager.

Intensifié (+1). La guérison accélérée augmente de 2.

AMBITION AVEUGLE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine ambition

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté **; Durée** 10 min

Vous renforcez l'ambition d'une cible, augmentez son ressentiment envers ses alliés et rendez ses alliances plus susceptibles de changer. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit un malus de statut de –1 à ses jets de sauvegarde et autres défenses contre les tentatives pour la Contraindre, la Solliciter ou qui utilisent des effets mentaux pour la convaincre de faire quelque chose (tel un sort de *suggestion*). Ce malus s'applique uniquement si la cible est encouragée à mettre en avant ses propres ambitions.

Échec. Comme un succès, mais le malus est de –2.

Échec critique. La cible est submergée par l'ambition, privilégiant les actions qui feraient avancer sa propre stratégie par rapport à celle de n'importe qui d'autre, même sans tentative pour l'en convaincre.

APPEL DE LA MORT — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | NÉCROMANCIE | PRÊTRE

Domaine mort

Incantation ↻ verbale

Déclencheur. Une créature vivante située dans un rayon de 6 m autour de vous meurt, ou une créature morte-vivante située à 6 m de vous est détruite.

Durée 1 min

Voir un autre passage de ce monde au suivant vous revigore. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au niveau de la créature qui a servi de déclencheur plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. Si le déclencheur était une créature morte-vivante, doublez le nombre de points de vie temporaires que vous gagnez. Ils persistent toute la durée du sort et celui-ci prend fin si tous les points de vie temporaires sont épuisés plus tôt.

APPEL DU RÊVEUR — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | MENTAL | MISE HORS DE COMBAT | PRÊTRE

Domaine rêves

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** jusqu'à la fin du prochain tour de la cible

La cible devient distraite et influençable, inondée de rêves éveillés.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. L'attention de la cible vacille. Elle est prise au dépourvu et fascinée par ses rêves éveillés.

Échec. Comme le succès, sauf que vous apparaissez dans son rêve et lui faites une suggestion. Vous pouvez ordonner à la cible de vous approcher, de s'enfuir (comme avec l'état en fuite), de lâcher ce qu'elle tient, de se jeter à terre ou de ne pas bouger. La créature suit le plan d'action lors de sa première action après que vous avez Lancé le sort.

Échec critique. Comme l'échec, mais la cible suit le plan d'action pour autant d'actions que possible pendant la durée du sort, et ne fait rien d'autre.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

ARME AMÉLIORÉE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉVOCATION | PRÊTRE

Domaine zèle

Incantation ◆ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 arme que vous maniez

Vous brandissez votre arme pour l'imprégner d'énergie divine. Lors de votre prochaine Frappe avec cette arme avant le début de votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 au jet d'attaque et l'arme inflige un dé de dégâts supplémentaire. Si l'arme a une rune *de frappe*, le sort augmente à la place de 1 le nombre de dés de la rune (jusqu'à un maximum de 3 dés d'arme supplémentaires).

Si l'arme ciblée n'est plus en votre possession, *arme améliorée* prend fin immédiatement.

ASSOMBRIR LE REGARD — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | PRÊTRE | TÉNÈBRES | TRANSMUTATION

Domaine ténèbres

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** variable

Vous imprégnez de ténèbres la vision d'une créature. Après avoir effectué son jet de sauvegarde, la cible devient temporairement immunisée pendant 24 h.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La vision dans le noir ou la vision nocturne de la cible est réprimée pendant 1 round.

Échec. Comme le succès, mais la durée passe à 1 min.

Échec critique. Comme le succès, mais la durée passe à 1 min et la cible est aussi aveugle pour la durée. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit, elle n'est plus aveugle, mais sa vision dans le noir ou sa vision nocturne reste réprimée.

ATHLÉTISME POUSSÉ — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | PRÊTRE | TRANSMUTATION

Domaine puissance

Incantation ◆ somatique

Durée 1 round

Votre corps se remplit de puissance physique et de compétence. Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse et un bonus de statut de +2 aux tests d'Athlétisme. En tant qu'élément pour Lancer ce sort, vous pouvez utiliser une action pour Marcher rapidement, Bondir, Escalader ou Nager. Les bonus du sort s'appliquent pendant cette action.

AURA DESTRUCTRICE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉVOCATION | PRÊTRE

Domaine destruction

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone émanation de 4,50 m

Durée 1 min

Des sables tourbillonnants de dévastation divine vous entourent, affaiblissant les défenses de tous ceux qui vous touchent. Réduisez de 2 la résistance des créatures dans la zone (y compris vous-même).

Intensifié (+2). Réduisez la résistance de 2 de plus.

AVALANCHE D'ART — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ILLUSION | PRÊTRE | VISUEL

Domaine création

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** explosion 1,5 m

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Un déluge de peinture illusoire colorée, d'outils ou d'autres symboles d'art et d'artisanat dérive dans la zone. Lancez 1d4 pour déterminer la couleur de l'illusion. Chaque créature dans la zone doit faire un jet de Volonté. Une créature n'est pas affectée sur un succès. Sur un échec ou un échec critique, la créature subit le résultat listé sur le tableau correspondant à la couleur.

1d4	Couleur	Échec	Échec critique
1	Blanc	Éblouie 1 round	Éblouie 1 min
2	Rouge	Affaibli 1 pendant 1 round	Affaibli 2 pendant 1 round
3	Jaune	Effrayée 1	Effrayée 2
4	Bleu	Maladroit 1 pendant 1 round	Apathique 2 pendant 1 round

AVANTAGE DU COMPÉTITEUR — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine ambition

Incantation ◆ verbal

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Votre compétitivité vous pousse à faire vos preuves face à l'opposition. Vous gagnez un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et aux tests de compétence. Si un ennemi situé dans un rayon de 6 m obtient un succès critique à un jet d'attaque ou à un test de compétence, votre bonus de statut augmente à +3 aux jets d'attaque ou à ce test de compétence précis (celui auquel l'ennemi a obtenu un succès critique) pendant 1 round.

Intensifié (7e). Augmente le bonus de base à +2 et le bonus augmenté après le succès critique d'un ennemi à +4.

BARRIÈRE DE FLAMMES — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ABJURATION | PRÊTRE

Domaine feu

Incantation ↻ verbale

Déclencheur. Un effet qui devrait vous infliger des dégâts de feu, à vous ou à un allié situé dans la portée.

Portée 18 m ; **Cibles** la créature qui devrait subir des dégâts de feu

Vous déviez rapidement les flammes en approche. La cible gagne une résistance au feu de 15 contre l'effet déclencheur.

Intensifié (+2). La résistance augmente de 5.

BÉNÉDICTION DE LA NON-MORT — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | NÉCROMANCIE | NÉGATIF | PRÊTRE

Domaine non-mort

Incantation ◆ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Vigueur

Vous manipulez la non-vie pour mettre à mal la force vitale de la cible en lui infligeant 1d6 dégâts négatifs. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La cible subit les dégâts normaux et les effets positifs de guérison dont elle bénéficie sont réduits de moitié pendant 1 round.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts et les effets positifs de guérison dont elle bénéficie sont réduits de moitié pendant 1 min.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

BÉNÉDICTION DU GUÉRISSEUR — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | NÉCROMANCIE | PRÊTRE

Domaine guérison

Incantation ◆ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante consentante

Durée 1 min

Vos mots bénissent une créature à l'aide d'une connexion accrue à l'énergie positive. Quand la cible regagne des points de vie grâce à un sort de guérison, elle regagne 1 point de vie supplémentaire.

La cible regagne des points de vie grâce à une *bénédiction du guérisseur* uniquement la première fois qu'elle regagne des PV d'un sort de guérison donné, donc un sort qui guérirait la créature à plusieurs reprises pendant sa durée ne restaurerait des points de vis supplémentaires qu'une seule fois.

Intensifié (+1). La guérison supplémentaire augmente de 2 PV.

BOURRASQUE AGRESSIVE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | AIR | INVOCATION | PRÊTRE

Domaine air

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 150 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur

Donnant une poussée dans l'air, vous frappez la cible avec une puissante bourrasque de vent ; elle doit effectuer un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est repoussée à 1,5 m de vous.

Échec. La cible est repoussée à 3 m de vous.

Échec critique. La cible est repoussée à 3 m de vous et tombe à terre.

CAUCHEMAR ÉVEILLÉ — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE | TERREUR

Domaine cauchemar

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous implantez dans l'esprit de la créature une vision terrifiante tirée de ses cauchemars. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est effrayée 1.

Échec. La cible est effrayée 2.

Échec critique. La cible est effrayée 3.

Si la cible est inconsciente quand vous Lancez ce sort sur elle, elle se réveille immédiatement avant de tenter son jet de sauvegarde, et si elle le rate, elle obtient l'état en fuite pendant 1 round en plus des effets décrits plus haut.

CAUCHEMAR PARTAGÉ — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL | MISE HORS DE COMBAT | PRÊTRE

Domaine cauchemar

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

En fusionnant votre esprit avec celui de la cible, vous permutez les visions désorientées des cauchemars de l'un et de l'autre. L'un de vous deviendra confus, selon le résultat du jet de Volonté de la cible.

Succès critique. Vous êtes confus pendant 1 round.

Succès. Au début de votre prochain tour, vous faites votre première action avec l'état confus, puis agissez normalement.

Échec. Comme le succès, mais la cible est affectée au lieu de vous, passant sa première action de chaque tour à être confuse. La durée est de 1 min.

Échec critique. La cible est confuse pendant 1 min.

CONNAÎTRE SON ENNEMI — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | DIVINATION | FORTUNE | PRÊTRE

Domaine connaissance

Incantation ↻ somatique

Déclencheur. Vous faites un jet d'initiative et pouvez voir une créature, vous réussissez un jet d'attaque contre une créature, ou une créature échoue à un jet de sauvegarde contre un de vos sorts.

Utilisez une action Se souvenir, en effectuant le test de compétence approprié pour identifier les pouvoirs de la créature qui sert de déclencheur. Vous pouvez faire le jet de sauvegarde une deuxième fois et conserver le meilleur résultat.

CONTACT CHARMEUR — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MISE HORS DE COMBAT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine passion

Incantation ◆ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature humanoïde qui pourrait vous trouver attirant

Jet de sauvegarde Volonté **; Durée** 10 min

Votre sort vous rend attirant pour votre cible, qui devient plus amicale envers vous. La cible doit faire un jet de Volonté. Elle gagne un bonus de circonstances de +4 à ce jet de sauvegarde si vous ou vos alliés l'avez récemment menacée ou vous êtes montrés hostiles envers elle.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et sait que vous avez tenté de la charmer.

Succès. La cible n'est pas affectée, mais pense que votre sort était quelque chose d'inoffensif et non un *contact charmeur*, sauf si elle identifie le sort (voir Identification des sorts p. 305).

Échec. La cible devient amicale avec vous. Si elle était déjà amicale, elle devient serviable. Elle ne peut pas utiliser d'action hostile contre vous.

Échec critique. La cible est serviable et ne peut pas utiliser d'action hostile contre vous.

Vous pouvez Révoquer le sort. Si vous utilisez une action hostile contre la cible, le sort se termine. Quand le sort se termine, la cible ne se rend pas forcément compte qu'elle a été charmée (à moins que son amitié avec vous ou les actions que vous l'avez convaincue d'accomplir n'entrent en conflit avec sa nature), ce qui veut dire que vous pouvez la convaincre de continuer d'être votre amie en usant de moyens ordinaires.

Intensifié (4e). Vous pouvez cibler n'importe quel type de créature, pas seulement les humanoïdes, tant qu'elle peut vous trouver attirant.

CONTACT LUNAIRE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | LUMIÈRE | PRÊTRE

Domaine lune

Incantation ◆ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Durée 1 min

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Quand vous touchez la cible, un symbole de la lune, aussi luisant qu'un clair de lune, apparaît sur son front. La cible émet une lumière faible dans un rayon de 6 m. Elle bénéficie également d'un avantage basé sur chaque phase lunaire, en commençant par la nouvelle lune puis en changeant de phase à la fin de chacun de ses tours.

- **Nouvelle lune.** La cible ne bénéficie d'aucun avantage.
- **Lune croissante.** La cible bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et de +4 aux jets de dégâts.
- **Pleine lune.** La cible bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de sauvegarde, et d'un bonus de statut de +4 aux jets de dégâts.
- **Lune descendante.** La cible bénéficie d'un bonus de statut de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde. Après cette phase, recommencez avec la nouvelle lune.

CRI DE DESTRUCTION — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉVOCATION | PRÊTRE | SON

Domaine destruction
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône de 4,5 m
Jet de sauvegarde Vigueur basique

Votre voix résonne, écrasant ce qui se trouve devant vous. Chaque créature et objet non porté dans la zone subit 1d8 dégâts de son. Si vous avez déjà infligé des dégâts à un ennemi à ce tour avec une Frappe ou un sort, augmentez le dé de dégâts de ce sort à 1d12.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d8.

DÉLUGE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | EAU | ÉVOCATION | PRÊTRE

Domaine eau
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Zone** explosion 9 m
Durée 1 min

Vous faites appel à un déluge torrentiel, qui éteint les flammes non magiques. Les créatures dans la zone sont masquées et gagnent une résistance au feu de 10. Les créatures à l'extérieur de la zone sont masquées de celles à l'intérieur. Les créatures avec une faiblesse à l'eau qui terminent leur tour dans la zone subissent des dégâts égaux à leur faiblesse.

Intensifié (+1). La résistance au feu augmente de 2.

DÉPLACEMENT SANS ENTRAVE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | PRÊTRE | TRANSMUTATION

Domaine liberté
Incantation ◆ somatique

Rien ne peut vous clouer sur place. Vous évitez immédiatement tous les effets magiques susceptibles de vous immobiliser ou de vous empoigner, à moins qu'ils soient d'un niveau supérieur à celui de votre *déplacement sans entrave*. Vous Marchez rapidement ensuite. Durant ce déplacement, vous ignorez le terrain difficile et tous les malus de circonstances ou de statut à votre Vitesse.

DÉPLACEMENT SOUDAIN — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ABJURATION | ILLUSION | PRÊTRE

Domaine tromperie
Incantation ↷ somatique
Déclencheur. Un ennemi vous rate lors d'une attaque au corps à corps.
Durée jusqu'à la fin de votre prochain tour

Vous quittez rapidement un endroit dangereux et vous vous dissimulez. Vous Faites un pas et devenez masqué.

DISPARITION DANS LES AIRS — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | AIR | MÉTAMORPHOSE | PRÊTRE | TRANSMUTATION

Domaine air
Incantation ↷ somatique
Déclencheur. Vous subissez des dégâts d'un ennemi ou d'un danger.

Après avoir subi les dégâts déclencheurs, vous vous transformez en air. Jusqu'à la fin du tour actuel, vous ne pouvez pas être attaqué ni ciblé, vous n'occupez pas d'espace, vous ne pouvez pas agir et toutes les auras ou émanations que vous avez sont réprimées. À la fin du tour, vous vous reformez dans n'importe quelle case que vous pouvez occuper dans un rayon de 4,5 m de l'endroit où vous trouviez quand vous vous êtes dispersé. Toutes les auras et émanations que vous aviez sont restaurées tant que leur durée ne s'est pas écoulée pendant que vous étiez dispersé.

DOUX RÊVE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | AUDIBLE | ENCHANTEMENT | LINGUISTIQUE | MENTAL | PRÊTRE | SOMMEIL

Domaine rêves
Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 10 min

Avec une chanson ou un conte apaisants, vous entraînez la cible dans un rêve enchanteur. Quand vous lancez le sort, la cible tombe inconsciente si elle ne l'était pas déjà. Tant qu'elle est inconsciente, elle vit un rêve de votre choix. Si elle dort pendant au moins 1 min, elle gagne l'avantage du rêve pour le restant de la durée du sort.

- **Rêve de perspicacité** bonus de statut de +1 aux tests de compétence basés sur l'Intelligence
- **Rêve de charme** bonus de statut de +1 aux tests de compétence basés sur le Charisme
- **Rêve de voyage** bonus de statut de + 1,5 m à la Vitesse

Si vous Lancez de nouveau ce sort, les effets de tout *rêve doux* que vous avez précédemment lancé prennent fin.

ÉCLAIR ÉBLOUISSANT — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉVOCATION | LUMIÈRE | PRÊTRE | VISUEL

Domaine soleil
Incantation ◆◆ matériel, verbal
Zone cône de 4,5 m
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous brandissez votre symbole religieux et créez un flash aveuglant de lumière. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La créature est éblouie pendant 1 round.
Échec. La créature est aveugle pendant 1 round et éblouie pendant 1 min. La créature peut dépenser une action Interagir afin de se frotter les yeux pour mettre fin à l'état aveugle.
Échec critique. La créature est aveugle pendant 1 round et éblouie pendant 1 h.

Intensifié (3e). La zone devient un cône de 18 m.

ENTREVOIR LA VÉRITÉ — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | DIVINATION | PRÊTRE | RÉVÉLATION

Domaine vérité
Incantation ◆ somatique
Zone émanation de 9 m
Durée 1 round

Une perspicacité divine vous permet de voir les choses telles qu'elles sont vraiment. Le MJ effectue en secret un test de contre contre chaque illusion qui est au moins partiellement dans la zone. Au lieu de contrer l'illusion, vous voyez au travers (par exemple, si le test réussit contre un sort de *déguisement illusoire*, vous voyez la véritable forme de la créature mais ne mettez pas fin au déguisement).

La zone se déplace avec vous pour la durée du sort, et le MJ effectue un test secret de contre chaque fois qu'une nouvelle illusion se trouve à l'intérieur de la zone.

Intensifié (7e). Vous pouvez permettre à quiconque de voir à travers les illusions contre lesquelles vous obtenez un succès, pas seulement à vous.

ÉPINES FLORISSANTES — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | PLANTE | PRÊTRE | TRANSFORMATION | TRANSMUTATION

Domaine nature
Incantation ◆ somatique
Durée 1 min

Des épines de ronce poussent sur votre corps. Elles blessent ceux qui vous frappent et grandissent grâce à la magie de la vie. Les créatures adjacentes qui vous touchent avec une attaque de corps à corps, ainsi que celles qui vous touchent avec une attaque à mains nues, subissent 1 dégât perforant à chaque fois. À chaque fois que vous lancez un sort positif, les dégâts de vos épines passent à 1d6 jusqu'au début de votre prochain tour.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1, ou de 1d6 après avoir lancé un sort positif.

ÉRADICATION DE LA NON-MORT — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | NÉCROMANCIE | POSITIF | PRÊTRE

Domaine mort
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Zone cône 9 m
Jet de sauvegarde Vigueur basique

Un déluge massif d'énergie vitale provoque la chute des morts-vivants. Chaque créature morte-vivante dans la zone subit 4d12 dégâts positifs.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d12.

FIERTÉ ILLUSOIRE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine confiance en soi
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous rendez la cible trop sûre d'elle, ce qui la mène à attribuer les échecs à des facteurs externes. Si la cible échoue à un jet d'attaque ou à un test de compétence, elle subit un malus de statut de –1 jusqu'à la fin de son tour (ou la fin de son prochain tour si elle a tenté le jet en dehors de son tour). Si la créature échoue une seconde fois alors qu'elle subit ce malus, celui-ci augmente à –2. La durée dépend du jet de Volonté de la cible. Après avoir effectué son jet de sauvegarde, la cible est temporairement immunisée pendant 24 h.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La durée est de 1 round.
Échec. La durée est de 10 min.
Échec critique. La durée est de 24 h.

ESPRIT PERFECTIONNÉ — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ABJURATION | PRÊTRE

Domaine perfection
Incantation ◆ verbal

Vous méditez sur la perfection pour effacer toutes les distractions de votre esprit. Effectuez un nouveau jet de Volonté contre un effet mental vous affectant actuellement qui nécessite un jet de Volonté. Utilisez le résultat de ce nouveau jet de sauvegarde pour déterminer l'issue de l'effet mental, sauf si le nouveau jet de sauvegarde a un résultat pire que l'original, auquel cas rien ne se produit. Vous pouvez utiliser *esprit perfectionné* contre un effet donné une seule fois.

FIORITURES ARTISTIQUES — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | PRÊTRE | TRANSMUTATION

Domaine création
Incantation ◆◆ matériel, somatique
Portée 4,5 m ; **Cibles** 1 objet ou œuvre d'art qui tient entièrement dans la portée
Durée 10 min

Vous transformez la cible pour la faire correspondre à votre vision artisanale et artistique. Si vous avez une maîtrise expert en Artisanat, l'objet offre un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque s'il s'agit d'une arme, ou aux tests de compétences s'il s'agit d'un outil de compétence. La cible est une magnifique et impressionnante pièce dans nouvelle qualité, mais l'effet est évidemment temporaire, donc sa valeur monétaire ne change pas.

Quand vous lancez ce sort, tout sort *fioritures artistiques* que vous avez précédemment lancé prend fin.

Intensifié (7e). Si vous avez une maîtrise maître en Artisanat, l'objet offre à la place un bonus d'objet de +2.
Intensifié (10e). Si vous avez une maîtrise légendaire en Artisanat, l'objet offre à la place un bonus d'objet de +3.

FONDU DANS LA FOULE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ILLUSION | PRÊTRE | VISUEL

Domaine villes
Incantation ◆ somatique
Durée 1 min

Alors que vous vous trouvez dans une foule de créatures approximativement similaires, votre apparence devient fade et indescriptible. Vous gagnez un bonus de statut de +2 aux tests de Duperie et de Discrétion pour passer inaperçu dans la foule, et vous ignorez le terrain difficile causé par la foule.

Intensifié (3e). Le sort gagne une portée de 3 m et vous pouvez cibler jusqu'à 10 créatures.

FORME PARFAITE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ABJURATION | FORTUNE | PRÊTRE

Domaine perfection
Incantation ↻ somatique
Déclencheur. Vous échouez à un jet de sauvegarde contre un effet de transformation, une pétrification ou de métamorphose.

Relancez le jet de sauvegarde et conservez le meilleur résultat.

FOUET DU MAÎTRE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | MISE HORS DE COMBAT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine tyrannie
Incantation ◆ verbal
Conditions. Votre action la plus récente a infligé des dégâts à une cible

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Portée 30 m ; **Cibles** une créature à qui vous avez infligé des dégâts lors de votre plus récente action

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** jusqu'à la fin du prochain tour de la cible

Avec la menace de plus de souffrance, vous contraignez une créature que vous avez récemment blessée. Vous adressez une injonction à la cible, avec les effets du sort *injonction*.

GAVER — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | PRÊTRE | TRANSMUTATION

Domaine petits plaisirs

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Vigueur

Une énorme quantité de nourriture et de boisson rassasie la cible. Elle reçoit la valeur de nutrition d'un repas complet et doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est malade 1, mais si elle dépense une action pour mettre fin à l'état, elle réussit automatiquement.

Échec. La cible est malade 1.

Échec critique. La cible est malade 2.

Une cible rendue malade par le sort subit un malus de statut de –3 m à sa Vitesse jusqu'à ce qu'elle ne soit plus malade.

GÉNÉROSITÉ NATURELLE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | INVOCATION | PLANTE | POSITIF | PRÊTRE

Domaine nature

Incantation ◆ somatique

Conditions. Vous avez une main libre.

Un fruit ou un légume cru de la taille d'une paume apparaît dans votre main ouverte. Vous choisissez le type spécifique de nourriture. Une créature peut consommer la nourriture avec une action Interagir pour regagner 3d10+12 points de vie et être nourrie comme si elle avait mangé un repas. Si elle n'est pas consommée, la nourriture pourrit et tombe en poussière après 1 min.

Intensifié (+1). Les points de vie restaurés augmentent de 6.

JET DE PIERRE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ATTAQUE | ÉVOCATION | PRÊTRE | TERRE

Domaine terre

Incantation ◆ somatique

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Vous évoquez une pierre magique et la lancez, avec la présence de votre dieu pour guider votre visée. Faites une attaque de sort contre la cible. La pierre inflige des dégâts contondants égaux à 1d6 plus votre modificateur de Force.

Succès critique. La pierre inflige le double des dégâts.

Succès. La pierre inflige la totalité des dégâts.

Intensifié (+1). Les dégâts de la pierre augmentent de 1d6.

JUMEAU DU TROMPEUR — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | PRÊTRE | ILLUSION | VISUEL

Domaine tromperie

Incantation ◆◆ matériel, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous êtes rarement à un seul endroit en même temps. Désignez un endroit à 30 m ou moins de la cible et que celle-ci peut voir. Vous créez une illusion de vous-même à cet endroit que seule elle peut voir et qui reproduit toutes vos actions. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible croit que vous êtes à l'endroit désigné et ne peut pas vous voir à l'endroit où vous vous trouvez en réalité. La cible discerne automatiquement l'illusion quand vous faites une action qui semble illogique depuis l'endroit où se trouve l'illusion, ou si la cible attaque l'illusion, la touche, la Cherche ou interagit d'une façon ou d'une autre avec elle. Si vous effectuez une action hostile contre la cible, le sort se termine.

Échec. Comme un succès, mais la cible doit obtenir un succès à un jet de Volonté pour discerner l'illusion quand l'un des événements indiqués se produit.

Échec critique. Comme un succès, mais la cible doit obtenir un succès critique à un jet de Volonté pour discerner l'illusion quand l'un des événements indiqués se produit.

LIRE LE DESTIN — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | DIVINATION | PRÉDICTION | PRÊTRE

Domaine destin

Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)

Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature autre que vous

Vous tentez d'en apprendre plus au sujet du destin à court terme de la cible, généralement le lendemain pour la plupart des créatures ordinaires, ou la prochaine heure ou moins pour quelqu'un susceptible d'avoir de multiples expériences rapides, tel quelqu'un partant activement à l'aventure.

Vous apprenez un seul mot énigmatique relié au destin de la créature dans ce laps de temps. Le destin est notoirement insondable, et le mot ne doit pas nécessairement être pris au pied de la lettre, de sorte que la signification n'est souvent claire qu'avec du recul. Le MJ fait un test nu DD 6 en secret. Si le destin de la créature est trop incertain, ou sur l'échec d'un test nu, le sort donne le mot « non concluant ». Dans tous les cas, la cible est ensuite temporairement immunisée pendant 24 h.

LUMINOSITÉ POSITIVE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | LUMIÈRE | NÉCROMANCIE | POSITIF | PRÊTRE

Domaine soleil

Incantation ◆ somatique

Durée 1 min

Puisant votre propre force vitale, vous devenez un phare d'énergie positive. Vous émettez une lumière vive dans une émanation de 3 m et vous gagnez une réserve de lumière interne appelée réservoir de luminance, qui commence avec une valeur de 4. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action gratuite pour augmenter le réservoir de luminance de 4. Si vous le faites, le rayon de votre lumière augmente de 3 m.

Si une créature morte-vivante vous inflige des dégâts avec une attaque ou un sort alors qu'elle se trouve dans la zone de votre lumière, elle subit des dégâts positifs égaux à la moitié de la valeur de votre réservoir de luminance. Elle subit ces dégâts uniquement la première fois qu'elle vous inflige des dégâts lors d'un round.

Vous pouvez Révoquer ce sort. Quand vous le faites, vous pouvez cibler une créature située dans votre lumière et diriger l'énergie positive vers elle. La cible doit être une créature vivante consentante ou une créature morte-vivante. Cela guérit une cible vivante ou endommage une cible morte-vivante d'un montant égal à la valeur de votre réservoir de luminance.

Quand vous lancez *luminosité positive*, tout autre sort de *luminosité positive* que vous avez déjà activé prend fin.

Intensifié (+1). La valeur initiale de votre réservoir de luminance et le montant que vous gagnez à chaque tour augmentent de 1.

MANTEAU D'OMBRE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉVOCATION | OMBRE | PRÊTRE | TÉNÈBRES

Domaine ténèbres
Incantation ◆ somatique
Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée 1 min

Vous drapez la cible d'un manteau d'ombres tourbillonnantes qui la rend beaucoup plus difficile à voir. La cape réduit la lumière vive en lumière faible dans une émanation de 6 m. C'est une forme de ténèbres magiques qui peut donc vaincre la lumière non magique ou tenter de contrer la lumière magique comme décrit à la page 459.

La cible peut utiliser l'état masqué conféré par les ombres pour Se cacher, bien que les créatures attentives puissent toujours suivre le déplacement de l'aura d'ombre, rendant difficile pour la cible de devenir complètement non détectée. La cible peut utiliser une action Interagir pour retirer la cape et la laisser comme un leurre, réduisant la lumière pour le reste de la durée du sort. Si quelqu'un la saisit après qu'elle a été retirée par la cible originale, la cape s'évapore et le sort prend fin.

MÉTAUX PRÉCIEUX — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | PRÊTRE | TRANSMUTATION

Domaine richesse
Incantation ◆ matériel
Portée contact ; **Cibles** 1 arme en métal, jusqu'à 10 morceaux de métal ou munitions à pointe métallique, 1 ensemble d'armure en métal, ou jusqu'à 1 Encombrement de matériel métallique (par exemple des pièces de monnaie)
Durée 1 min

Votre divinité bénit les métaux de base pour les transformer en matériaux précieux. L'objet ciblé se transforme de son métal normal en fer froid, cuivre, or, fer, argent ou acier (les détails sur ces métaux se trouvent aux pages 573 à 575). Un objet transmuté de cette façon inflige des dégâts correspondant à son nouveau matériau. Par exemple, une épée en acier transmutée en fer froid infligerait des dégâts supplémentaires à une créature ayant une faiblesse au fer froid.

Ce changement est clairement magique et temporaire, et ne change donc pas la valeur monétaire de l'objet. Vous ne pouvez pas transmuter des pièces de cuivre en or ou utiliser ces pièces pour acheter quelque chose ou payer le coût d'un sort.

Intensifié (8e). Ajoutez adamantium (page 574) et mithral (page 575) à la liste des métaux dans lesquels vous pouvez transformer l'objet.

MOT DE LIBERTÉ — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine liberté
Incantation ◆ verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature
Durée 1 round

Vous prononcez un mot de pouvoir qui libère une créature. Vous réprimez l'un des états suivants de votre choix : confus, effrayé, empoigné ou paralysé. La cible n'est plus affectée par l'état choisi, et si vous réprimez l'état empoigné, elle se libère automatiquement de la saisie dont elle est victime quand vous Lancez le sort.

Si vous ne supprimez pas l'effet à l'origine de l'état, il refait effet après la fin du sort. Par exemple, si un sort rend confuse la cible pendant une minute, le *mot de liberté* lui permettra d'agir normalement pendant 1 round mais l'état confus reviendra ensuite.

MOT DE VÉRITÉ — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | DIVINATION | PRÊTRE

Domaine vérité
Incantation ◆ verbal
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous affirmez quelque chose que vous estimez vrai et qui ne contient aucune demi-vérité trompeuse, omission, etc. L'affirmation doit se composer d'un maximum de 25 mots. Un symbole de votre divinité luit au-dessus de votre tête et quiconque vous voit et entend votre affirmation sait que vous la croyez vrai.

Chaque fois que vous Maintenez ce sort, vous pouvez répéter cet effet.

OBÉISSANCE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine tyrannie
Incantation ◆ somatique
Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Votre contact impérieux érode la volonté de la cible qui est dès lors plus facile à contrôler. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est stupéfiée 1 jusqu'à la fin de votre tour actuel.
Échec. La cible est stupéfiée 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Échec critique. La cible est stupéfiée 1 pendant 1 min.

PAROLES APAISANTES — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine famille
Incantation ◆ verbal
Portée 9 m ; **Cibles** 1 allié
Durée 1 round

Vous tentez de calmer la cible en prononçant des mots apaisants d'un ton calme et uniforme. La cible gagne un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde de Volonté. Ce bonus augmente à +2 contre les effets d'émotion.

De plus, quand vous Lancez ce sort, vous pouvez tenter de contrer un effet d'émotion sur la cible.

Intensifié (5e). Le bonus aux jets de sauvegarde augmente à +2 ou +3 contre les effets d'émotion.

PHARE MYSTIQUE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉVOCATION | PRÊTRE

Domaine magique
Incantation ◆ somatique
Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature consentante
Durée jusqu'au début de votre prochain tour

Le prochain sort préjudiciable ou de guérison que la cible lance avant le début de votre prochain tour inflige des dégâts ou restaure des points de vie comme si le sort était intensifié 1 niveau supérieur à son niveau actuel. Sinon, le sort fonctionne à son niveau actuel. Une fois que la cible a lancé le sort, *phare mystique* prend fin.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

PIEDS AGILES FOCALISÉ 1

PEU COURANT | PRÊTRE | TRANSMUTATION

Domaine voyage

Incantation ◆ somatique

Durée jusqu'à la fin du tour actuel

Les bénédictions de votre dieu rendent vos pieds plus rapides et vos déplacements plus fluides. Vous gagnez un bonus de statut de +1,5 m à votre Vitesse et ignorez les terrains difficiles. En tant qu'élément pour lancer *pieds agiles*, vous pouvez Marcher rapidement ou Faire un pas ; vous pouvez à la place Creuser, Escalader, Voler ou Nager si vous avez la Vitesse appropriée.

POULS DE LA VILLE FOCALISÉ 4

PEU COURANT | DIVINATION | PRÊTRE | SCRUTATION

Domaine villes

Incantation ◆◆◆ matériel, somatique, verbal

Portée 40 km

Vous tirez parti de l'esprit du temps de la colonie la plus proche située dans la portée (le cas échéant). Vous connaissez le nom de la colonie, et vous pouvez prononcer un mot spécial pour apprendre le bref résumé d'un événement important survenu dans la colonie. Choisissez un des mots suivants, qui indique le type de personnes impliqué et le type d'événement que vous apprenez.

- **Gardiens** gardes de ville, avocats et juges (procès-verbaux, arrestations, changements dans les habitudes, instances judiciaires)
- **Titres** nobles et politiciens (mariages de la haute société, soirées d'élite, rassemblements politiques)
- **Foules** gens du peuple et marchands (rassemblements, grandes ventes)

Quand vous prononcez votre mot, vous pouvez exclure les événements que vous connaissez déjà, que vous les connaissiez grâce à ce sort ou d'une autre expérience. Si vous lancez de nouveau *pouls de la ville* dans les 24 h, vous pouvez dire « écho » au lieu d'un autre mot pour obtenir une mise à jour de l'événement que vous avez appris la dernière fois que vous avez Lancé le sort.

Pouls de la ville ne révèle que des informations disponibles au public ou observables. Vous ne pouvez jamais connaître les déplacements clandestins ou autres détails qu'une personne tente spécialement de cacher. Le sort est également notoirement mauvais pour surmonter les moyens magiques qui évitent la détection ; il échoue automatiquement à révéler des informations au sujet d'événements impliquant des créatures, des lieux ou des objets affectés par des sorts qui peuvent empêcher ou contrer *pouls de la ville* (tels qu'*antidétection*).

Intensifié (5e). La portée du sort passe à 150 km.

PUISSANCE PROTECTRICE FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ABJURATION | PRÊTRE

Domaine puissance

Incantation ↻ somatique

Déclencheur. Une attaque ou un effet qui devrait vous infliger des dégâts.

Votre propre puissance se mêle au pouvoir divin pour vous protéger. Vous gagnez une résistance égale à 8 plus votre modificateur de Force contre tous les dégâts issus de l'attaque ou effet déclencheur.

Intensifié (+1). La résistance augmente de 2.

RAYON DE FEU — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ATTAQUE | ÉVOCATION | FEU | PRÊTRE

Domaine feu
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature ou objet

Une bande de feu flamboyante se forme dans les airs. Effectuez un jet d'attaque de sort. Le rayon inflige 2d6 dégâts de feu.

Succès critique. Le rayon inflige le double des dégâts et 1d4 dégâts de feu persistants.
Succès. Le rayon inflige la totalité des dégâts.

Intensifié (+1). Les dégâts initiaux du rayon augmentent de 2d6, et les dégâts de feu persistants sur un succès critique augmentent de 1d4.

RAYON DE LUNE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ATTAQUE | ÉVOCATION | FEU | LUMIÈRE | PRÊTRE

Domaine lune
Incantation ◆◆ somatique, verbal
Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature ou objet

Vous brillez d'un rayon de lune. Effectuez un jet d'attaque de sort. Le faisceau de lumière inflige 1d6 dégâts de feu.*Rayon de lune* inflige des dégâts d'argent en ce qui concerne la faiblesse, la résistance, etc.

Succès critique. Le faisceau inflige le double des dégâts, et la cible est éblouie pendant 1 min.
Succès. Le faisceau inflige la totalité des dégâts, et la cible est éblouie pendant 1 min.

Intensifié (+1). Les dégâts du rayon augmentent de 1d6.

RAZ-DE-MARÉE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | EAU | ÉVOCATION | PRÊTRE

Domaine eau
Incantation ◆ somatique
Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Vigueur

Vous faites appel à une vague immense pour déplacer la cible dans un plan d'eau ou sur le sol. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Échec. Vous déplacez la cible de 1,5 m dans n'importe quelle direction sur le sol ou de 3 m dans n'importe quelle direction dans un plan d'eau.
Échec critique. Vous déplacez la cible jusqu'à 3 m dans n'importe quelle direction sur le sol, ou 6 m dans n'importe quelle direction dans un plan d'eau.

RICHESSE APPARENTE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ILLUSION | PRÊTRE

Domaine richesse
Incantation ◆◆ matériel, verbal
Portée 9 m ; **Zone** explosion 1,5 m
Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous créez la brève vision d'une immense richesse emplissant la zone du sort. Chaque créature située dans un rayon de 6 m de la zone qui pourrait être attirée par la richesse matérielle doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté. Une créature qui entre dans la zone discerne automatiquement l'illusion, et discerner l'illusion met fin à l'état fasciné imposé par le sort. Tant que vous Maintenez le sort, les autres créatures réagissent envers le trésor comme elles le feraient avec n'importe quelle illusion, mais elles ne risquent pas de devenir fascinées.

Succès critique. La créature discerne l'illusion et n'est pas affectée par elle.
Succès. La créature est fascinée par la richesse jusqu'à ce qu'elle ait achevé sa première action lors de son prochain tour.
Échec. La créature est fascinée par l'illusion.

RÉCEPTACLE MAGIQUE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | PRÊTRE

Domaine magique
Incantation ◆ somatique
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Durée maintenu jusqu'à 1 min

Une créature devient le réceptacle d'une pure énergie magique envoyée par votre divinité. La cible gagne un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde. Chaque fois que vous Lancez un sort depuis vos emplacements de sorts, vous le Maintenez automatiquement et accordez à la cible une résistance aux dégâts des sorts jusqu'au début de votre prochain tour. Cette résistance est égale au niveau du sort que vous avez lancé.

RÉPIT CHANCEUX — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | DIVINATION | FORTUNE | PRÊTRE

Domaine chance
Incantation ↻ verbale
Déclencheur. Vous échouez (mais pas de façon critique) à un jet de sauvegarde.

Relancez le jet de sauvegarde et conservez le meilleur résultat. Ensuite, vous êtes temporairement immunisé pendant 10 min.

RÉPRIMANDER LA MORT — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | GUÉRISON | NÉCROMANCIE | POSITIF | PRÊTRE

Domaine guérison
Incantation ◆ à ◆◆◆ (somatique)
Zone émanation de 6 m ; **Cibles** 1 créature vivante par action dépensée pour lancer ce sort

Vous arrachez des créatures des griffes de la mort. Vous pouvez dépenser de 1 à 3 actions pour Lancer ce sort, et vous pouvez cibler un nombre de créatures égal au nombre d'actions dépensées. Chaque cible regagne 3d6 points de vie. Si la cible a l'état mourant, en revenir grâce à cette guérison n'augmente pas son état blessé.

Intensifié (+1). Augmente la guérison de 1d6.

SACRIFICE DU PROTECTEUR — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ABJURATION | PRÊTRE

Domaine protection
Incantation ↻ somatique
Déclencheur. Un allié situé dans un rayon de 9 m subit des dégâts.
Portée 9 m

Vous protégez votre allié en souffrant à sa place. Réduisez de 3 les dégâts que l'allié déclencheur devrait subir. Vous redirigez ces dégâts sur vous-même, mais vos immunités, faiblesses, résistances, etc. ne s'appliquent pas.

Vous n'êtes sujet à aucun état ou autre effet des dégâts affectant votre allié (tels qu'un poison provenant d'une morsure venimeuse). Votre allié est toujours sujet à ces effets même si vous redirigez tous les dégâts déclencheurs sur vous.

Intensifié (+1). Les dégâts que vous redirigez augmentent de 3.

SAVOURER LA DOULEUR — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | MENTAL | NON LÉTAL | PRÊTRE

Domaine souffrance
Incantation ◆ somatique
Portée contact ; **Cibles** 1 créature
Jet de sauvegarde Volonté

Vous infligez de la souffrance à la cible et vous délectez de ses angoisses. Cela inflige 1d4 dégâts mentaux et 1d4 dégâts mentaux

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

persistants ; la cible doit effectuer un jet de Volonté. Tant que la cible subit des dégâts persistants à cause de ce sort, vous gagnez un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et aux tests de compétence contre la cible.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et pas de dégâts persistants.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts initiaux et persistants.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts initiaux et persistants.

Intensifié (+1). Les dégâts initiaux augmentent de 1d4 et les dégâts persistants de 1d4.

SECRET BIEN GARDÉ — FOCALISÉ 4

PEU COURANT · ABJURATION · MENTAL · PRÊTRE

Domaine secret

Incantation 1 min (somatique, verbal)

Portée 3 m ; **Cibles** vous et n'importe quel nombre d'alliés consentants.

Durée 1 h

Vous garantissez qu'un secret restera bien gardé des espions indiscrets. Choisissez un élément d'information que certaines cibles au moins connaissent ; vous pouvez cibler une créature uniquement si elle reste dans la portée pendant toute la minute durant laquelle vous Lancez le sort. Le sort octroie à ceux qui détiennent l'élément de connaissance que vous avez choisi un bonus de statut de +4 aux tests de compétences (généralement les tests de Duperie) pour masquer cette connaissance et aux jets de sauvegarde contre les sorts qui tentent spécifiquement de l'obtenir auprès d'eux et contre les effets qui les forceraient à la révéler.

Si vous Lancez de nouveau ce sort, tout *secret bien gardé* que vous avez précédemment lancé prend fin.

SÉISME LOCALISÉ — FOCALISÉ 4

PEU COURANT · PRÊTRE · TERRE · TRANSMUTATION

Domaine terre

Incantation somatique, verbal

Zone émanation de 4,5 m ou cône de 4,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes

Vous faites trembler la terre, renversant les créatures proches. Choisissez si la zone du sort est une émanation ou un cône de 4,5 m quand vous le lancez. Chaque créature dans la zone se tenant sur un sol solide peut subir 4d6 dégâts contondants et doit effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et tombe à terre.

Échec critique. La créature subit le double de dégâts et tombe à terre.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

SILENCE FORCÉ — FOCALISÉ 1

PEU COURANT · ABJURATION · PRÊTRE

Domaine secret

Incantation matériel, somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur **; Durée** variable

Vous faites taire la voix de la cible, l'empêchant de révéler d'importants secrets. Cela ne l'empêche pas parler ou de fournir des composants de sort verbaux, mais aucune créature située à plus de 3 m ne peut entendre ses murmures sans réussir un test de Perception contre votre DD des sorts, qui pourrait interférer avec des effets audibles ou linguistiques ainsi que de communication. La durée du sort dépend du jet de Vigueur de la cible. Après avoir effectué son jet de sauvegarde, la cible devient temporairement immunisée pendant 24 h.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La durée est de 1 round.

Échec. La durée est de 1 min.

Échec critique. La durée est de 10 min.

SPHÈRE DU PROTECTEUR — FOCALISÉ 4

PEU COURANT · ABJURATION · PRÊTRE

Domaine protection

Incantation somatique, verbal

Zone émanation de 4,50 m

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Une aura protectrice émane de vous, vous protégeant vous et vos alliés. Vous gagnez une résistance de 3 à tous les dégâts. Vos alliés gagnent aussi cette résistance tant qu'ils se trouvent dans la zone.

Intensifié (+1). La résistance augmente de 1.

SOUFFRANCE VENGERESSE — FOCALISÉ 4

PEU COURANT · ABJURATION · MENTAL · NON LÉTAL · PRÊTRE

Domaine souffrance

Incantation somatique

Déclencheur. Une créature à portée vous inflige des dégâts.

Portée 9 m ; **Cibles** la créature déclencheur

Jet de sauvegarde Vigueur basique

Vous renvoyez de façon vengeresse votre souffrance à votre tourmenteur. La cible subit des dégâts mentaux égaux à la moitié du montant qu'elle vous a infligé quand elle a déclenché le sort.

SOUVENIRS ÉRUDITS — FOCALISÉ 1

PEU COURANT · DIVINATION · FORTUNE · PRÊTRE

Domaine connaissance

Incantation verbale

Déclencheur. Vous effectuez un test de Perception pour Chercher, ou vous effectuez un test de compétence pour Vous souvenir avec une compétence dans laquelle vous êtes qualifié.

En prononçant une courte prière à mesure que vous rassemblez vos pensées, vous êtes heureux de constater que votre divinité vous a fourni le bon élément d'information pour votre situation. Effectuez deux fois le test déclencheur et utilisez le meilleur résultat.

SUIVRE SON COURS — FOCALISÉ 4

PEU COURANT · NÉCROMANCIE · PRÊTRE

Domaine petits plaisirs

Incantation somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Quand quelqu'un a fait des excès, vous pouvez faire passer plus vite le pire de son affliction ou intensifier sa misère. Ce sort tente de faire évoluer une affliction de maladie, une affliction de poison ou des dégâts de poison persistants affectant la cible. Si la cible est affectée par plus d'une de ces afflictions, vous pouvez choisir parmi celles dont vous êtes conscient ; sinon le MJ choisit au hasard. Une cible non consentante peut effectuer un jet de Volonté pour annuler *suivre son cours*.

L'effet de ce sort varie selon que vous tentez de mettre fin à une affliction ou à des dégâts de poison persistants, et selon que vous tentez d'aider ou d'entraver le rétablissement de la cible.

- **Affliction.** La cible effectue immédiatement son prochain jet de sauvegarde contre l'affliction. À votre choix, vous pouvez

accorder à la créature un bonus de statut de +2 ou un malus de statut de –2 aux jets de sauvegarde contre l'affliction.

- **Poison persistant.** Vous pouvez faire en sorte que la cible subisse immédiatement les dégâts de poison persistants quand vous Lancez ce sort (en plus de les subir à la fin de son prochain tour). Que vous le fassiez ou non, la cible effectue un test nu supplémentaire contre les dégâts de poison persistants. Vous pouvez décider que le DD de ce test nu est de 5 ou de 20 au lieu du DD normal.

Intensifié (7e). Vous pouvez tenter de faire évoluer n'importe quel nombre d'afflictions éligibles et de dégâts de poison persistants de la cible.

TENTER LE SORT — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | PRÊTRE | DIVINATION | FORTUNE

Domaine destin

Incantation somatique

Déclencheur. Vous ou un allié dans la portée tentez un jet de sauvegarde.

Portée 36 m ; **Cibles** la créature déclencheur

Vous faites tourner les forces du destin pour créer un moment effroyable ou sans incident, sans demi-mesure. La cible gagne un bonus de statut de +1 au jet de sauvegarde déclencheur. Si le résultat du jet de sauvegarde est un succès, il devient un succès critique. Si c'est un échec, il devient un échec critique, et l'échec critique ne peut pas être réduit par des pouvoirs qui réduisent habituellement les échecs critiques, tels qu'évasion améliorée.

Si le pouvoir déclencheur n'a eu de condition ni de succès critique ni d'échec critique, *tenter le destin* échoue, mais vous ne dépensez pas le point de focalisation pour Lancer ce sort.

Intensifié (8e). Le bonus au jet de sauvegarde est de +2.

UN PEU DE CHANCE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | DIVINATION | FORTUNE | PRÊTRE

Domaine chance

Incantation somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature consentante

Durée 1 min

Vous faites légèrement pencher la balance de la chance pour protéger une créature du désastre. Quand la cible devrait effectuer un jet de sauvegarde, elle peut faire le jet deux fois et utiliser le meilleur résultat. Une fois qu'elle l'a fait, le sort prend fin.

Si vous lancez de nouveau *un peu de chance*, tout sort *un peu de chance* encore actif que vous avez précédemment lancé prend fin. Après qu'une créature a été ciblée avec *un peu de chance*, elle est immunisée temporairement pendant 24 h.

UNITÉ — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ABJURATION | FORTUNE | PRÊTRE

Domaine famille

Incantation verbale

Déclencheur. Vous et 1 allié ou plus à portée êtes la cible d'un sort ou d'un pouvoir qui autorise un jet de sauvegarde.

Portée 9 m ; **Cibles** chaque allié ciblé par le sort déclencheur.

Vous opposez une défense conjointe. Chaque allié peut utiliser votre modificateur au jet de sauvegarde au lieu du sien contre le sort déclencheur. Chaque allié décide quel modificateur il souhaite utiliser.

VOILE DE CONFIANCE — FOCALISÉ 1

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | MENTAL | PRÊTRE

Domaine confiance en soi

Incantation verbal

Durée 1 min

Vous vous entourez d'un voile de confiance. Vous diminuez de 1 l'intensité de votre état effrayé actuel et chaque fois que vous devenez effrayé pendant la durée du sort, réduisez de 1 l'intensité de cet état.

Si vous obtenez un échec critique contre la terreur, le *voile de confiance* se termine immédiatement et vous augmentez de 1, au lieu de le diminuer, tout état effrayé obtenu à cause de l'échec critique.

VOYAGEUR EN TRANSIT — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉVOCATION | PRÊTRE

Domaine voyage

Incantation somatique, verbal

Durée 1 min

Vous augmentez la force de vos muscles, ce qui vous permet de nager ou d'escalader les murs avec aisance. Quand vous lancez ce sort, vous obtenez une Vitesse d'escalade ou une Vitesse de nage. Elle est égale à votre Vitesse au sol.

Intensifié (5e). La Vitesse de vol s'ajoute à la liste des choix.

ZÈLE AU COMBAT — FOCALISÉ 4

PEU COURANT | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | FORTUNE | MENTAL | PRÊTRE

Domaine zèle

Incantation verbale

Déclencheur. Vous et un allié au moins êtes sur le point de faire votre jet d'initiative.

Portée 3 m ; **Cibles** vous ou l'allié déclencheur

Une colère justifiée monte en vous et en un allié. Vous et l'allié ciblé lancez chacun un d20 et utilisez le meilleur résultat pour déterminer vos deux initiatives. Chacun des deux utilise son propre modificateur de Perception ou d'une autre statistique pour déterminer son résultat.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les rituels

Un rituel est un sort ésotérique complexe que n'importe qui peut accomplir. L'accomplissement d'un rituel exige beaucoup plus de temps que l'incantation d'un sort mais les rituels peuvent produire des effets plus puissants.

L'incantation de rituels

Quand vous êtes responsable de l'accomplissement d'un rituel, vous êtes l'incantateur principal, et les autres personnes qui vous assistent sont les incantateurs secondaires. Vous pouvez être l'incantateur principal d'un rituel même si vous ne savez pas lancer de sorts. Vous devez connaître le rituel et le niveau de celui-ci ne peut pas être supérieur à la moitié de votre niveau, arrondi au supérieur. Vous devez également avoir le rang de maîtrise nécessaire dans la compétence utilisée pour le test principal du rituel (voir Les tests, plus loin) et, en tant qu'incantateur principal, vous devez effectuer ce test de compétence pour déterminer les effets du rituel. Le test de compétence principal détermine la tradition.

Les emplacements de sort ne sont pas nécessaires pour accomplir un rituel. Vous pouvez intensifier un rituel jusqu'à la moitié de votre niveau, arrondi au supérieur, en le décidant au début du rituel. L'accomplissement d'un rituel prend au moins une heure, mais il est souvent plus long. Un rituel est une activité d'intermède, mais il est possible, malgré les risques, d'en accomplir un pendant l'exploration à condition de ne pas être interrompu. Le temps d'incantation d'un rituel est généralement exprimé en jours. Chaque jour d'incantation nécessite huit heures de participation au rituel de la part de tous les incantateurs, avec des pauses pour se reposer lors des rituels longs de plusieurs jours. Un incantateur peut poursuivre un rituel de plusieurs jours, le plus souvent en méditant ou en psalmodiant de temps à autre, pendant que les autres participants se reposent. Tous les rituels nécessitent des composants matériels, somatiques et verbaux tout au long de leur incantation.

L'apprentissage des rituels

L'apprentissage d'un rituel n'est pas comptabilisé dans la limite des sorts de votre répertoire ou de toute autre capacité d'incantation normale. Les rituels ne sont jamais courants, mais si vous prenez le temps de chercher, vous pourrez probablement trouver quelqu'un capable d'accomplir un rituel peu courant pour vous. Il est toutefois également probable qu'il ne souhaite pas vous l'enseigner.

Le coût

Le Coût d'un rituel comprend l'ensemble des composants précieux nécessaire à son incantation. Un rituel n'a pas d'indication de Coût si aucun composant n'est nécessaire à son incantation. Le coût est consommé quand vous effectuez le test de compétence principal. Les Coûts correspondent souvent au coût de base multiplié par le niveau de la cible et parfois par le niveau du sort. Si le niveau de la cible est inférieur à 1, multipliez le coût par 1 à la place. Pour les versions intensifiées qui augmentent le coût de base, multipliez-le par le niveau de la cible ou par une autre valeur appropriée. La plupart des rituels qui créent des créatures permanentes, tels que *création de morts-vivants*, utilisent des coûts basés sur le niveau du sort, comme indiqué dans le tableau 7–1.

TABLEAU 7-1 : RITUELS DE CRÉATION DE CRÉATURE

Niveau de la créature	Niveau de sort nécessaire	Coût
–1 ou 0	2	15 po
1	2	60 po
2	3	105 po
3	3	180 po
4	4	300 po
5	4	480 po
6	5	750 po
7	5	1 080 po
8	6	1 500 po
9	6	2 100 po
10	7	3 000 po
11	7	4 200 po
12	8	6 000 po
13	8	9 000 po
14	9	13 500 po
15	9	19 500 po
16	10	30 000 po
17	10	45 000 po

Les incantateurs secondaires

Nombre de rituels nécessitent la participation d'incantateurs secondaires qui n'ont pas non plus besoin de savoir lancer des sorts. Au contraire de l'incantateur principal, un incantateur secondaire n'a pas besoin d'avoir un niveau ou une maîtrise de compétence minimum. La ligne Incantateurs secondaires, si elle apparaît, indique le nombre minimum d'incantateurs secondaires nécessaires.

Les tests

Quand approche la fin du rituel, vous devez faire le test de compétence indiqué à la ligne Test principal du rituel pour déterminer son résultat. Les tests principaux ont généralement un DD très élevé, en se basant sur un niveau égal à deux fois celui du rituel. Comme toute activité d'intermède, les effets de fortune et d'infortune ne peuvent pas modifier vos tests pour le rituel, ni les bonus ou malus s'ils ne sont pas actifs pendant toute la durée de son accomplissement.

Le MJ peut modifier les DD des rituels, ajouter des tests principaux ou secondaires ou les changer, ou même supprimer des conditions dans certaines circonstances. Par exemple, l'accomplissement d'un rituel sur un site où convergent des lignes telluriques lors d'une nuit de nouvelle lune facilite grandement son exécution, alors qu'il serait beaucoup plus difficile à accomplir en temps normal.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les tests secondaires

Un rituel nécessite souvent des tests secondaires pour simuler les divers aspects de son incantation, généralement contre un DD basé sur un niveau égal à deux fois celui du rituel. Chaque test secondaire doit être tenté par un incantateur secondaire différent. S'il y a plus d'incantateurs secondaires que de tests à effectuer, les autres n'en font aucun.

Les incantateurs secondaires effectuent leur test avant que vous ne fassiez le test principal ; quels que soient les résultats, le rituel se poursuit jusqu'au test principal. Les tests secondaires affectent le test principal en fonction de leurs résultats.

Succès critique. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 au test principal.

Succès. Aucun bonus ni malus.

Échec. Vous faites le test principal avec un malus de circonstances de –5.

Échec critique. Comme l'échec, et vous réduisez d'un cran le degré de succès du test de compétence principal.

L'effet

L'effet d'un rituel est déterminé par le résultat du test principal. Si un effet indique un DD au jet de sauvegarde, utilisez votre DD des sorts correspondant à la tradition magique du rituel (ou 12 + votre niveau + votre modificateur de caractéristique mentale le plus élevé, si vous n'avez pas de DD des sorts).

Les rituels

Les rituels suivants ne sont que quelques exemples seulement, mais il en existe beaucoup d'autres.

Allié planaire — Rituel 5

PEU COURANT | INVOCATION

Incantation 1 jour ; **Coût** offrandes et encens rares d'une valeur totale de 2 po × le niveau de sort × le niveau de la cible ; **Incantateurs secondaires** 2, qui doivent partager la même religion que vous

Test principal Religion (expert) ; **Tests secondaires** Diplomatie

Durée voir texte

Vous implorez l'aide de votre divinité pour qu'elle vous envoie un serviteur divin de son choix et d'un niveau inférieur ou égal au double du niveau de sort d'*allié planaire*. Quand vous accomplissez ce rituel, les incantateurs secondaires implorent votre divinité, en lui exposant les raisons et la nature de l'aide dont vous avez besoin ; si la tâche correspond exactement aux objectifs de votre divinité, le MJ peut octroyer un bonus de circonstances au test de Diplomatie secondaire ou déclarer que le test est automatiquement un succès critique. Si le rituel réussit, vous devez offrir une récompense au serviteur, en fonction de la durée et du danger de sa mission. La récompense se compose toujours au moins d'un objet consommable du niveau de la créature, même pour une mission simple et brève, mais elle peut aussi comprendre un objet magique permanent du niveau de la créature si vous voulez la convaincre de se battre à vos côtés. Si vous accomplissez le rituel sans raison valable, le résultat aboutit automatiquement à un échec critique.

Succès critique. Votre divinité vous envoie un serviteur et celui-ci demande une récompense deux fois moins élevée que prévu. Si vous demandez l'aide d'un serviteur précis en le citant nommément, votre divinité vous enverra probablement ce serviteur, à moins qu'il ne soit déjà occupé.

Succès. Votre divinité envoie un serviteur.

Échec. Votre divinité n'envoie aucun serviteur.

Échec critique. Votre divinité est offensée et envoie un signe de mécontentement ou peut-être même un serviteur pour vous réprimander ou vous attaquer, selon la nature de votre divinité. Vous devez accomplir un rituel de *pénitence* pour regagner les faveurs de votre divinité.

TABLEAU 7–2 : RITUELS PAR NIVEAU

Niveau	Rituel
2	*Animation d'objet*
2	*Consécration*
2	*Création de mort-vivant*
2	*Envoûtement*
3	*Serment rituel*
4	*Pénitence*
4	*Flétrissement végétal*
4	*Croissance végétale*
5	*Appel d'un esprit*
5	*Allié planaire*
5	*Résurrection*
6	*Éveil d'animal*
6	*Communion*
6	*Communion avec la nature*
6	*Contrat planaire*
6	*Appel primordial*
7	*Mythes et légendes*
8	*Contrôle du climat*
8	*Liberté*
8	*Emprisonnement*

Animation d'objet — Rituel 2

PEU COURANT | TRANSMUTATION

Incantation 1 jour ; **Coût** huiles rares, voir tableau 7–1 ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Arcanes (expert) ; **Tests secondaires** Artisanat

Portée 3 m ; **Cibles** 1 objet

Vous transformez la cible en objet animé d'un niveau maximum égal à celui indiqué dans le tableau 7–1 et d'un type correspondant à celui de l'objet (un balai est ainsi transformé en balai animé).

Succès critique. La cible devient un objet animé du type approprié. S'il a au moins 4 niveaux de moins que vous, vous pouvez en faire un sbire. Ceci lui donne le trait sbire, ce qui signifie qu'il peut effectuer 2 actions quand vous le dirigez, mais vous devez pour cela utiliser une action unique qui possède les traits audible et concentration. Vous ne pouvez avoir qu'un maximum de quatre sbires sous votre contrôle. S'il ne devient pas un sbire, vous ne pouvez lui donner qu'un ordre simple. Il obéit à cet ordre à l'exclusion de tout autre et ignore tous les autres ordres donnés par la suite.

Succès. Comme un succès critique, sauf que l'objet animé ne devient pas votre sbire, et au lieu de suivre vos ordres, il reste sur place et attaque quiconque l'attaque ou tente de s'en emparer ou de le déplacer.

Échec. Vous ne parvenez pas à animer l'objet.

Échec critique. Vous créez l'objet animé mais il devient hors de contrôle et tente de vous détruire.

Appel d'un esprit — Rituel 5

PEU COURANT | NÉCROMANCIE

Incantation 1 h ; **Coût** bougies et encens rares d'une valeur totale de 50 po ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Occultisme (expert) ou Religion (expert) ; **Tests secondaires** Occultisme ou Religion (celui utilisé pour le test principal)

Durée jusqu'à 10 min

Vous déchirez le voile entre ce monde et l'après-vie pour appeler un esprit situé dans le lieu de son repos éternel. Vous devez appeler l'esprit par son nom et fournir une connexion avec lui sous la forme d'un objet qui lui appartenait, un vêtement ou un morceau de son cadavre. Un esprit qui ne souhaite pas répondre à votre appel peut effectuer un jet de Volonté pour l'ignorer ; en cas de succès critique, un esprit filou Se déguise et se fait passer pour l'esprit que vous souhaitiez contacter. Le DD du jet de Volonté est réduit de 2 si vous n'avez jamais rencontré la créature à laquelle l'esprit appartenait de son vivant. Quoi qu'il arrive, l'esprit apparaît sous la forme spectrale de la créature à laquelle il appartenait et que vous souhaitiez contacter. Vous pouvez lui poser une question par minute de la durée du rituel. Il peut répondre comme il l'entend ou même refuser de répondre. Si l'esprit n'est pas parti pour l'après-vie (s'il est devenu un mort-vivant, par exemple), tous les résultats autres que des échecs critiques aboutissent à un échec critique.

Succès critique. L'esprit se montre particulièrement coopératif, et même s'il a de bonnes raisons de vous mentir, il subit un malus de circonstance de –2 à ses tests de Duperie.

Succès. Vous appelez l'esprit.

Échec. Vous ne parvenez pas à appeler l'esprit.

Échec critique. Un ou plusieurs esprits malfaisants apparaissent et attaquent.

APPEL PRIMORDIAL — RITUEL 6

PEU COURANT | ABJURATION | INVOCATION

Incantation 1 jour ; **Coût** ingrédients pour créer un cercle féerique d'une valeur totale de 1 po × le niveau de sort × le niveau de la cible ; **Incantateurs secondaires** 4

Test principal Nature (maître) ; **Tests secondaires** Artisanat, Diplomatie, Survie

Portée 150 km ; **Cibles** 1 animal, bête, fée, champignon ou plante

Durée voir texte

Ce rituel fonctionne comme *allié planaire*, sauf que vous créez un cercle féerique et convoquez un animal, une bête, une fée, une plante ou un champignon présent dans un rayon de 150 km.

COMMUNION AVEC LA NATURE — RITUEL 6

PEU COURANT | DIVINATION | PRÉDICTION

Incantation 1 jour ; **Coût** encens rares d'une valeur totale de 60 po ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Nature (maître) ; **Tests secondaires** Nature

Durée jusqu'à 10 min

Comme *communion*, sauf que vous entrez en contact avec les esprits primordiaux de la nature qui savent des choses sur les animaux, les bêtes, les fées, les plantes, la topographie et les ressources naturelles dans un rayon de 4,5 km autour de l'endroit où le rituel est accompli.

COMMUNION — RITUEL 6

PEU COURANT | DIVINATION | PRÉDICTION

Incantation 1 jour ; **Coût** encens rares d'une valeur totale de 150 po ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Occultisme (maître) ou Religion (maître) ; **Tests secondaires** Occultisme ou Religion (celui utilisé pour le test principal)

Durée jusqu'à 10 min

Vous entrez en contact avec une entité planaire inconnue pour qu'elle réponde à vos questions ; il s'agit d'un serviteur de votre divinité si vous en avez une et si vous utilisez Religion. Vous pouvez lui poser jusqu'à sept questions auxquelles on ne peut répondre que par « oui » ou « non ». L'entité connaît probablement les réponses liées à ses domaines d'intérêt ; un serviteur de Gozreh saura probablement des

choses sur les conditions météorologiques surnaturelles et un serviteur de Desna connaîtra probablement l'itinéraire de voyage d'une créature en particulier. L'entité répond aux questions par un mot tel que « oui », « non », « probablement » et « inconnu », même si ses réponses servent toujours ses projets et peuvent être trompeuses.

Succès critique. Vous entrez en contact avec une entité plus puissante qui a les mêmes centres d'intérêt que vous ; ça peut même être votre divinité en personne. L'entité ne tentera pas de vous tromper mais peut quand même ne pas savoir quoi répondre. Quand des éclaircissements sont nécessaires, elle pourra répondre à vos questions en prononçant jusqu'à cinq mots, tels que « Si vous partez immédiatement » ou « C'était vrai auparavant ».

Succès. Vous pouvez poser vos questions et recevoir les réponses.

Échec. Vous ne parvenez pas à entrer en contact avec une entité planaire.

Échec critique. Vous êtes exposé à l'immensité du cosmos et êtes stupéfié 4 pendant une semaine (rien ne peut supprimer cet état).

CONSÉCRATION RITUEL 2

PEU COURANT | CONSÉCRATION | ÉVOCATION

Incantation 3 jours ; **Coût** offrandes et encens rares d'une valeur totale de 20 po × le niveau de sort ; **Incantateurs secondaires** 2, ils doivent être des fidèles de votre religion

Test principal Religion ; **Tests secondaires** Artisanat, Représentation

Portée 12 m ; **Zone** explosion de 12 m autour d'un autel, d'un lieu de culte ou d'une installation voués à votre divinité.

Durée 1 année

Vous consacrez un site à votre divinité pour en faire un lieu sacré, en chantant des cantiques en son honneur. Les fidèles de votre divinité, tant qu'ils sont dans la zone, bénéficient d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque, aux tests de compétence, aux jets de sauvegarde et aux tests de Perception, et les créatures anathèmes à votre divinité (les morts-vivants pour Pharasma ou Sarenrae, par exemple) subissent un malus de statut de –1 à ces tests. Les attaques portées par des fidèles de votre divinité au sein de la zone infligent 1 dégât de l'un des types d'alignement de votre divinité (vous choisissez) ; vous ne bénéficiez pas de cet avantage si votre divinité est neutre strict.

Succès critique. La consécration est réussie et dure 10 années au lieu d'une seule, ou elle couvre une zone dont le rayon est doublé. Parfois, avec le soutien de votre divinité, l'effet peut être encore plus incroyable, en créant, par exemple, une zone consacrée permanente ou qui recouvre une cathédrale entière.

Succès. La consécration est réussie.

Échec. La consécration est ratée.

Échec critique. La consécration échoue de manière spectaculaire et offense votre divinité qui envoie un signe de son mécontentement. Pendant au moins une année, les tentatives ultérieures de consécration du site échouent.

Intensifié (7e). La zone consacrée bénéficie également des effets d'un *verrou dimensionnel* mais l'effet ne tente pas de contrer les téléportations des fidèles de votre divinité. Le coût passe à 200 po × le niveau de sort.

CONTRAT PLANAIRE RITUEL 6

PEU COURANT | ABJURATION | INVOCATION

Incantation 1 jour ; **Coût** ingrédients pour créer un diagramme de protection d'une valeur totale de 2 po × le niveau de sort × le niveau de la cible ; **Incantateurs secondaires** 4

Test principal Arcanes (maître) ou Occultisme (maître) ; **Tests secondaires** Artisanat ; Diplomatie ou Intimidation ; Arcanes ou Occultisme (celui qui n'est pas utilisé lors du test principal)

Portée interplanaire ; **Cibles** 1 créature extrapalanaire

Durée variable

Vous invoquez une créature extraplanaire d'un niveau inférieur ou égal au double de celui du *contrat planaire* et tentez de négocier avec elle. L'incantateur secondaire qui effectue le test d'Artisanat crée un diagramme de protection pour empêcher la créature extraplanaire d'attaquer ou de partir lors de la négociation ; si l'incantateur obtient un échec normal ou critique au test de compétence secondaire, au lieu d'appliquer les effets habituels de tels échecs, la créature extraplanaire peut alors attaquer ou partir au lieu de négocier. Vous pouvez aussi décider de vous passer de cette étape et retirer la nécessité de faire un test d'Artisanat, avec les mêmes conséquences (si vous convoquez un extérieur d'alignement bon auquel vous faites confiance, par exemple). La créature peut aussi attaquer ou partir si vous effectuez une action hostile contre elle ou si le diagramme de protection est détérioré. Une fois le diagramme terminé, vous et chaque incantateur secondaire prenez place à des points spécifiques autour du diagramme, là où la puissance se concentre.

Vous convoquez la créature extraplanaire à l'intérieur du diagramme de protection et négociez un contrat avec elle, en lui demandant le plus souvent d'accomplir une mission en échange d'une récompense. Une créature qui ne souhaite absolument pas négocier peut effectuer un jet de Volonté pour rester sur son plan d'origine. La plupart des créatures extraplanaires d'alignement bon ou neutre estiment souvent qu'elles ont mieux à faire que de se soumettre aux exigences de mortels et demandent alors une récompense importante, surtout si votre mission présente des risques conséquents. Les créatures extraplanaires d'alignement mauvais ont plus tendance à accepter de négocier contre une récompense moindre, tant qu'on l'autorise en même temps à semer la destruction sur le plan matériel ou à répandre le mal sur le monde. Les récompenses monétaires correspondent généralement au prix d'un objet consommable d'un niveau égal à celui de la créature pour une tâche simple et brève, ou au prix d'un objet magique permanent d'un niveau supérieur ou égal à celui de la créature si vous voulez la convaincre de se battre à vos côtés. Quoi qu'il en soit, certaines créatures extraplanaires peuvent réclamer des récompenses autres que de l'argent, telles que l'incantation d'un *serment rituel* sur vous pour que vous lui rendiez plus tard une faveur ou pour devenir propriétaire de votre âme par le biais d'un contrat infernal. Si vous ne parvenez pas à trouver un accord au bout d'un temps raisonnable après avoir présenté votre requête, la créature extraplanaire peut retourner dès qu'elle le souhaite vers l'endroit d'où elle est venue.

Succès critique. Vous convoquez la créature extraplanaire et la retenez dans le diagramme de protection pendant un maximum d'une journée avant qu'elle ne retourne chez elle, ce qui vous permet potentiellement de mieux négocier en la menaçant de la maintenir piégée dans le diagramme pendant une journée entière.

Succès. Vous convoquez la créature extraplanaire.

Échec. Vous ne parvenez pas à convoquer la créature extraplanaire.

Échec critique. Vous convoquez quelque chose de sombre et effroyable qui ignore le diagramme de protection et se jette immédiatement sur vous pour vous détruire.

CONTRÔLE DU CLIMAT RITUEL 8

PEU COURANT | ÉVOCATION

Incantation 1 jour ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Nature (maître) ; **Tests secondaires** Survie

Zone cercle de 3 km de rayon centré sur vous

Durée 4d12 h

Vous modifiez le climat pour qu'il soit calme et normal pour la saison ou en choisissant jusqu'à deux effets basés sur la saison :

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

- **Printemps** crachin, chaleur, ouragan, grésil, orage, tornade
- **Été** crachin, déluge, chaleur extrême, grêle, chaleur
- **Automne** froid, brouillard, chaleur modérée, grésil
- **Hiver** blizzard, froid modéré, froid extrême, dégel

Vous ne pouvez pas contrôler spécifiquement ces manifestations (la trajectoire exacte d'une tornade ou les cibles de la foudre, par exemple).

Succès critique. Vous changez le climat comme vous le souhaitiez et pouvez affecter une zone plus vaste (un cercle de 7,5 km de rayon au maximum) ou prolonger la durée (en ajoutant un ou plusieurs d12 heures, jusqu'à un maximum de 16d12).

Succès. Vous changez le climat comme vous le souhaitiez.

Échec. Vous ne parvenez pas à changer le climat comme vous le souhaitiez.

Échec critique. Le climat change de manière inattendue. Ces changements sont déterminés par le MJ mais ils vont le plus souvent à l'encontre de ce que vous souhaitiez obtenir (par exemple, un orage violent éclate si vous vouliez avoir beau temps).

Intensifié (9e). Vous pouvez créer un climat hors saison et des effets climatiques normalement incompatibles, tels qu'un froid extrême avec un ouragan. Vous pouvez produire le temps calme et normal d'une saison différente ou sélectionner des effets climatiques de n'importe quelles saisons.

CRÉATION DE MORT-VIVANT — RITUEL 2

PEU COURANT | MAUVAIS | NÉCROMANCIE

Incantation 1 jour ; **Coût** onyx noir, voir tableau 7–1 ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Arcanes (expert), Occultisme (expert) ou Religion (expert) ; **Tests secondaires** Religion

Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature morte

Vous transformez la cible en mort-vivant d'un niveau maximum égal à celui autorisé dans le tableau 7–1. Il existe de nombreuses versions de ce rituel dont chacune permet la transformation en un type de mort-vivant particulier (un rituel pour tous les zombies, un pour les squelettes, un pour les goules, etc.), et les rituels de création des morts-vivants rares sont eux aussi rares. Certains morts-vivants, tels que les liches, sont créés par le biais d'autres méthodes uniques en leur genre et ne peuvent donc pas être créés avec une version de *création de mort-vivant*.

Succès critique. La cible devient un mort-vivant du type approprié. S'il a au moins 4 niveaux de moins que vous, vous pouvez en faire un sbire. Ceci lui donne le trait sbire, ce qui signifie qu'il peut effectuer 2 actions quand vous le dirigez, mais vous devez pour cela utiliser une action unique qui possède les traits audible et concentration. Vous ne pouvez avoir qu'un maximum de quatre sbires sous votre contrôle. S'il est intelligent et ne devient pas un sbire, le mort-vivant est serviable envers vous pour vous remercier de l'avoir créé, même s'il reste une épouvantable créature malveillante. S'il n'est pas intelligent et ne devient pas un sbire, vous ne pouvez lui donner qu'un ordre simple. Il obéit à cet ordre à l'exclusion de tout autre et ignore tous les autres ordres donnés par la suite.

Succès. Comme un succès critique, sauf qu'un mort-vivant intelligent qui ne devient pas votre sbire est seulement amical envers vous, et un mort-vivant non intelligent qui ne devient pas votre sbire vous laisse tranquille à moins que vous ne l'attaquiez. Il maraude dans les environs au lieu d'obéir à votre ordre.

Échec. Vous ne parvenez pas à créer le mort-vivant.

Échec critique. Vous créez le mort-vivant mais son âme, torturée par votre immonde nécromancie, n'éprouve que de la haine à votre encontre. Il tente de vous détruire.

CROISSANCE VÉGÉTALE — RITUEL 4

PEU COURANT | NÉCROMANCIE | PLANTE | POSITIF

Incantation 1 jour ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Nature (expert) ; **Tests secondaires** Connaissances agricoles ou Survie

Zone cercle de 750 m de rayon centré sur vous

Durée 1 année

Grâce à ce rituel, les plantes dans la zone sont plus vigoureuses et plus fertiles. En plus des autres avantages qu'apportent des plantes saines, ce rituel augmente le rendement des récoltes en fonction de votre succès. Si vous l'accomplissez dans une zone de *flétrissement végétal*, la *croissance végétale* tente de contrer le *flétrissement végétal* au lieu de produire ses effets habituels.

Succès critique. Doublez le rendement des récoltes dans la zone, ou la taille de la zone passe à 1,5 km de rayon.

Succès. Les récoltes dans la zone augmentent d'un tiers.

Échec. Le rituel ne produit aucun effet.

Échec critique. La flore dans la zone change de manière inattendue. Ces changements sont déterminés par le MJ mais ils vont le plus souvent à l'encontre de ce que vous souhaitiez obtenir (par exemple, les récoltes sont particulièrement mauvaises si vous vouliez les améliorer).

EMPRISONNEMENT — RITUEL 8

PEU COURANT | ÉVOCATION

Incantation 1 jour ; **Coût** réactifs pour créer la prison magique d'une valeur totale de 800 po × le niveau de la cible ; **Incantateurs secondaires** 6

Test principal Arcanes (légendaire) ou Occultisme (légendaire) ; **Tests secondaires** Artisanat, Société

Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature de niveau 16 au maximum

Vous accomplissez un rituel pour emprisonner une créature selon l'une des formes suivantes. Certaines versions de ce rituel permettent de mettre en œuvre toutes les formes d'emprisonnement, mais d'autres n'en proposent qu'une seule ou quelques-unes seulement. Quelle que soit celle que vous utilisez, l'effet ne peut pas être contré, sauf par une *liberté*. Certaines formes d'*emprisonnement* peuvent également être dissipées par d'autres moyens. Étant donné qu'il faut que la cible reste toujours à 3 m ou moins de vous, vous devrez probablement la maîtriser avant d'accomplir le rituel.

- **Chaînes.** Vous enchaînez la créature qui ne peut alors plus que parler, sans rien pouvoir faire d'autre. Une créature qui essaye de l'approcher, de briser les chaînes ou de libérer la créature enchaînée d'une façon ou d'une autre, doit réussir un jet de Volonté ou être définitivement incapable de faire ce qu'elle avait l'intention d'entreprendre. Les chaînes ont une Solidité égale à 5 × le niveau de sort de l'*emprisonnement* et le double de ce montant en points de vie. La destruction des chaînes libère la cible.
- **Prison.** Vous enfermez la créature dans une structure ou une zone particulièrement confinée de votre choix , telle qu'une cellule de détention ou une grotte scellée. La magie empêche également la créature d'endommager sa prison, que ce soit directement ou indirectement, afin de s'évader. Si la prison est entièrement détruite par une force extérieure, le détenu est libéré, bien que ceci puisse être infaisable dans le cas de prisons naturelles ou particulièrement vastes.
- **Sommeil profond (effet de sommeil).** Vous plongez la créature dans un sommeil éternel. Elle cesse de vieillir et n'a plus besoin

de manger ni de boire. Il suffit d'une seule démonstration d'affection physique venant d'une créature qui aime sincèrement la cible – que ce soit un amour romantique, de filiation ou autre – pour la sortir de son sommeil. Cette forme d'emprisonnement est aussi une magie d'enchantement.

- **Stase temporelle.** Vous plongez la créature dans un état d'animation suspendue hors du temps. La créature ne vieillit plus et ne peut être affectée par aucun effet issu de la trame temporelle normale. Lorsque vous accomplissez ce rituel, vous pouvez, si vous le souhaitez, définir la durée de la stase ; la stase se termine une fois cette durée écoulée. Au contraire des autres formes d'*emprisonnement*, la stase temporelle peut être contrée par une *dissipation de la magie* ou une *rapidité*. Cette forme d'emprisonnement est aussi une magie de transmutation.
- **Objet (niveau 9 ou plus).** Soit vous rapetissez la créature pour qu'elle fasse 2,5 cm de haut, soit vous la transformez en une forme intangible dont le corps sous sa tête se désagrège en volutes fantomatiques. Dans les deux cas, vous l'enfermez dans une gemme, un bocal, une bouteille, une lampe ou un récipient similaire. Elle cesse de vieillir et n'a plus besoin de manger ni de boire. Elle reste consciente de son environnement, peut se mouvoir dans le récipient et parler, mais elle ne peut faire aucune autre action. Détruire le récipient tue la cible au lieu de la libérer. Cette forme d'*emprisonnement* est aussi une magie de transmutation.
- **Oubliette (niveau 10 seulement).** Vous mettez la cible en état d'animation suspendue loin sous la surface du sol et hors de la réalité pour qu'il soit impossible de l'atteindre, quels que soient les moyens employés. Vous empêchez également les tentatives de divination de révéler l'endroit où l'*emprisonnement* a eu lieu. Une magie puissante telle qu'un *souhait* peut révéler cet endroit, mais même une telle magie ne peut pas permettre à la cible de sortir de l'oubliette ; seul un rituel de *liberté* de niveau 10 peut y parvenir.

Succès critique. Vous emprisonnez la cible. Vous pouvez utiliser une forme d'*emprisonnement* nécessitant normalement 1 niveau de sort supplémentaire, ou imposer aux créatures tentant d'accomplir un rituel de *liberté* pour secourir la cible un malus de circonstances de –2 aux tests associés au rituel.

Succès. Vous emprisonnez la cible.

Échec. Vous n'arrivez pas à emprisonner la cible.

Échec critique. C'est vous et les incantateurs secondaires qui êtes emprisonnés, de la même façon que celle prévue pour la cible.

Intensifié (9e). Vous pouvez utiliser l'*emprisonnement* dans un objet en plus des autres options, et vous pouvez cibler une créature de niveau 18 ou moins. Le coût de base passe à 2 000 po.

Intensifié (10e). Vous pouvez utiliser l'*emprisonnement* dans une oubliette en plus des autres options, et vous pouvez cibler une créature de niveau 20 ou moins. Le coût de base passe à 6 000 po.

ENVOÛTEMENT — RITUEL 2

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | MENTAL

Coût 1 jour ; **Coût** huiles rares d'une valeur totale de 10 po × le niveau de la cible

Test principal Arcanes (expert), Occultisme (expert) ou Religion (expert)

Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature dont le niveau n'est pas supérieur au double du niveau de l'*envoûtement*

Durée Une année ou ou jusqu'à révocation

Vous apprivoisez l'esprit de la cible qui vous considère ainsi comme un ami proche et de confiance et considère comme raisonnable chacune de vos suggestions. Elle est serviable envers vous et fera tout son possible pour vous aider. Comme pour toute créature serviable, il y a quand même des limites à ce que vous pouvez lui demander. Si jamais vous lui demandez de faire quelque chose en complète contradiction avec sa nature ou que vous lui nuisez ou nuisez à ses intérêts sans raisons valables, non seulement elle refuse mais elle peut également effectuer un jet de Volonté pour mettre prématurément fin à l'effet. Vu le temps d'incantation et la portée, il est généralement compliqué d'accomplir ce rituel si la cible n'est pas consentante (peut-être vaut-il mieux la persuader que le rituel produira d'autres effets) ou entravée. Si la cible ne consent pas à être la cible du sort, elle peut faire un jet de Volonté pour annuler l'effet.

Succès critique. Le rituel réussit et la cible subit un malus de statut de –4 aux jets de Volonté pour mettre fin à l'effet.

Succès. Le rituel est réussi.

Échec. Le rituel est raté.

Échec critique. Le rituel est raté, et la cible vous déteste et devient hostile à votre encontre pendant la même durée.

Intensifié (6e). Vous pouvez utiliser *envoûtement* sur une créature située jusqu'à 1,5 km pendant l'incantation du rituel, à condition que vous déteniez une mèche de ses cheveux, une goutte de son sang ou quelque autre partie de son corps que vous mélangez aux huiles indiquées dans le coût. Le coût de base passe à 100 po. La durée est réduite en fonction de la taille de la partie du corps de la créature que vous utilisez. Le rituel dure une semaine si vous utilisez du sang, des cheveux, des écailles et autres parties de ce genre. Il dure un mois si vous utilisez une main ou une autre partie importante de son corps.

ÉVEIL D'ANIMAL — RITUEL 6

PEU COURANT | DIVINATION | MENTAL

Incantation 1 jour ; **Coût** herbes, 1/5 de la valeur indiquée dans le tableau 7–1 ; **Incantateurs secondaires** 3

Test principal Nature (maître) ; **Tests secondaires** Connaissances (toutes), Société, Survie

Portée 3 m ; **Cibles** 1 animal d'un niveau maximum indiqué dans le tableau 7–1

Vous faites en sorte que la cible devienne intelligente en la transformant en bête. Si c'était un compagnon animal ou un sbire avant le rituel, il ne peut plus être ni l'un ni l'autre ensuite.

Succès critique. Les modificateurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de la cible passent chacun à +2 s'ils étaient inférieurs et la cible devient serviable envers vous pour vous remercier de l'avoir éveillée.

Succès. Les modificateurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de la cible passent chacun à +0 s'ils étaient inférieurs et la cible devient serviable envers vous pour vous remercier de l'avoir éveillée.

Échec. Vous n'arrivez pas à éveiller la cible.

Échec critique. Vous éveillez la cible mais elle éprouve une haine viscérale envers vous. Les modificateurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de la cible passent chacun à -2 s'ils étaient inférieurs. La cible devient hostile envers vous et tente de vous détruire.

FLÉTRISSEMENT VÉGÉTAL — RITUEL 4

PEU COURANT | NÉCROMANCIE | NÉGATIF | PLANTE

Incantation 1 jour ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Nature (expert) ; **Tests secondaires** Survie

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Zone cercle de 750 m de rayon centré sur vous
Durée 1 année

Vous racornissez et desséchez les plantes dans la zone, qui se mettent alors à dépérir. En plus des autres dangers dus au dépérissement des végétaux, ceci diminue le rendement des récoltes agricoles. Si vous accomplissez ce rituel dans une zone affectée par *croissance végétale*, le *flétrissement végétal* tente de contrer la *croissance végétale* au lieu de produire son effet habituel.

Succès critique. Les récoltes dans la zone sont complètement fichues, ou elles sont réduites de moitié dans une zone d'un rayon maximum de 1,5 km.

Succès. Les récoltes dans la zone sont réduites de moitié.

Échec. Le rituel ne produit aucun effet.

Échec critique. La flore dans la zone change de manière inattendue. Ces changements sont déterminés par le MJ mais ils vont le plus souvent à l'encontre de ce que vous souhaitiez obtenir (par exemple, les récoltes sont particulièrement abondantes si vous vouliez les détériorer).

LIBERTÉ RITUEL 8

PEU COURANT ABJURATION

Incantation 1 jour ; **Coût** huiles et objets précieux associés à la cible d'une valeur totale de 100 po × le niveau de sort × le niveau de la cible ; **Incantateurs secondaires** 2

Test principal Arcanes (légendaire) ou Occultisme (légendaire) ; **Tests secondaires** Société

Portée voir texte ; **Cibles** 1 créature

Vous accomplissez un rituel pour libérer une créature emprisonnée, pétrifiée ou mise en stase d'une façon ou d'une autre par un effet magique, même par un effet comme *emprisonnement* qui n'a aucune durée, tant que le niveau de sort de *liberté* est égal ou supérieur à celui de l'effet. Pour accomplir ce rituel, vous devez vous trouver à 3 m ou moins de la cible ou de l'endroit où elle a été emprisonnée (dans le cas d'effets qui maintiennent la créature enfermée dans une prison inaccessible, comme la forme d'oubliette du rituel *emprisonnement*). Vous devez connaître le nom de la créature et les détails de son histoire ; si la créature n'est pas un associé proche, un échec normal ou critique au test secondaire de Société transforme même un succès critique au test principal en échec.

Succès critique. Vous libérez la cible de tous les effets magiques qui l'emprisonnent, la pétrifient ou la maintiennent en stase. Elle bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde pour résister à ces mêmes effets magiques pendant une semaine.

Succès. Vous libérez la cible de tous les effets magiques qui l'emprisonnent, la pétrifient ou la maintiennent en stase.

Échec. Vous n'arrivez pas à libérer la cible.

Échec critique. Les effets magiques qui emprisonnent la cible, la pétrifient ou la maintiennent en stase vous affectent, ainsi que tous les incantateurs secondaires.

MYTHES ET LÉGENDES RITUEL 7

PEU COURANT DIVINATION

Incantation 1 jour ; **Coût** encens rares d'une valeur totale de 300 po ; **Incantateurs secondaires** 2

Test principal Occultisme (maître) ; **Tests secondaires** Représentation, Société

Vous tentez d'apprendre des légendes utiles sur un sujet précis qui doit être un individu, une chose ou un lieu importants. Si le sujet est présent, augmentez d'un cran le degré de succès de votre test de compétence principal. Si vous ne savez que peu de choses sur le sujet avant d'accomplir le rituel, réduisez d'un cran le degré de succès de votre test de compétence principal. Ces modificateurs s'annulent l'un l'autre si le sujet est présent mais que vous détenez très peu ou aucune information de base le concernant.

Succès critique. Vous récitez des légendes, des histoires et des contes à propos du sujet pendant une heure après la fin du rituel. La plupart des informations sont cohérentes et se composent au départ de légendes un peu exagérées qui deviennent plus exactes et utiles au fil de l'heure.

Succès. Vous récitez des légendes, des histoires et des contes mystérieux sur le sujet pendant une heure après la fin du rituel. Leur contenu offre des informations utiles pour mener de plus amples recherches mais elles sont généralement incomplètes ou énigmatiques. Étant donné la nature des légendes en général, il est probable que vous appreniez plusieurs versions contradictoires.

Échec. Vous ne parvenez pas à apprendre des légendes utiles.

Échec critique. Votre esprit se perd dans les limbes du passé. Vous ne pouvez plus percevoir ou réagir à quoi que ce soit dans le présent pendant une semaine et ne pouvez plus que respirer et dormir. Toutefois, lors de votre retour, vous pouvez entreprendre un réapprentissage de l'une de vos compétences en une compétence de Connaissances basées sur le passé que vous avez eu l'occasion de contempler sans le vouloir, comme si vous aviez consacré une semaine en réapprentissage.

PÉNITENCE RITUEL 4

PEU COURANT ABJURATION

Incantation 1 jour ; **Coût** offrandes et encens rares d'une valeur totale de 20 po × le niveau de la cible ; **Incantateurs secondaires** 1, il doit être la cible du rituel

Test principal Nature ou Religion (expert) ; **Tests secondaires** Nature ou Religion (celui utilisé pour le test principal)

Portée 3 m ; **Cibles** une créature de niveau 8 au maximum qui voue un culte à la même divinité que la vôtre ou suit la même philosophie

Vous tentez d'aider une créature pénitente qui souhaite sincèrement racheter ses fautes lorsqu'elle a agit à l'encontre de l'alignement de sa divinité ou a effectué des actions anathèmes à sa divinité. Si la créature n'est pas sincèrement repentante, le résultat aboutit toujours à un échec critique. Ce rituel utilise Nature si la cible est un druide et Religion dans tous les autres cas.

Succès critique. La créature est pardonnée pour ses méfaits , ce qui lui permet de retrouver grâce aux yeux de sa divinité. Elle retrouve son précédent alignement (s'il avait changé) et récupère tous les pouvoirs qu'elle avait perdus. Avant que la pénitence ne soit appliquée, la créature doit accomplir une quête spéciale ou une tâche en rapport avec ses méfaits et confiée par sa divinité. Si elle l'accomplit pendant un intermède, cette tâche doit pouvoir se faire en moins d'un mois. Pendant un mois, la cible bénéficie d'intuitions divines lorsqu'elle est sur le point d'accomplir un acte anathème aux principes ou à l'alignement de sa divinité.

Succès. Comme un succès critique, mais la créature ne bénéficie d'aucune intuition spéciale sur ses actions futures.

Échec. La créature n'est pas pardonnée et doit continuer à méditer et à racheter ses fautes. Chaque rituel de *pénitence* suivant pour tenter de racheter les mêmes fautes coûte deux fois moins cher et bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests principal et secondaire.

Échec critique. La créature offense sa divinité et elle est définitivement exclue de son culte. Elle ne peut plus le rejoindre sans une intervention directe.

Intensifié (+1). Augmentez le niveau maximum de la cible de 2 et le coût de base de 20 po.

RÉSURRECTION RITUEL 5

PEU COURANT GUÉRISON NÉCROMANCIE

Coût 1 jour ; **Coût** diamants d'une valeur totale de 75 po × le niveau de la cible ; **Incantateurs secondaires** 2

Test principal Religion (expert) ; **Tests secondaires** Médecine, Société

Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature morte de niveau 10 au maximum

Vous tentez de convoquer l'âme de la cible pour qu'elle réintègre son corps. Ceci nécessite la présence du corps relativement intact de la cible. La créature doit être morte depuis un an au maximum. Si Pharasma a jugé que le temps de la cible était venu ou si la cible ne souhaite pas revenir, ce rituel rate automatiquement mais vous découvrez ceci après la réussite du test de Religion et pouvez mettre un terme au rituel sans avoir à régler son coût.

Succès critique. Vous ressuscitez la cible. Elle revient à la vie avec la totalité de ses points de vie, avec les sorts qu'elle avait préparés et les points dans ses réserves qu'elle avait au moment de sa mort. Elle souffre toujours des mêmes handicaps à long terme dont son corps était victime. La cible rencontre un agent de sa divinité pendant la résurrection. Celui-ci l'inspire en lui conférant un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de Perception et de compétence, et ce, pendant une semaine. De plus, la cible n'est définitivement plus vraiment la même suite à cette période dans l'après-vie, sa personnalité peut ainsi quelque peu changer, une mèche de cheveux blancs peut apparaître dans sa chevelure ou une marque étrange sur son corps.

Succès. Comme un succès critique, sauf que la cible revient à la vie avec 1 point de vie et aucun sort préparé ni point dans ses réserves. Elle souffre toujours des mêmes handicaps à long terme dont son corps était victime. Au lieu de l'inspirer, la période passée dans le Cimetière l'a temporairement affaiblie. Elle est ainsi maladroite 1, drainée 1, et affaiblie 1 pendant une semaine ; rien ne peut supprimer ou réduire ces états pendant cette semaine.

Échec. Votre tentative est infructueuse.

Échec critique. Le rituel tourne mal — un esprit maléfique investit le corps, celui-ci se transforme en un type spécial de mort-vivant ou la cible est victime d'un destin encore plus tragique.

Intensifié (6e). Vous pouvez ressusciter une cible de niveau 12 au maximum et le coût de base s'élève à 125 po.

Intensifié (7e). Vous pouvez accomplir un rituel de *résurrection*, même avec un petit fragment du corps de la cible ; le rituel crée un nouveau corps en cas de succès normal ou critique. La créature doit être morte depuis dix ans au maximum. Le rituel nécessite quatre incantateurs secondaires dont le niveau de chacun doit être au moins égal à la moitié de celui de la cible. La cible doit être de niveau 14 au maximum et le coût de base s'élève à 200 po.

Intensifié (8e). Comme le niveau 7, mais la cible doit être de niveau 16 au maximum et le coût de base s'élève à 300 po.

Intensifié (9e). Vous pouvez accomplir le rituel de *résurrection* même sans corps, tant que vous connaissez le nom de la cible et avez touché à un moment ou à un autre une partie de son corps. La cible doit être morte depuis un siècle au maximum et elle n'obtient pas les états négatifs en cas de succès. Le rituel nécessite huit incantateurs secondaires dont le niveau de chacun doit être au moins égal à la moitié de celui de la cible. La cible doit être de niveau 18 au maximum et le coût de base s'élève à 600 po.

Intensifié (10e). Comme le niveau 9, sauf que le temps écoulé depuis le décès de la cible n'est plus une limite. Le rituel nécessite seize incantateurs secondaires dont le niveau de chacun doit être au moins égal à la moitié de celui de la cible. La cible doit être de niveau 20 au maximum et le coût de base s'élève à 1 000 po.

SERMENT RITUEL RITUEL 3

PEU COURANT ENCHANTEMENT MALÉDICTION MENTAL

Incantation 1 jour ; **Incantateurs secondaires** 1

Test principal Arcanes (expert), Occultisme (expert) ou Religion (expert) ; **Tests secondaires** Société ou Connaissances juridiques

Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature dont le niveau n'est pas supérieur au double du niveau du *serment rituel*

Durée voir texte

Vous imposez une règle magique que doit respecter une cible consentante en l'obligeant à accomplir une tâche particulière ou en lui interdisant d'accomplir une tâche particulière. Un *serment rituel* obligeant à accomplir une tâche est généralement conditionnel, comme « toujours offrir l'hospitalité à des étrangers qui cherchent un abri ». Un *serment rituel* inconditionnel obligeant à accomplir une tâche particulière n'oblige pas la cible à l'accomplir exclusivement, même si elle doit lui donner la priorité avant toutes autres tâches moins importantes. Les *serments rituels* interdisant la cible d'accomplir une tâche sont le plus souvent utilisés pour empêcher de violer les termes d'un contrat. Le cas échéant, l'incantateur secondaire a généralement pour charge de s'assurer que la rédaction du contrat est en accord avec la magie du rituel. Étant donné que la cible est consentante, la durée du *serment rituel* peut se prolonger aussi longtemps que la cible est d'accord. Si la cible ne peut pas respecter le *serment rituel*, elle devient malade 1 et l'intensité de cet état augmente de 1 par jour passé sans qu'elle puisse respecter le serment, jusqu'à un maximum de malade 4. L'état malade disparaît immédiatement dès qu'elle peut de nouveau respecter le *serment rituel* ; rien d'autre ne peut supprimer cet état. Seule une puissante magie, comme un *souhait*, peut supprimer les effets d'un *serment rituel* sur une cible consentante.

Succès critique. Le *serment rituel* est réussi et la cible bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux tests de compétence associés au respect du serment (à l'appréciation du MJ).

Succès. Le *serment rituel* est réussi.

Échec. Le *serment rituel* est raté.

Échec critique. Le *serment rituel* est raté et vous êtes à la place affecté par le serment que vous tentiez d'imposer à la cible. Vous êtes considéré comme une cible non consentante et le *serment rituel* peut donc être contré par une *délivrance des malédictions*.

Intensifié (5e). Vous pouvez utiliser *serment rituel* sur une créature non consentante et celle-ci peut faire un jet de Volonté pour annuler l'effet. Si la cible rate ce jet de Volonté, le *serment rituel* dure jusqu'à une semaine. Une *délivrance des malédictions* peut contrer un *serment rituel* sur une créature non consentante, ainsi qu'une puissante magie telle qu'un *souhait*. Une créature non consentante astucieuse peut contourner les termes du *serment rituel* en provoquant des situations qui l'empêchent de le respecter, mais elle devient malade (comme décrit plus haut), le cas échéant.

Intensifié (7e). Comme la version de niveau 5, mais le *serment rituel* dure jusqu'à un an sur une créature non consentante.

Intensifié (9e). Comme la version de niveau 5, mais vous choisissez la durée du *serment rituel* (elle peut même être illimitée) sur une créature non consentante.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Irrisen
Royaume des Seigneurs des Mammouths
Plaie du Sarkoris
Mendev
Lac des Brumes et des Voiles
Terres des Rois des Linnorms
Terres des sagas
Numérie
Brévoy
Montagnes Kodar
Nouveau Thassilon
Forteresse de Belkzen
Ustalav
Terres brisées
Varisie
Œil de l'effroi
Royaumes Fluviaux
Mer de Vapeur
Razmiran
Île de la Terreur
Nirmathas
Monts de l'Esprit
Lac Encarthan
Kyonin
Galt
Herméa
Roncier
Nidal
Oprak
Molthune
Druma
Royaumes étincelants
Hautes Mers
Corbel
Montagnes de Ménador
Isger
Montagnes des Cinq Rois
Forêt de Verduran
Ancien Chéliax
Andoran
Taldor
Chéliax
Île de Kortos
Océan Arcadien
Mer Intérieure
Absalom
Thuvie
Rahadoum
Route dorée
Osirion
Qadira
La Muraille
Île de Mediogalti
Œil d'Abendego
Terres inondées
Katapesh
Kibwe
Nex
Usaro
Jalmeray
Les Chaînes
Nantambu
Étendue du Mwangi
Désolation de Mana
Chaîne Brisée
Baie Sanglante
Geb
Terres impossibles
Senghor
Océan Obari
Mer de Fièvre
Vidriane
Mzali

Chapitre 8 : L'âge des prédictions perdues

Il y a dix mille ans, le monde de Golarion faillit périr. Lors de la Chute, comme ce cataclysme de l'ordre de l'extinction de masse fut nommé, une pluie d'étoiles filantes s'abattit sur le monde ; des continents furent engloutis, de nouvelles mers se creusèrent et des civilisations entières furent détruites. Le monde mit des siècles à guérir et les sociétés qui le peuplaient mirent encore plus longtemps à se reconstruire, mais elles finirent par y arriver.

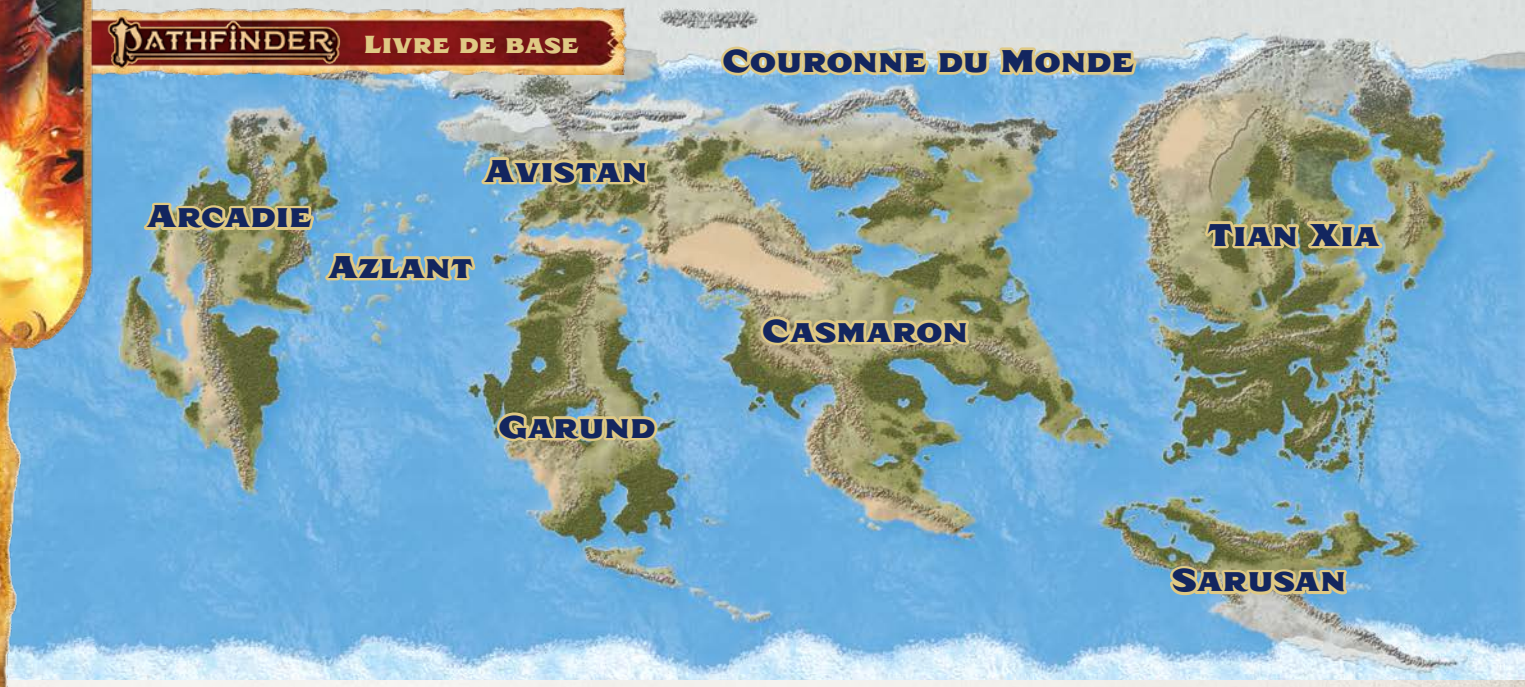
Les nains quittèrent l'Ombreterre pour gagner la surface lors de la légendaire Quête du ciel, les elfes revinrent de Castrovel, une planète voisine, en utilisant un réseau de portails, reprirent leurs terres et rétablirent leurs traditions et enfin les gnomes du mystérieux Premier Monde vinrent chercher refuge loin de terreurs à présent oubliées. Les survivants des autres ascendances qui s'étaient abrités des horreurs et de la destruction de la Chute émergèrent lors de l'âge des ténèbres pour se réapproprier leurs terres ancestrales, qu'il s'agisse de tribus de gobelins désorganisés, mais doués d'un talent particulier pour la survie, ou de halfelins industrieux sortis des ruines pour fonder leurs propres sociétés.

Mais ce fut l'humanité qui opéra la restauration la plus spectaculaire. Moins de 2 000 ans après une quasi-extinction suite à la Chute, l'humanité dressa de nouveaux empires dans le monde entier à l'âge de la destinée. Elle bâtit de fantastiques structures et des écoles enseignant de nouveau une magie que l'on avait crue perdue. Un homme du nom d'Aroden marchait parmi ces nations humaines. C'était un survivant immortel de la dévastation provoquée par la Chute. Cela faisait bien longtemps qu'il avait rassemblé une cohorte de loyaux fidèles qui le regardaient avec émerveillement, car l'immortalité n'était que l'une des merveilles qu'il avait accomplies. Voici la plus grande : la découverte d'un éclat imprégné d'une puissante magie que l'on appelle aujourd'hui la *Pierrétoile*, un fragment des étoiles tombées lors de la Chute qui s'était logé au fond de la mer Intérieure. Quand Aroden entra en contact avec cet artefact venu d'ailleurs, des visions fantasmagoriques l'assaillirent. Il fut soumis à des épreuves martiales mortelles et dut répondre à des dilemmes moraux éreintants qui repoussèrent ses limites plus que toutes les épuisantes expériences qu'il avait déjà endurées. Il sortit de ses épreuves en tant que dieu vivant et son premier acte divin fut de remonter la *Pierrétoile* et la terre sur laquelle elle reposait du fond des eaux pour former l'île de Kortos, aussi appelée l'île de la Pierrétoile, où il bâtit la ville d'Absalom.

Au cours de siècles qui suivirent, Absalom grandit pour devenir l'une des plus grandes villes du monde et l'héritage d'Aroden grandit avec elle. Au fil des millénaires, le dieu détourna progressivement son attention des habitants de la mer Intérieure pour se consacrer à des problèmes dépassant l'entendement des mortels, mais une prophétie annonçait un temps où il reviendrait sur Golarion pour faire entrer triomphalement l'humanité dans l'âge de la gloire. Alors que le retour d'Aroden approchait, des pays entiers entreprirent des préparatifs monumentaux pour fêter son retour sur Golarion.

Mais eu lieu de cela, Aroden mourut et la fiabilité des prophéties avec lui. La planète fut secouée par des tempêtes, des guerres et des catastrophes surnaturelles tandis que le décès du dieu marquait le début d'une nouvelle ère, une ère d'incertitude, mais aussi d'opportunités. C'est l'âge des prédictions perdues, une époque qui a plus que jamais besoin de héros.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES



Au-delà de la mer Intérieure

La région de la mer Intérieure se compose du continent avistanais et de la partie septentrionale du continent garundi, mais ce n'est qu'une portion d'un vaste monde. Le Garund s'étend bien plus loin au sud et ses étendues méridionales abritent des ascendances et des cultures uniques. À l'est de la mer Intérieure, le Casmaron s'étend au-delà de l'horizon. C'est le plus grand continent de Golarion, foyer de certains de ses plus vieux et plus florissants empires et il abrite en son sein la mer de Castrovin. Encore plus à l'est du Casmaron, on trouve le Tian Xia, un continent souvent appelé les Empires du dragon. La partie nord du Tian Xia est reliée au continent le plus septentrional de Golarion, une étendue gelée appelée la Couronne du Monde qui forme un pont entre le Tian Xia et l'Avistan en passant par le pôle nord. Au sud du Tian Xia se trouve le mystérieux Sarusan, un continent dont on ignore presque tout à cause des puissantes tempêtes et des courants contraires qui enveloppent ses rivages. En faisant voile à l'ouest depuis la région de la mer Intérieure, les marins rencontrent les vestiges de l'Azlant, un continent majoritairement englouti qui abrita les premiers empires humains, mais fut détruit lors de la Chute. Plus à l'ouest encore, ils arrivent sur les rives de l'Arcadie, une terre aux traditions magiques inhabituelles peuplée de puissantes nations. Et sous toutes ces terres, les tunnels tortueux du royaume souterrain tripartite désigné sous le nom global d'Ombreterre serpentent dans l'écorce même de la planète, abritant des horreurs et des dangers incroyables... et des occasions de s'enrichir et de triompher à leur mesure.

De plus, Golarion n'est que l'un des onze mondes en orbite autour du soleil. Pour la grande majorité des habitants de la planète, ces autres mondes ne sont que des points de lumière dans le ciel, mais ils ne sont pas aussi éloignés que l'on pourrait s'y attendre. Les planètes Akiton et Castrovel sont les plus proches de Golarion. Des voyageurs venus des deux ont visité Golarion et, parfois s'y sont installés, notamment les elfes originaires de Castrovel. Même la planète la plus éloignée, la distante Aucturn, exerce une influence sur Golarion, ses étranges habitants ayant effleuré la planète de leur contact sinistre au point de la mettre en péril il y a peu. Les sages ne remettent donc pas en question les dangers et les merveilles qui résident sur les autres planètes du système solaire de Golarion.

Le Grand Au-Delà

D'innombrables planètes reposent au-delà du système solaire de Golarion, mais même les myriades de mondes de l'univers, que l'on appelle le plan matériel, ne sont qu'un fragment du multivers qui s'étend au-delà. D'autres plans d'existences et de curieuses dimensions déforment cette réalité en formant une série de sphères imbriquées désignées sous le nom collectif de Grand Au-Delà. Ce modèle de réalité est autant une description physique qu'une métaphore pour des concepts que l'esprit mortel a du mal à appréhender, car tout est possible dans le Grand Au-Delà.

La Sphère intérieure

La Sphère intérieure se trouve au cœur du multivers. C'est là que l'on trouve l'immense plan matériel et ses innombrables

mondes. Les plans élémentaires l'entourent comme une succession de couches, le plan de l'air étant le plus proche de l'intérieur, puis le plan de l'eau, celui de la terre et enfin celui du feu, dans l'ordre où ces éléments apparaissent le plus souvent sur les planètes habitables. Les plans de l'énergie positive et négative font également partie de la Sphère intérieure, leurs opposés de vie et de mort, de création et de destruction, de lumière et de ténèbres formant le début et la fin de toute existence.

LA SPHÈRE EXTÉRIEURE

Il est difficile de saisir le concept de réalité dans la Sphère extérieure. Là résident les dieux tandis que les âmes des défunts attendent le jugement de la déesse des morts, Pharasma, qui siège au sommet de la tour qui domine le Cimetière, son royaume. Tout est possible dans la Sphère extérieure dont les royaumes sont tout autant des manifestations des philosophies et des croyances qu'autre chose. Depuis les immenses montagnes du Paradis jusqu'aux gouffres sans fond des Abysses démoniaques, toute réalité est représentée dans la Sphère extérieure, qu'il s'agisse des atroces fosses des Enfers ou des merveilles infinies de l'Élysée. Au fil du temps, cette réalité s'érode et se recycle en matériau de vie brut au sein du plan de l'énergie positive.

LES AUTRES PLANS ET DIMENSIONS

Certains plans existent dans le même espace physique ou métaphysique que d'autres, qu'ils chevauchent comme des couches de réalité superposées. Ils incluent le monde fantomatique qu'est le plan éthéré, qui se superpose à la Sphère intérieure ; l'étendue infinie du plan astral qui chevauche presque toute réalité et emplit le gouffre apparemment infini entre les Sphères intérieure et extérieure et enfin le Premier Monde hanté par les fées et le sinistre plan de l'ombre, qui se superposent tous deux au plan matériel. Le Grand Au-Delà possède aussi des contrées plus étranges, comme les Terres du rêve qui reçoivent de nombreuses visites (bien qu'accidentelles), tandis que d'autres, comme la dimension du temps, n'en reçoivent presque jamais. Dans tous les cas, il est impossible de gagner l'une de ces dimensions par des moyens ordinaires et chacune a ses propres méthodes d'entrée et de sortie.

La région de la mer Intérieure

Bien que les autres continents, mondes et plans regorgent de possibilités d'aventure, les campagnes Pathfinder se concentrent sur la région de la mer Intérieure. Avec ses nations, ses empires, ses frontières et ses étendues sauvages, cette région présente pléthore d'occasions de faire preuve d'héroïsme ou de vilenie, de partir à l'aventure et d'explorer les lieux.

Dans les pages suivantes, nous découpons la mer Intérieure en dix régions, chacune possédant son propre thème. Nous vous présentons seulement un bref aperçu de chacune, juste assez pour poser le décor et affûter l'imagination. Si Golarion et la région de la mer Intérieure vous intéressent, consultez le Guide du monde de Pathfinder, les aventures Pathfinder et les campagnes Pathfinder. Les campagnes présentent non seulement des informations détaillées sur la région, mais aussi des aventures qui emporteront un groupe de héros du stade de novices jusqu'à l'apogée de leur puissance !

En mer Intérieure, nous nous trouvons en l'an 4719 du calendrier absalonien ratifié (ar). Le temps avance sur Golarion comme dans le monde réel. Le *Livre de base Pathfinder* a été publié pour la première fois en 2019, l'année correspondante en mer Intérieure se termine par les deux mêmes chiffres. Golarion a une très longue histoire, mais les deux événements les plus importants qui ont participé à son façonnement se sont déroulés en –5293 ar, lorsque la Chute faillit détruire le monde, puis en 4606 ar, lorsqu'Aroden, le dieu de l'humanité, périt et que les prophéties perdirent leur fiabilité dans le monde entier, inaugurant l'âge des prédictions perdues.

La carte p. 416 représente la région de la mer Intérieure, elle-même divisée en dix régions étudiées dans les pages suivantes. Leurs frontières sont thématiques plutôt que politiques. Si vous désirez explorer en détail la région de la mer Intérieure et ses dizaines de nations et de zones sauvages, consultez le *Guide du monde des prédictions perdues de Pathfinder*.

LE TEMPS

Comme la Terre, Golarion tourne sur son axe en environ 24 h. Une semaine compte 7 jours et une année 52 semaines. Pour que ce calendrier reste synchronisé avec une année astronomique, un jour intercalaire est ajouté au deuxième mois de l'année une fois tous les 4 ans.

LES MOIS ET LES JOURS

Voici le nom des mois de l'année dans la région de la mer Intérieure.

- Abadius (janvier)
- Calistril (février)
- Pharast (mars)
- Gozran (avril)
- Desnus (mai)
- Sarenith (juin)
- Érastus (juillet)
- Arodus (août)
- Rova (septembre)
- Lamashan (octobre)
- Neth (novembre)
- Kuthona (décembre)

Voici les noms des jours.

- Lunedi (lundi)
- Marnedi (mardi)
- Mercantdi (Mercredi)
- Juredi (jeudi)
- Ventdi (vendredi)
- Astredi (samedi)
- Solardi (dimanche)

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Absalom et l'île de la Pierrétoile

L'île de Kortos se dresse au cœur de la mer Intérieure. Aroden la tira des profondeurs de l'eau il y a des milliers d'années, lors de son premier acte divin. Cet exploit marqua le début de l'âge du couronnement et la première année du calendrier absalonien ratifié. La ville d'Absalom, la plus grande de toute la mer Intérieure, s'étend sur la rive méridionale de l'île et abrite en son centre la légendaire cathédrale de la Pierrétoile. Là, la *Pierrétoile* attend de nouveaux candidats à tester, les rares mortels à réussir ses épreuves mystiques devenant à leur tour des dieux. À cause de cela, Absalom a souvent été assiégée, mais en près de 5 000 ans, elle n'est jamais tombée.

Absalom, que beaucoup appellent la Cité au centre du monde, possède une population de plus de 300 000 habitants, avec un véritable melting pot culturel regroupant nombre d'ascendances et de religions. Même l'architecture de la métropole reflète ceci, comme l'on peut s'y attendre pour une ville aussi ancienne. Des immenses temples majestueux de la cour des Exaltés aux boutiques et halls de guildes serrés les uns contre les autres du district des Pétales en passant par les taudis croulants des Flaques, les quartiers d'Absalom dessinent un paysage inoubliable. Nombre d'organisations internationales sont nées à Absalom, notamment la Société des Éclaireurs (p. 436).

L'île de Kortos, aussi appelée île de la Pierrétoile, possède un écosystème tout aussi diversifié. Les forêts et prairies verdoyantes de l'ouest fournissent une grande partie des ressources dont la ville a besoin, mais à l'est, le désert rocheux appelé l'Éraflure, les dangereuses collines Déchirées et l'étendue aride nouvellement formée par nécromancie nommée l'Étreinte du Tyran présentent un climat bien moins hospitalier. L'île d'Erran, juste au nord de celle de la Pierrétoile, abrite la seconde ville de la région en terme de taille, Escadar. Port maritime violent avec son lot de gens dangereux et de commerces douteux, Escadar possède de grands chantiers navals et une marine puissante qui aide à assurer la sécurité dans les eaux environnantes. De petites îles ponctuent le rivage de l'île de Kortos, certaines désertes, d'autres servant de repaire à des criminels et des parias.

Les monts Kortos se dressent au centre de l'île de Kortos. Ils forment une courte chaîne de collines arides dirigées tour à tour par des minotaures, des harpies, des dragons et pire. Quelques passes traîtresses permettent de franchir les montagnes, mais comme la côte nord de l'île de Kortos est dominée par les étendues humides de Grisebourbe, elle est encore sauvage et n'attire guère que les bandits et les aventuriers.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Ancien Chéliax

À son apogée, l'empire chélaxien possédait des terres se déployant de la Varisie au Garund et s'étendant à l'est jusqu'au Galt. Les prophéties annonçaient qu'Aroden reviendrait dans le monde des mortels pour inaugurer un nouvel âge de gloire et précisaient qu'il arriverait dans la ville de Couronne d'Ouest. Au lieu de cela, il périt et sa mort déclencha une guerre civile qui dura des dizaines d'années. Quand la maison Thrune Trois Fois Damnée en sortit victorieuse, le Chéliax avait changé à jamais. Sous son règne, il se changea en une nation considérant les Enfers comme un modèle de gouvernement. L'Église d'Asmodeus devint la religion d'état officielle et le diabolisme sa plus puissante philosophie. Le diable s'installa au pouvoir et, même si les dirigeants et politiciens du pays affirmèrent rester maîtres de leur destin car la maison Thrune avait simplement conclu une alliance avec les Enfers pour se maintenir au pouvoir et faire régner l'ordre, les ennemis du pays, aussi bien hors de ses frontières qu'à l'intérieur, ne se laissèrent pas berner.

Nombre des provinces éloignées du Chéliax, comme l'Andoran, le Galt et la Vidriane, se révoltèrent et prirent leur indépendance. L'Isger resta assujetti, sur le papier du moins. Le Chéliax l'estimait en raison de son rôle de route commerciale vers le lac Encarthan, mais quand les guerres du Sang gobelin déchaînèrent leur violence sur le pays il y a quelques dizaines d'années, les Thrune n'apportèrent aucune aide. Les répercussions du retour du Tyran qui Murmure ayant envoyé des vagues de terreur dans tout le pays, les gens craignent qu'en plus d'être privés de leur puissance politique, ils ne disposent même plus de celle de leur supposé protecteur. L'Isger est donc l'un des pays de la mer Intérieure qui a le plus besoin de héros.

Dernièrement, de nouveaux soulèvements internes ont ébranlé le Chéliax. Après des pertes nautiques dévastatrices dans les Chaînes qui aboutirent à l'indépendance de la Vidriane, une nouvelle rébellion iomédaenne appelée la Glorieuse Reconquête menaça le Chéliax de l'intérieur. La maison Thrune et l'Église d'Asmodeus vainquirent la Glorieuse Reconquête, mais durent en payer le prix : une rébellion simultanée triompha et le groupe de rebelles appelés les Corbeaux d'argent négocièrent la sécession de la nouvelle nation de Corbel.

Au nord du Chéliax, le sinistre Nidal reste le seul allié véritable du pays diabolique. Théocratie dirigée par Zon-Kuthon, le Nidal est le plus vieux pays d'Avistan, car ses habitants se tournèrent vers le Seigneur de Minuit pour obtenir sa protection lors de l'âge des ténèbres qui suivit la Chute. Aujourd'hui, la souffrance et la terreur sont un réconfort pour les Nidalais et des millénaires d'existence sous le joug d'une église qui se délecte de la souffrance les ont habitués à l'agonie et leur font apprécier la perte.

L'Étendue du Mwangi

L'Étendue du Mwangi abrite de nombreuses civilisations, aussi bien passées que présentes, ainsi que les plus grandes étendues sauvages de toute la mer Intérieure. L'une des premières civilisations à s'être relevée des cendres de la Chute le fit ici. Il s'agit du Rivain aux époustouflantes cités volantes d'où découlent nombre de coutumes magiques modernes.

Quelques cités et royaumes ont péri bien plus récemment que ces antiques merveilles. Lorsque l'Œil d'Abendego s'est formé, il y a un siècle, ses vents et ses vagues ont balayé deux royaumes majeurs de la côte ouest du Garund. Le Lirgen et le Yamasa sont devenus les Terres Inondées, un marais, salé par endroits, où règnent des monstres et des gangs rivaux de pillards. Plus récemment encore, la puissante cité-état d'Usaro, au cœur du Mwangi, est tombée lorsque des aventuriers ont tué son violent dirigeant, Ruthazek le roi-gorille. Cela ne fait que quelques années que ses violents habitants n'ont plus de dirigeant, mais cela leur a suffi pour causer d'importants dégâts lors de leurs émeutes anarchiques. Une longue lignée de rois-gorilles imprégnés de puissance démoniaque a dirigé Usaro pendant des siècles, il est donc probable qu'un nouveau prenne le contrôle de la ville sous peu, mais en attendant, cette sinistre région manque d'un chef pour concentrer sa violence sur quelque chose.

Malgré ces exemples de ruine et de destruction, l'Étendue du Mwangi abrite nombre de puissantes cités-états très diversifiées. L'impitoyable ligue mercantile appelée le Consortium de l'Aspis règne en maître sur Baie Sanglante. Plus au sud le long de la côte, on trouve Senghor, dont l'intolérance vis-à-vis de l'esclavage et de la piraterie contraste fort avec l'attitude de son voisin du nord. La cité-état de Nantambu se trouve en amont de Baie Sanglante sur le Vanji. Là, les habitants perpétuent les antiques traditions du vieux mage Jatembe qui mêlent magie arcanique et primordiale. Loin au sud-est, on trouve Mzali qui ploie sous le joug de l'enfant-roi mort-vivant Walkena, bien qu'un groupe de dissidents appelés les Lions radieux organise la résistance contre le règne de la momie. Ensuite vient la ville de Kibwe, où se rassemble un mélange éclectique de gens venus de loin pour commercer et trouver de la compagnie.

Plus au sud encore par rapport à ces cités-états indépendantes, on trouve la nation récemment libérée de Vidriane. Autrefois colonie chélaxienne appelée Sargave, la Vidriane a pris son destin en main et rejeté les liens de la colonisation. Elle s'est ainsi exposée aux pirates et pire, mais pour ses habitants, la fin de l'oppression vaut bien cela.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les hautes Mers

Entre les flottes de pirates sous l'égide de la reine de l'Ouragan des Chaînes à l'antique empire de monstres métamorphes sous-marins dirigés par les sinistres maîtres voilés, les hautes Mers de Golarion grouillent de danger aussi bien à la surface que sous les flots. Pourtant, ce sont aussi des routes commerciales essentielles que les navires marchands parcourent pour relier les puissantes nations séparées par des continents entiers. Les capitaines bravent les dangers de la haute mer en espérant profiter des fortunes que génère le commerce, reliant les ports de la mer Intérieure aux rives de l'océan Arcadien depuis l'Étendue du Mwangi jusqu'aux Terres des sagas

La piraterie représente l'un des plus grands dangers des hautes Mers. L'immense archipel volcanique appelé les Chaînes sert de refuge aux pirates. La reine de l'Ouragan les cadrant juste assez pour les empêcher de s'entre-tuer. Ces îles sont peuplées d'une grande variété de monstres et les pirates locaux savent lesquelles sont sûres et lesquelles éviter. L'île de Médiogalti se trouve au nord des Chaînes. Ilizmagorti, le seul port de l'île, est connu pour être un havre de pirates, mais c'est la présence des assassins des Mantes rouges qui assure à l'île sa mauvaise réputation.

Les autres ports présentent leurs propres inconvénients. La cité portuaire de Promesse, sur la lointaine île d'Herméa, à une centaine de kilomètres à l'ouest de l'Avistan, récompense grassement ceux qui peuvent se payer le luxe de commercer avec elle, mais cet honneur ne s'obtient pas facilement car le dragon qui règne sur cette société cloîtrée ne laisse pas n'importe qui accoster. Les rumeurs parlant de ce qui se passe au-delà des quais de Promesse vont de contes narrant une société parfaite à des histoires d'oppression de la part d'un gouvernement ne tolérant pas le libre arbitre. Plus au nord, les elfes de la tour Acérée sont encore plus hostiles aux visites et, pour la plupart des marins, tout ce que la tour a à offrir, c'est un point de repère pour la navigation, car elle se voit à des kilomètres.

Pourtant, de toutes les régions qui bordent les côtes de l'Avistan et du Garund, aucune n'est aussi dangereuse pour les bateaux que les eaux torturées par l'Œil d'Abendego. Cet immense ouragan s'est formé à l'avènement de l'âge des prédictions perdues, quand des tempêtes ont balayé Golarion suite à la mort d'Aroden, mais contrairement aux autres, cet ouragan est resté. Ses vents et ses orages ont détruit plusieurs nations et transformé un golfe autrefois capital en cauchemar pour la navigation. À ce jour, personne ne sait quelle étrange force a généré et alimente l'Œil d'Abendego.

Œil de l'effroi

Le cœur du continent avistanais a pourri.

Il y a peu encore, cette région dominée par la vaste mer intérieure qu'est le lac Encarthan, était un haut lieu du commerce très fréquenté. Au sud-ouest se trouve la nation militariste du Molthune, depuis longtemps enlisée dans une guerre intermittente avec son voisin septentrional, le Nirmathas, une nation forestière peuplée de gens accordant une immense importance à leur liberté. Des hobgobelins profitèrent de ce conflit et, bien que les hostilités aient cessé, les deux pays partagent maintenant leurs frontières avec un troisième : la nouvelle nation hobgobeline d'Oprak.

Au nord de ces pays déchirés par la guerre se trouvent deux autres nations, elles aussi forgées sur l'enclume des conflits. Jusqu'à il y a peu, les paladins et protecteurs de la petite, mais solide nation du Dernier-Rempart se dressaient contre les invasions d'orcs, de morts-vivants et autres. Les rudes terres sauvages de la Forteresse de Belkzen appartiennent depuis longtemps à ces orcs, depuis que l'exode des nains lors de la Quête du ciel les chassa de l'Ombreterre il y a des milliers d'années.

Encore plus au nord, on trouve l'Ustalav, un pays fait de comtés hantés par l'horreur et la terreur, allant du cauchemar cosmique à la terreur infernale.

Ce fut ici que l'une des plus grandes menaces planant sur la mer Intérieure émergea. Tar-Baphon, l'antique liche appelée le Tyran qui Murmure, avait été vaincu deux fois par le passé, la première par Aroden, la seconde par les héros de la Croisade étincelante, mais elle ne fut jamais détruite. Quand les sceaux magiques qui la maintenaient prisonnière sous l'inquiétante tour de Gibet furent brisés en 4719 ar, Tar-Baphon émergea, apportant avec lui une dévastation telle que le Dernier-Rempart qui essuya toute la fureur de son retour en ce monde fut totalement éradiqué. À présent, il est devenu le Pays des Tombes : le pays qui luttait autrefois contre le retour des morts-vivants est aujourd'hui condamné à la non-mort. Des héros ont momentanément fait échouer les plans du Tyran qui Murmure juste après son retour, mais il reste une menace active.

Il règne sur une nation de morts-vivants depuis la bien nommée île de la Terreur, au centre du lac Encarthan. Les pays qui bordent le lac ont tous souffert de l'influence du Tyran qui Murmure et certains concluent des alliances improbables pour lui résister. La liche rassemble ses ressources sur l'île de la Terreur et personne ne sait quand et où elle frappera ensuite.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

La Route dorée

Les commerçants et les voyageurs parcourent la Route dorée, connue pour son sable étincelant et sa puissance économique. La majorité de cette région se compose d'un immense désert, mais cela ne veut pas dire qu'elle n'est pas peuplée. Les côtes et les fleuves forment ses artères et certaines caravanes affrontent la chaleur et les dangers du désert pour commercer avec le nord du Garund La région est placée sous l'égide de certaines des nations les plus anciennes de la mer Intérieure et l'on trouve d'antiques connaissances et de précieux trésors dans les sables changeants et les cités de légende.

La cosmopolite Katapesh est la plus grande de ces cités. Là, un curieux groupe appelé les Maîtres du Pacte supervise les activités mercantiles. La majorité du commerce concerne des marchandises qui s'importent et s'exportent librement dans toute la mer Intérieure, mais la ville se livre aussi au commerce de produits d'ordinaire réservés au marché noir dans les autres sociétés.

Les villes du Qadira ne sont pas aussi grandes que Katapesh, mais ce pays possède peut-être l'économie la plus puissante de la région. C'est sûrement le plus ancien et il bénéficie du soutien de l'antique empire padishah du Kélesh, à l'est. Entre ceci et l'église de Sarenrae (peut-être la plus grande réussite du pays en matière d'exportation culturelle dans le reste de la mer Intérieure), le Qadira est l'un des centres les plus influents de la Route dorée.

À l'ouest, les cinq cités-états de Thuvie contrôlent un artefact légendaire appelé l'*élixir d'orchidée solaire*, qui rend presque immortel celui que le boit. Ce précieux produit est la clef de voûte assurant la place de la Thuvie au sein de la Route dorée. Plus à l'ouest, le Rahadoum est peut-être le maillon le plus faible de la chaîne mercantile, mais le simple fait qu'il ait renié le culte des dieux pour placer sa foi dans l'industrie et le talent des mortels suffit à attirer les gens.

Le puissant Osirion, l'un des plus vieux pays de la mer Intérieure, se trouve au centre de la Route dorée. Il fut un temps dirigé par le Qadira, mais l'héritage et les monuments de ses premiers jours se dressent encore et forment une source de fierté indiscutable et emblématique pour ses habitants. L'influence des artisans, des philosophes et des incantateurs osiriens s'est étendue au loin, surtout grâce à l'ordre ésotérique de l'Œil palatin, jusqu'en Ustalav au nord, tout comme l'église de Néthys qui fit des débuts remarqués en tant que magicien mortel à l'aube de l'histoire de l'Osirion, à l'âge de la destinée.

Les Royaumes étincelants

Historiquement, l'empire taldorien se trouvait au cœur des Royaumes étincelants. À l'aube de l'âge du couronnement, le Taldor envoya sept Armées d'exploration élargir ses frontières et coloniser les terres avoisinantes. Aujourd'hui, il n'est plus que l'ombre de sa gloire passée, mais suite à des luttes internes, une nouvelle impératrice progressiste s'est emparée de la couronne et le pays est peut-être en passe de recouvrir sa gloire passée pour la première fois depuis des siècles.

À l'ouest, la démocratie andoranne est une étoile montante sur la scène internationale. Depuis que l'Andoran s'est séparé du Chéliax, son armée a aidé à endiguer le flot de l'esclavage et ses héros se dressent contre toutes sortes de dangers menaçant les petites gens. Mais le futur n'est peut-être pas si idyllique pour l'Andoran car, après les récentes déconvenues du Chéliax, les rumeurs disent que la maison Thrune serait tentée de reconquérir sa province rebelle. Avec la menace du Tyran qui Murmure, une guerre ouverte entre ces deux puissantes nations pourrait se solder par un désastre.

Les cités-états des nains des montagnes des Cinq Rois se trouvent au nord-est de l'Andoran. La guerre ne leur est pas étrangère, aussi bien entre eux que contre des ennemis communs, et ce sont de fidèles alliés de l'Andoran, mais ils concentrent actuellement leur attention sur leurs propres problèmes. À l'ouest du royaume des nains, le riche et puissant Druma contrôle presque la moitié de la rive méridionale du lac et profite de sa position pour remplir ses coffres et promouvoir les prophéties de Kalistrade, une philosophie disant que l'on peut obtenir la richesse en adhérant à des pratiques strictes et sobres.

Au nord du Druma, le royaume elfique forestier du Kyonin forme l'un des plus anciens pays avistanais. Ce pays appartenait aux elfes bien avant la Chute, mais ils l'abandonnèrent pendant des milliers d'années suite à la dévastation qui s'en suivit. À cette époque, un puissant démon nommé Fléau des Arbres prit le contrôle du sud de la forêt et corrompit le terrain pour en faire un marais désolé appelé le Roncier. Les elfes sont revenus, mais se sont révélés incapables de chasser Fléau des Arbres de leur frontière sud.

Le Galt se trouve un peu plus à l'est. Ce pays affligé par une série de rébellions et de révolutions qui s'auto-alimentent se déchire toujours et encore. Ses habitants sont désespérés et tentent de vivre comme ils le peuvent dans l'ombre des *lames finales*, de puissantes guillotines magiques qui s'emparent des âmes de ceux qu'elles décapitent. S'il y a bien une région des Royaumes étincelants susceptible de connaître un changement significatif dans un futur proche, c'est bien le Galt aux multiples révolutions.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les Terres brisées

Loin au nord d'Absalom, les Terres brisées forment un groupe de pays et d'étendues sauvages unis par leur nature brisée : la vie elle-même a souffert et la lutte pour la survie y est devenue le lot quotidien. La région n'est pas mortelle dans sa totalité, mais où que l'on s'installe là-bas, en ces temps périlleux, le danger n'est jamais loin.

Parfois, il est d'ordre politique. Au nord-est, le Brévoy est un pays au bord de la guerre civile depuis de nombreuses années. Les querelles entre les maisons nobles traditionnelles de l'Issie et les seigneurs des épées mercenaires du Rost continuent de couver et risquent bien d'éclater. Dans les Royaumes Fluviaux si souvent contestés, les tensions politiques semblent s'être muées en atout : on dit que là-bas, tout le monde peut devenir roi, à condition d'être assez tenace pour prendre les rênes de son petit pays.

Ailleurs, les blessures des Terres brisées sont d'ordre spirituel. Le Razmiran, par exemple, est dirigé par Razmir, un dieu vivant qui exige que tous ceux qui résident en ses frontières le vénèrent et qui ne tolère aucun rival religieux. Ses prêtres servent de police dans tout le pays et font respecter ses lois avec brutalité. Au nord, au Mendev, les plaies spirituelles sont moins visibles. Le pays se bat pour se rétablir après avoir été occupé pendant plus d'un siècle par des croisés qui, il y a encore quelques années de cela seulement, représentaient le dernier rempart contre les démons régnant sur les terres à l'ouest du fleuve.

Ces dernières sont réellement brisées, au sens physique, car à l'aube chaotique de l'âge des prédictions perdues, de puissants agents de Deskari, un seigneur démon, ouvrirent un trou dans la réalité. La déchirure qui défigura le paysage permit à des légions de démons d'envahir et de dévaster ce qui était autrefois le Sarkaris. Des héros de la Cinquième Croisade vainquirent Deskari il y a peu et fermèrent la déchirure, mais ces terres sont encore connues sous le nom de Plaie du Monde. Les plus grands dangers ont été éradiqués, mais des démons rôdent encore dans la région et le paysage ravagé peine à redevenir normal.

La caractéristique la plus étrange des Terres brisées se trouve peut-être en leur centre, dans les collines et les plaines arides de Numérie, là où résident de nombreux clans kellides. Un vaisseau spatial très avancé sur le plan scientifique s'écrasa là dans un passé lointain et apporta sur Golarion d'étranges extraterrestres, des monstruosités mécaniques et des merveilles technologiques, mais son arrivée flamboyante laissa de grandes zones dévastées et stériles, même de nos jours.

Terres des sagas

Le monde entier offre des opportunités d'aventures épiques, mais au cours des dernières années, il semble que ce soit les Terres des sagas qui aient produit les histoires les plus célèbres et les plus légendaires. Dans ces étendues nordiques, on trouve des royaumes dirigés par des vikings et des sorcières, des contrées où résident des clans de Kellides et leurs mammouths de selle ainsi que des terres frontalières faites de cités libres et de périlleuses régions sauvages.

Il y a des millénaires, des seigneurs des runes tyranniques et immoraux régnaient sur le Thassilon. Ils se forgèrent une légende destinée à durer pour l'éternité, mais même ces puissants magiciens succombèrent à la dévastation que causa la Chute. Les sept seigneurs régnant à cette époque se retirèrent en sécurité dans leurs domaines extraplanaires respectifs et y dormirent pendant des milliers d'années, s'éveillant à partir de 4707 ar.

Le royaume frontalier de Varisie, ancien cœur du Thassilon, essuya le plus gros de la colère du premier seigneur réveillé, un sadique avare nommé Karzoug. Un groupe d'improbables héros naquit en la ville côtière de Pointesable et finit par affronter et vaincre Karzoug. Cependant, son éveil avait tiré d'autres seigneurs du sommeil et un nouveau groupe de héros dut vaincre les tyrans réveillés.

Les pays nordiques voisins, à savoir les Terres des Rois des Linnorms, le Royaume des Seigneurs des Mammouths et l'Irrisen infesté de sorcières, ne subirent pas de répercussions directes suite au retour des seigneurs des runes, mais ils abritent leurs propres dangers. La longue guerre froide qui sévissait entre les vikings des Terres des Linnorms et les sorcières de l'hiver à l'est finit par s'essouffler lorsque l'une des filles de Baba Yaga, la sorcière immortelle, défia sa mère et tenta de bafouer les traditions régissant le système de succession. L'hiver éternel de Baba Yaga se poursuit, mais la nouvelle dirigeante, Anastasia, se montrera peut-être la première personne bienveillante à s'asseoir sur le trône depuis des siècles. Plus à l'est, les clans kellides du Royaume des Seigneurs des Mammouths jouèrent un rôle crucial en défiant les démons de la Plaie du Monde.

Il y a peu, un nouveau pays est né dans les Terres des sagas. Après la défaite des seigneurs des runes, deux seigneurs survivants décidèrent de modifier leurs traditions pour s'adapter à l'étrange monde nouveau dans lequel ils se trouvaient. Le Nouveau Thassilon occupe à présent la frontière septentrionale de la Varisie. Reste à voir si ses dirigeants vont réellement adopter un mode de vie plus pacifique ou si les vieilles habitudes faites de violence et de péché vont reprendre le dessus.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Les Terres impossibles

La magie permet d'accomplir des exploits époustouflants, pourtant même les gens se considérant comme des experts dans les arts magiques s'émerveillent devant les spectacles que l'on trouve dans les Terres impossibles. Ce que l'on tient pour acquis dans ces curieux pays éclectiques serait considéré comme impossible ailleurs.

Prenez le Geb par exemple. Là, les vivants forment une minorité et la non-mort est le style d'existence majoritaire. La cruauté, le sadisme et la violence représentent la norme, comme on peut s'y attendre dans un pays dirigé par un violent dictateur mort-vivant. Ce fantôme qui a donné son nom à son pays y règne depuis des milliers d'années, bien que depuis quelques siècles, il délègue la gestion quotidienne de la nation à sa reine, Arazni. Depuis qu'elle a disparu (beaucoup diraient plutôt « s'est enfuie ») et a abandonné ses devoirs il y a peu, le souverain spectral a repris de la vigueur et dirige de nouveau activement son ténébreux royaume.

Le Geb s'oppose à son voisin du nord, le Nex, depuis sa naissance. Ce dernier, qui tient aussi son nom de son dirigeant est un pays cosmopolite où la magie est chose courante. Nex lui-même a disparu depuis une éternité, mais en son absence, les seigneurs de l'Arc règnent avec efficacité. Là, les golems patrouillent dans les rues et la distorsion de la chair est une industrie légale et bien acceptée.

Entre ces deux nations ennemies s'étend une bande de terre appelée la Désolation de Mana, une terre stérile, ravagée, née des anciennes guerres entre Nex et Geb. En ces lieux, la magie elle-même est endommagée, ou même morte, et de curieux mutants rôdent dans les ruines en quête de proies.

C'est seulement dans le duché d'Alkenastre que la vie semble normale, mais là aussi, ce qui sert de norme ailleurs ne s'applique plus. La magie étant imprévisible, les citoyens se sont tournés vers la technologie et sont devenus des métallurgistes et des machinistes, tandis que l'art des armes à feu leur donne un large avantage dans cette partie du monde. L'exportation de ces armes a crû au fil des ans et Alkenastre est devenue grâce à elle une puissance à ne pas négliger.

Le dernier des royaumes impossibles se trouve de l'autre côté de l'océan Obari : la nation insulaire de Jalmeray. Là, ce n'est pas seulement la magie qui permet l'impossible, mais aussi le contrôle de soi et la perfection de l'esprit. Les habitants ont accompli d'incroyables exploits physiques et atteint une illumination spirituelle remarquable rien qu'en utilisant d'anciennes traditions faites de mysticisme et de perfection de soi.

Les cultures

Bien sûr, le monde de Golarion ne se limite pas à des frontières géopolitiques et des étendues sauvages. Ce sont ses habitants et les créatures qui rôdent dans la nature qui lui donnent vie.

Garundi

Kéléshite

Kellide

Mwangi

Nidalais

Les ethnies humaines

La population humaine des continents bordant la mer Intérieure de Golarion est formée d'un large éventail de groupes ethniques. Beaucoup sont originaires de pays lointains et la région regroupe une population variée issue de tout le globe. Les personnages humains peuvent appartenir à n'importe laquelle de ces ethnies, peu importe le pays dans lequel ils résident.

Les personnages de ces ethnies parlent le commun s'ils viennent de la mer Intérieure, certaines ethnies donnant accès à un langage régional ou une autre langue peu courante (p. 65). Les demi-elfes et les demi-orcs viennent de toutes les ethnies humaines et arborent les traits de leur ethnie et de leur parent non humain.

Garundi

Les Garundis occupent les nations du nord du Garund, le long du littoral de la mer Intérieure. Leurs clans sont réputés pour leur force et leur empathie et traitent leurs voisins avec respect et compassion. Leur carnation va du marron foncé au beige et ils sont d'ordinaire grands avec des larges épaules et des pommettes hautes. Ils ont accès à la langue osirienne.

Kéléshite

L'origine des Kéléshites remonte à l'empire kéléshite des déserts d'orient. Ils ont souvent les cheveux noirs, les yeux bruns et la peau marron foncé à clair. Ils sont fiers de leur culture héritée de l'empire qui valorise l'audace, la vivacité d'esprit et le luxe. Leurs habits sont généralement faits de tissus fluides, avec des coiffes ou des turbans. Ils ont accès à la langue kéléshite.

Kellide

Dans les montagnes et steppes du nord de l'Avistan, les Kellides mènent une rude vie parmi les dangers des étendues sauvages. Ils se méfient de la magie et comptent sur leur talent et leur force pour chasser et se battre. Ce sont des gens musculeux aux cheveux sombres, à la peau tannée et aux yeux perçants noirs, bleus ou gris. Ils parlent le hallit.

Mwangi

Les Mwangis occupent le vaste continent garundi, des déserts parcheminés du nord aux jungles luxuriantes de l'Étendue du Mwangi. Ils se divisent en quatre sous-groupes variés : Les Bekyars, les Bonuwats, les Mauxis et les Zenjs. Leur peau va du noir à l'ocre en passant par le marron foncé. Ils ont des cheveux noirs ou marron foncé. Ils ont accès à la langue mwangie.

Nidalais

Les Nidalais sont issus d'une culture qui a échappé à la destruction lors de la Chute, quand des nuées de météores ont creusé la mer Intérieure. Pour trouver le salut, les Nidalais de l'époque jurèrent fidélité à un dieu des ombres maléfique et depuis, l'emprise de Zon-Kuthon souille leur peuple. Ils ont généralement la peau grisâtre et les cheveux blancs, gris ou noirs. Ils ont accès à la langue de l'ombre.

Shoanti

Il y a bien longtemps, les clans shoantis (qui s'appellent des quahs) furent chassés des riches terres de Varisie dans les rudes étendues désolées du plateau de Storval. Fidèles et tenaces, ils firent serment de récupérer ce qu'ils avaient perdu. Leur carnation va du sépia au brun-roux. Les membres des quahs se reconnaissent facilement à leur tête rasée et leurs tatouages traditionnels. Ils ont accès à la langue shoantie.

Taldorien

Artisans, érudits et soldats renommés, les Taldoriens se répandirent dans tout l'Avistan car leur empire occupait autrefois près de la moitié nord du continent. Ils ont généralement les cheveux châtain, la peau d'un blanc d'albâtre ou couleur de bronze et les yeux verts, gris ou ambrés. Leur langue maternelle, le taldorien, est si répandue qu'on l'appelle le commun.

Tianais

Rares en mer Intérieure, les Tianais viennent de la multitude de pays du Tian Xia, un continent à l'autre bout du monde. Ils ont généralement les cheveux sombres, mais leur morphotype, leur carnation et la couleur de leurs yeux varient beaucoup car le terme « Tianais » englobe en réalité plusieurs ethnies. Ils ont accès à la langue tianaise.

Ulfe

Les pillards du littoral des clans ulfes sont aussi des marins et des gardes du corps chevronnés. Ils sont souvent grands, avec une peau pâle à rubiconde et des cheveux blonds, châtain clair ou roux. Ils sont fiers de leur apparence qu'ils mettent en valeur avec des fourrures, des cornes et de l'ivoire. Ils parlent le scalde.

Varisien

Les Varisiens privilégient d'ordinaire un mode de vie nomade à bord de caravanes, mais de nos jours, beaucoup se sont sédentarisés en Ustalav ou dans le pays qui porte leur nom. Ils ont la peau beige sombre à olivâtre. Leurs cheveux couvrent toute la palette du blond platine au brun en passant par le roux et leurs grands yeux expressifs arborent même des couleurs encore plus rares, comme l'or et le violet. Ils ont accès à la langue varisienne.

Vudrain

Bien que l'empire vudrain se situe loin à l'est, il possède une colonie en mer Intérieure, sur l'île de Jalmeray. Les Vudrains se consacrent beaucoup à l'amélioration de soi car leur culture se caractérise par leur foi en la réincarnation. Ils ont les yeux sombres et la peau ocre à fauve. Leurs cheveux sont souvent noirs et varient en matière d'épaisseur et de texture. Ils se parent souvent de piercings, de bijoux et de maquillage. Ils ont accès à la langue vudraine.

ELFES

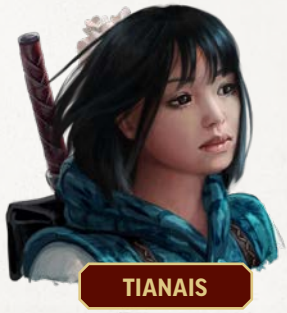
Golarion n'est pas le monde natal des elfes, mais les elfes qui y vivent à présent sont considérés comme des natifs de la planète. Les elfes arrivèrent sur Golarion depuis Castrovel, une planète voisine, via un réseau de portails appelés des *aiudara*. Après la Chute, ils abandonnèrent la planète pendant des milliers d'années, mais revinrent en force depuis. Les aiudeens, les elfes acclimatés aux forêts tempérées, sont les plus nombreux. Ce sont eux qui gouvernent le Kyonin et que l'on rencontre le plus souvent dans les autres sociétés. Au sud, les mualijaes se sont adaptés aux jungles étouffantes de l'Étendue du Mwangi tandis que loin au nord, les ilveranis (aussi appelés mages des neiges) résident dans les étendues glacées de l'Irrisen et de la Couronne du Monde. Les vourinois vivent dans les déserts du Garund et forment la plus secrète des ethnies elfiques.

GOBELINS

Pour un aventurier, un gobelin est un gobelin, mais ces gens créatifs et désorganisés sont aussi diversifiés que les membres des autres ascendances. Les plus nombreux sont les gobelins râpeux, ainsi nommés car la majorité d'entre eux vivent sur les côtes accidentées de l'ouest de la Varisie, dans une région appelée la Râpe. Les gobelins des forêts sont plus petits que les autres et concentrés au centre de l'Avistan. Leur nombre commence à peine à augmenter après les horreurs des guerres du Sang gobelin. Les gobelins givrés de l'hiver éternel d'Irrisen sont insolites en ce qu'ils possèdent une fourrure bleue tandis que les gobelins simiesques de l'Île de Médiogalti sont connus pour leur queue préhensile et leurs demeures arboricoles.

SHOANTI

TALDORIEN


TIANAIS

ULFE

VARISIEN

VUDRAIN

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

NAIN

ELFE

GNOME

GOBELIN

HALFELIN

DEMI-ELFE

DEMI-ORC

GNOMES

Les premiers gnomes arrivèrent sur Golarion après la Chute, en provenance d'une autre dimension appelée le Premier Monde, fuyant devant une terreur dont peu se souviennent. Depuis, les gnomes sont devenus partie intégrante du plan matériel, bien qu'ils vivent tous dans la crainte d'une affliction mortelle appelée l'Affadissement. Les enfants des fées représentent les gnomes les plus nombreux. Les gnomes miroitants conservent un lien très fort avec le Premier Monde tandis que d'autres, appelés les gnomes cruels, ont embrassé les traditions les plus sinistres de leur ancêtres féeriques. Les étinceleurs (humoristiquement appelés « gnomes acerbes ») évitent l'Affadissement en cherchant de nouvelles innovations plutôt que de vivre de nouvelles expériences ou de parcourir le monde.

HALFELINS

Nombre de halfelins vivent dans l'ombre d'autres sociétés depuis aussi loin que remontent leurs souvenirs, adoptant le mode de vie de leurs voisins en y ajoutant leurs propres variations au fil du temps ou au gré des besoins. Il existe pourtant des cultures halfelines distinctes indépendantes des autres peuples et nations. Parfois, ces divisions naquirent d'une séparation et des circonstances, comme les halfelins opprimés du Chéliax condamnés à l'esclavage et les halfelins Song'o de l'Étendue du Mwangi qui se cachent aux yeux de tous pour éviter un destin similaire. D'autres halfelins, comme les jarics, mihrinis, othobans et uhlams ont simplement établi leurs propres traditions sans l'influence des humains ni d'autres créatures.

NAINS

Pendant des millénaires, les nains vécurent dans les étendues enténébrées de l'Ombreterre. Ce n'est qu'après la Chute qu'ils entreprirent la légendaire Quête du ciel lors de laquelle la majorité d'entre eux partirent en pèlerinage à la surface de Golarion où ils s'installèrent. Ce faisant, ils poussèrent les orcs devant eux vers la surface et établirent d'immenses Citadelles célestes en chaque point où ils émergèrent dans les royaumes de la surface. Aujourd'hui, il existe trois ethnies naines majeures, chacune associée à un niveau d'altitude : les Grondaksens (qui vivent encore dans les strates supérieures de l'Ombreterre), les Ergaksens (les plus nombreux, qui vivent à la surface du monde ou tout près) et les Holtaksens (les plus rares, qui vivent parmi les hauts sommets montagneux).

Les langues régionales

Ces langues sont peu courantes en dehors de leur région natale. Un personnage originaire d'une telle région a automatiquement accès à la langue associée. En mer Intérieure, la langue que nous désignons dans ce livre de règles comme le commun n'est autre que le taldorien, héritage du contrôle et de l'influence que le pays exerçait jadis sur toute la région. Presque toutes les langues présentées ici sont parlées dans les rues cosmopolites d'Absalom.

TABLEAU 8-1 : LES LANGUES RÉGIONALES

Langue	Région
Hallit	Irrisen, Mendev, Numérie, Royaume des Seigneurs des Mammouths, Sarkaris, Ustalav
Kéléshite	Katapesh, Kélesh, Osirion, Qadira
Mwangi	Étendue du Mwangi, Chaînes, Thuvie, Vidriane
Osirien	Geb, Katapesh, Désolation de Mana, Nex, Osirion, Rahadoum, Thuvie
Shoanti	Forteresse de Belkzen, Varisie
Scalde	Irrisen, Terres des Rois des Linnorms
Tianais	Terres des Rois des Linnorms, Royaume des Seigneurs des Mammouths, Tian Xia
Varisien	Brévoy, Pays des Tombes, Nidal, Nirmathas, Ustalav, Varisie
Vudrain	Jalmeray, Katapesh, Nex, Vudra

Les créatures

Les six ascendances humanoïdes sont loin de représenter la totalité des habitants de Golarion. Nombre d'autres créatures vivent là, certaines bienveillantes, d'autres cruelles, certaines sauvages, d'autres civilisées, certaines anthropomorphes, d'autres monstrueuses. Même les créatures qui s'opposent d'ordinaire à la civilisation et affrontent de courageux aventuriers ne sont pas forcément sourdes à la raison ou incapables de se lier d'amitié. Ces êtres ne sont pas tous maléfiques et certains se montrent serviables envers leurs voisins. Et d'autres veulent simplement qu'on les laisse tranquilles.

Voici une brève description de créatures jouant un rôle culturel, régional ou historique important sur Golarion et plus particulièrement en mer Intérieure.

Algholllthus

Les algholllthus sont peut-être les créatures intelligentes les plus anciennes de Golarion. Ils régnaient sur de vastes empires dans les profondeurs des océans des milliers d'années avant l'apparition des premiers humains. Selon leurs gravures murales, ce sont eux qui créèrent les premiers humains. Il est impossible de prouver si cela est vrai ou non, mais ces créatures (des sinistres aboleths aux maîtres voilés, leurs dirigeants métamorphes) existent bien depuis des temps immémoriaux. Ils affirment qu'ils vivaient sur Golarion avant que les dieux ne tournent leur regard divin vers ce monde, ce qui entraîne des suppositions dérangeantes.

Démons

Normalement cantonnés aux Abysses, les démons se trouvent partout où des incantateurs maléfiques les appellent. Deux régions méritent une mention spéciale car les démons s'y sont installés de manière durable : la Plaie du Monde, au nord, et le Roncier, au sud du Kyonin.

Diables

Bien que les dirigeants du Chéliax affirment que les Enfers ne sont qu'un modèle et les diables un outil que les habiles incantateurs de la maison Thrune utilisent pour garder le contrôle de leur nation (et assurer leur style de vie décadent), les diables exercent une emprise insidieuse sur tout le pays. L'état est officiellement dévoué à Asmodeus et de puissants ordres de Chevaliers infernaux servent d'agents de la loi mercenaires ; il n'est donc pas surprenant de trouver des diables au Chéliax et dans les royaumes voisins.

Dragons

Les dragons figurent, à juste titre, au nombre des monstres de légende de la mer Intérieure. Ils préfèrent d'ordinaire s'installer dans un antre isolé et fondre sur l'humanité quand leur caractère violent les pousse à s'adonner au pillage. Les dragons bons semblent plus rares que les mauvais, mais seulement parce qu'ils ressentent moins le besoin d'interagir avec les humanoïdes.

Géants

D'innombrables tribus et variétés de ces imposants humanoïdes règnent sur les étendues désolées du monde, depuis les montagnes volcaniques jusqu'au marais puants en passant par les terres arides et les jungles étouffantes. Sous l'ancien Thassilon, ils étaient réduits en esclavage et placés sous le joug de géants des runes contrôlés par magie, contraints d'ériger de gigantesques monuments qui existent encore de nos jours en Varisie, au Belkzen et dans les Terres des Rois des Linnorms. Aujourd'hui, les tribus de géants du nord de l'Avistan sont éparpillées et ignorent qu'elles possédèrent autrefois une société détruite et reforgée par l'antique empire thassilonien.

Génies

Le Qadira a une longue histoire commune avec les génies, mais ces créatures ne se contentent pas d'interagir

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

avec cette seule région de la mer Intérieure. Ce sont des architectes et des créateurs de l'impossible sur l'île de Jalmeray, tandis qu'au Katapesh on dit qu'ils imprègnent la pierre et la terre.

Gnolls

Les gnolls à tête de hyène sont toujours en quête de nouveaux esclaves pour accomplir des tâches ingrates. Ils sont peu fiables en tant que mercenaires, mais excellent dans la traque des proies intelligentes. Les gnolls résident principalement au nord du Garund, en particulier en Osirion, au Katapesh et au Nex où ils opèrent ouvertement en tant que gardes du corps, mercenaires et esclavagistes dans des villes comme Katapesh.

Gobelinoïdes

Les gobelins sont sûrement les plus nombreux et les plus connus des gobelinoïdes, mais ce sont leurs cousins de plus grande taille, les hobgobelins militaristes, qui règnent sur le nouveau royaume d'Oprak, près du lac Encarthan. Les créatures discrètes et meurtrières appelées des gobelours restent des solitaires évitant les structures sociales car elles préfèrent s'adonner seules à leurs loisirs sadiques.

KOBOLD

Héritier des plans

Une large palette d'héritiers des plans vit en mer Intérieure, dont des descendants de célestes et de fiélons ayant mêlé leur sang à celui des mortels et d'autres lignées nées de l'influence des plans élémentaires. Au Chéliax, les individus d'ascendance diabolique éveillent un mépris particulier, car les dirigeants du pays les considèrent comme la représentation des mortels ayant succombé à une influence fiélone au lieu de commander aux diables et d'en faire des serviteurs et des esclaves.

Homme-lézard

Autrefois très répandus en Avistan et au Garund, les hommes-lézards isolationnistes, aussi appelés iruxis, ont été repoussés de plus en plus loin dans leurs forêts et leurs marais à cause des changements climatiques et de l'expansion rapide des autres humanoïdes. D'ordinaire pacifiques, ils partent en guerre si la civilisation se met à empiéter sur leur territoire ou sous l'impulsion de chefs assoiffés de pouvoir, ce dernier cas de figure étant étrangement courant dans l'Étendue du Mwangi et les Royaumes Fluviaux.

Hommes-serpents

Les hommes-serpents régnaient autrefois sur la seconde strate de l'Ombreterre et sur une grande partie de l'Avistan et du Garund en surface. L'expansion azlante en mer Intérieure, bien avant la Chute, déboucha sur une guerre sanglante entre les deux peuples. Lorsque les Azlants remportèrent la victoire, les hommes-serpents survivants s'enfuirent en Ombreterre. Ils sont presque éteints de nos jours.

Kobolds

Industrieux et féconds, les kobolds prospèrent partout où ils peuvent, souvent dans d'étroits terriers sinueux dans l'arrière-pays de régions rurales ou dans les égouts des centres urbains. Ces petits humanoïdes reptiliens partagent des traits communs avec les dragons... mais certainement pas le courage, la puissance ni la présence intimidante !

Léchis

Les druides créèrent les premiers léchis pour leur servir de sbires, mais au fil du temps, ces curieuses créatures végétales se sont diversifiées et revêtent aujourd'hui de nombreuses formes. Les léchis ne se sont pas encore organisés et n'ont pas de pays, mais vu le rythme auquel ils se multiplient et la rapidité à laquelle ils s'adaptent à un nouvel environnement, il est presque certain qu'ils parviendront à en fonder un.

Orcs

Actuellement, la plupart des orcs considèrent la Forteresse de Belkzen comme leur terre ancestrale, bien qu'ils résidèrent autrefois dans les strates supérieures de l'Ombreterre. Après avoir connu une culture faite de violence et de brutalité basée sur la force et les conquêtes, certains orcs du Belkzen commencent à réfléchir à d'autres moyens de sécuriser leurs terres.

Les factions

Les nations et les religions disposent de vastes ressources et contrôlent des régions entières, mais elles disputent la fidélité de leurs membres à d'autres rivaux. En plus de l'église et l'état, nombre de gens sont influencés par des groupes sociaux appelés des factions. Ces groupes ont une taille et des objectifs très variables, allant de la guilde de voleurs locale qui cherche juste à remplir le porte-monnaie et le ventre de ses membres au gigantesque conglomérat international disposant de son armée privée.

Les factions les plus importantes rivalisent avec les nations mineures, voire même majeures, en matière de richesses, de pouvoir et d'influence. Il arrive qu'un pays prenne le risque de se reposer sur l'une de ces puissantes factions et d'en faire une extension de son gouvernement, comme c'est le cas pour certains Chevaliers infernaux du Chéliax par exemple. Il arrive aussi que ce soit un pays entier qui courbe l'échine devant l'une de ces organisations, comme les Mantes rouges. Les factions plus humbles ont beau posséder moins de ressources, elles génèrent un grand zèle chez leurs membres. Elles cherchent à gagner en taille, en influence ou en richesse et attirent souvent des membres plus dévoués et plus motivés.

Les factions décrites ici représentent un échantillon de celles actives en mer Intérieure. Certaines, comme la Société des Éclaireurs et le Consortium de l'Aspis, sont si puissantes et étendues qu'elles exercent leur influence dans le monde entier. D'autres, comme les Agitateurs et les Sczarnis, sont désorganisées ou se limitent à une échelle régionale. Toutes les factions encouragent les aventuriers à rejoindre leurs rangs, bien que les avantages qu'elles offrent soient très variables.

Agitateurs

Une faction n'a pas forcément de base d'opérations centrale ou de hiérarchie organisée. C'est le cas des combattants de la liberté, des héros bravaches et des saltimbanques qui se regroupent sous le nom des Agitateurs. Ils sont unis par leur désir de lutter contre l'oppression, de s'opposer aux régimes tyranniques, de sauver les gens accusés à tort et de travailler en collaboration avec des héros à la tournure d'esprit similaire... tout en bâtissant leur propre renommée et leur propre richesse. Les gouvernements oppresseurs et les religions cruelles ont été étonnés d'avoir tant de mal à lutter contre ce groupe.

Capitaines libres

Pour un observateur extérieur ou un marchand dont le bateau a été pillé ou coulé, les pirates des Chaînes ont tout d'un fléau désorganisé, mais il n'en est rien. Ces pirates sont unis par un code complexe, non pas d'honneur mais d'acceptation d'une vérité : en mer, il est toujours bon d'avoir des alliés. Les Chaînes sont placées sous l'autorité d'un conseil de seigneurs pirates appelés les Capitaines libres. Ils sillonnent le sud de l'océan Arcadien et obéissent à leurs propres règles pour déterminer qui ils peuvent piller et qui ils peuvent couler, bien que, pour leurs victimes, ces règles semblent capricieuses et arbitraires.

Chevaliers de l'aigle

Les Chevaliers de l'aigle sont les protecteurs et défenseurs du peuple andoran. Le groupe se divise en quatre sous-factions : les Faucons d'acier (qui protègent les intérêts andorans à l'étranger), la Légion dorée (qui regroupe les défenseurs du pays et le commandement de l'armée), les Corsaires gris (des agents nautiques spécialisés dans le combat contre les esclavagistes) et les Serres du crépuscule (des espions et des agents sous couverture).

Chevaliers du Dernier-Rempart

Pendant des siècles, le Dernier-Rempart a servi de défense contre les orcs du Belkzen et la menace persistante du Tyran qui Murmure. Mais quand ce dernier a fui sa prison, il a déchaîné une véritable apocalypse sur ce pays ennemi. Le Dernier-Rempart est aujourd'hui détruit et les chevaliers qui le servaient n'ont plus de foyer. En son absence, ils ont formé un groupe hétéroclite appelé les Chevaliers du Dernier-Rempart et continuent d'assurer leur devoir : se dresser contre les légions de morts-vivants du Tyran qui Murmure partout où l'on a besoin d'eux.

Chevaliers infernaux

Plusieurs ordres de mercenaires désignés sous le nom collectif de Chevaliers infernaux opèrent en Avistan, mais sont majoritairement stationnés au Chéliax. Ces mercenaires considèrent la loi d'un pays comme inviolable et offrent leurs services d'agents de l'ordre à tous ceux qui peuvent se les offrir. Ils portent des armures intimidantes distinctives et s'inspirent des légendes des Enfers, mais ils estiment être les seuls arbitres de la loi.

Consortium de l'Aspis

La tentaculaire entreprise commerciale appelée le Consortium de l'Aspis est conçue sur un principe : la survie de la faction est bien plus importante que celle de n'importe lequel de ses membres. Fondée à l'origine comme une affaire privée, elle s'est agrandie jusqu'à devenir l'une des plus grandes entreprises commerciales de la mer Intérieure. La majorité des membres sont des marchands et des mercenaires de talent et le Consortium s'est bâti une solide réputation : impitoyable et sanguinaire dès qu'il s'agit de faire du profit. Il s'est heurté à de nombreuses reprises à la Société des Éclaireurs.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Hérauts de la nuit

Les Hérauts de la nuit se tournent vers la nuit étoilée en quête de conseils, cherchant de l'aide et des conseils auprès de forces éloignées de Golarion. Les sinistres créatures du Sombre Domaine revêtent une importance particulière à leurs yeux et nombre de Hérauts les vénèrent presque comme des dieux. Les Hérauts de la nuit cherchent et collectionnent des textes obscurs et de mystérieuses connaissances issues d'un passé lointain et étudient les secrets qu'ils renferment pour découvrir un sens caché et d'obscures vérités dépassant la réalité. Ils espèrent que, lorsque le monde finira par tomber sous l'influence de ces créatures étrangères, comme ils le pensent inévitable, elles les récompenseront pour leurs services.

Lames du lion

Les Lames du lion du Taldor forment une organisation secrète dédiée à la protection des intérêts du Taldor et de son dirigeant. Ils s'opposent aux ennemis de leur pays, à l'étranger comme dans ses frontières, via un programme d'infiltration, d'espionnage et d'assassinats. Leurs objectifs majeurs consistent à limiter la corruption au sein de l'empire (sauf celle qui leur est utile) et à empêcher une faction de la cour impériale de devenir assez puissante pour ébranler le statu quo. Dans leurs écoles de l'ombre, ils imposent un entraînement intensif à leurs recrues avant de leur laisser un grand degré de liberté et d'initiative.

Magaambya

Golarion vacilla lors de la Chute et ses habitants mirent longtemps à se remettre, mais ils y parvinrent. Le Magaambya, une académie de magie fondée par le légendaire magicien appelé le vieux mage Jatembe fut l'une des premières institutions à se lever des cendres de la quasi-destruction de la planète. Aujourd'hui, les érudits du Magaambya préservent les traditions magiques de ce passé antique et protègent le savoir et la culture du peuple mwangi.

Mantes rouges

Il est facile de savoir si un meurtre est l'œuvre des célèbres Mantes rouges : elles tuent d'ordinaire avec un sabre dentelé sacré, sont particulièrement douées pour éliminer leur victime en public ou dans un sanctuaire pensé inviolable et veillent à ce que ceux qu'elles tuent restent morts. Leur prix varie en fonction des missions, mais quelle que soit l'offre, elles n'assassinent jamais un monarque légitime, car leur divinité, le dieu mante Achaekek, interdit de tuer un être disposant d'un droit de règne divin.

Ordre ésotérique de l'Œil palatin

Basés en Ustalav, les érudits et les philosophes de cette société semi-secrète se dressent depuis longtemps contre la voie du Murmure (p. 440), mais de récents événements les ont opposés aux Hérauts de la nuit et à leurs sinistres objectifs. Cependant, laissés en paix, les membres de cette faction préfèrent partir en exploration et étudier les secrets poussiéreux du passé, en particulier dans les régions de la Route dorée, notamment en Osirion.

Réseau Campanule

L'esclavage est une pratique détestable, mais une force économique puissante au diabolique Chéliax. Là, les halfelins sont particulièrement appréciés en tant qu'esclaves, car ils travaillent dur et prennent deux fois moins de place qu'un humain. Il n'est donc pas surprenant de découvrir le réseau Campanule : une organisation fondée par des combattants de la liberté halfelins qui acceptent tout le monde dans ses rangs tant qu'ils aident à libérer des esclaves et à leur faire quitter les terres où ils sont opprimés, comme le Chéliax.

Sczarnis

Les Sczarnis regroupent des bandits, des voleurs et des contrebandiers varisiens. Ils sont organisés en familles très soudées ayant peu ou pas de liens entre elles, en dehors de leurs talents, techniques et objectifs communs. Ils se concentrent sur le vol, les arnaques et autres actes relativement non violents, mais comme ces crimes échappent souvent à leur contrôle, ils basculent ensuite dans la violence.

Société des éclaireurs

Nombre des plus grands aventuriers et explorateurs de l'ère moderne ont consigné leurs découvertes dans une série de recueils appelés les *Chroniques des Éclaireurs*, que la Société des Éclaireurs publie de façon irrégulière. Ce groupe très divers se consacre à l'exploration du monde, aide ses agents de terrain et veille à consigner leurs découvertes. La Société se trouve souvent en conflit avec le Consortium de l'Aspis. En cherchant de nouvelles découvertes, les agents de la Société des Éclaireurs se trouvent souvent au cœur de complots en plein développement et doivent choisir entre devenir des héros ou des scélérats au fil des événements.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Religion

Le choix d'une divinité revêt une importance cruciale pour certaines classes, comme les champions et les prêtres, mais la plupart des personnages vénèrent au moins une divinité qui donne un sens à leur vie et guide leurs choix, surtout en période difficile. Certains adorent un groupe de dieux rassemblés en un panthéon, appartiennent à une religion sans dieu comme la verte religion ou adhèrent à une philosophie spécifique. Notez que, dans tous les mondes, Golarion comprise, il existe bien d'autres divinités, religions et philosophies en plus de celles détaillées ici.

Les divinités

Tout le monde peut vénérer un dieu, mais ceux qui se dévouent à leur divinité devraient veiller à respecter les édits de leur foi (les comportements qu'elle encourage) et éviter ce qui lui est anathème (les actions considérées comme blasphématoires). L'alignement de chaque divinité figure entre parenthèses après son nom. Viennent ensuite une courte description, des édits, des anathèmes et les alignements autorisés aux fidèles, puis les avantages accessibles aux adorateurs les plus dévoués. Vous en bénéficiez uniquement si vous êtes un prêtre de la divinité ou si une règle vous autorise à profiter d'un avantage de fidèle.

Abadar (LN)

Le Maître du Premier Coffre règne sur les villes, la loi, les marchands et la richesse. Il cherche à apporter la civilisation dans les contrées sauvages, à encourager le respect de la loi et à promouvoir le commerce au sein des zones civilisées. Il encourage aussi la coopération entre les diverses ascendances.

Édits. Apporter la civilisation dans les terres frontalières, devenir riche grâce au commerce et à un dur labeur, obéir à la loi.

Anathème. Se livrer au banditisme ou à la piraterie, voler, saper un tribunal respectueux de la loi

Alignements des fidèles LB, LN, LM

Avantages de fidèle

Source divine *mise à mal* ou *guérison*
Compétence divine Société
Arme de prédilection arbalète
Domaines villes, terre, voyage, richesse
Les sorts de prêtre 1er : *objet illusoire*, 4e : *création*, 7e : *manoir somptueux*

Asmodeus (LM)

Le Prince des ténèbres règne sur les contrats, l'orgueil, l'esclavage et la tyrannie. Il aime pousser les mortels sur le chemin du mal à force de tentations. Il promeut une hiérarchie stricte où chacun connaît sa place et utilise l'ordre dans son intérêt personnel

Édits. Négocier des contrats à son avantage, régner par la tyrannie et torturer les faibles, se montrer servile envers ses supérieurs.

Anathème. Briser un contrat, libérer un esclave, insulter Asmodeus en montrant de la pitié envers un ennemi.

Alignement des fidèles LM

Avantages de fidèle

Source divine *mise à mal*
Compétence divine Duperie
Arme de prédilection masse
Domaines confiance en soi, feu, tromperie, tyrannie
Sorts de prêtre 1er : *charme*, 4e : *suggestion*, 6e : *double illusoire*

Calistria (CN)

La malicieuse déesse appelée la Douce Piqûre loue les vertus du désir, de la vengeance et de la tromperie. Les elfes forment la majorité de ses adorateurs, mais elle compte nombre de membres des autres ascendances parmi ses fidèles.

Édits. Conserver sa liberté personnelle, chercher des plaisirs hédonistes, se venger.

Anathème. Se laisser entièrement dévorer par l'amour ou le besoin de vengeance, laisser un affront sans réponse

Alignements des fidèles CB, CN, CM

Avantages de fidèle

Source divine *mise à mal* ou *guérison*
Compétence divine Duperie
Arme de prédilection fouet
Domaines souffrance, passion, secret, tromperie
Sorts de prêtre 1er : *charme*, 3e : *discours captivant*, 6e : *double illusoire*

Cayden Cailéan (CB)

Le Héros Ivre a connu l'ascension suite à un pari alors qu'il était ivre, devenant le dieu de la bière, de la liberté et du vin. Il promeut la liberté et encourage les gens à trouver leur propre chemin dans la vie. Il se bat pour les causes justes et adore les petits plaisirs.

Édits. Boire, libérer les esclaves et aider les opprimés, chercher gloire et aventures.

Anathème. Gaspiller de l'alcool, se montrer méchant ou distant lorsque l'on est ivre, posséder un esclave.

Alignements des fidèles NB, CB, CN

Avantages de fidèle

Source divine *guérison*
Compétence divine Athlétisme
Arme de prédilection rapière
Domaines villes, liberté, petits plaisirs, puissance
Sorts de prêtre 1er : *pas rapide*, 2e : *idiotie*, 5e : *hallucination*

Desna (CB)

La douce Chanson des sphères veille sur les rêves, la chance, les étoiles et les voyageurs. Antique déesse, elle adore la liberté et le mystère et encourage ses fidèles à faire de même.

Édits. Aider les autres voyageurs, explorer de nouveaux endroits, s'exprimer à travers l'art et les chants, découvrir ce que la vie a à offrir.
Anathème. Provoquer peur ou désespoir, lancer *cauchemar* ou utiliser une magie similaire pour corrompre les rêves, se comporter en bigot.
Alignements des fidèles NB, CB, CN

Avantages de fidèle

Source divine *guérison*
Compétence divine Acrobaties
Arme de prédilection lamétoile
Domaines rêves, chance, lune, voyage
Sorts de prêtre 1er : *sommeil*, 4e : *vol*, 5e : *potentiel onirique*

Érastil (LB)

Le Vieux Borgne est le dieu de la famille, de l'agriculture, de la chasse et du commerce. Il y a bien longtemps, c'était un dieu cornu de la chasse, mais sa religion a évolué pour se concentrer sur les communautés rurales.
Édits. Veiller sur sa maison et sa famille, accomplir ses devoirs, maintenir la paix, protéger la communauté.
Anathème. Abandonner son foyer lors d'une période difficile, faire passer sa propre personne avant sa communauté, ternir sa réputation, mentir
Alignements des fidèles LB, NB, LN

Avantages de fidèle

Source divine *guérison*
Compétence divine Survie
Arme de prédilection arc long
Domaines terre, famille, nature, richesse
Sorts de prêtre 1er : *coup au but*, 3e : *mur d'épines*, 5e : *voyage par les arbres*

Gorum (CN)

Les soldats prient Notre Seigneur de fer, le dieu des batailles, de la force et des armes. Gorum loue la force et la puissance, encourageant ses fidèles à chercher la guerre et le combat, la meilleure façon de le vénérer.
Édits. Remporter la victoire dans un combat à la loyale, repousser ses limites, porter une armure au combat.
Anathème. Tuer un prisonnier ou un ennemi qui s'est rendu, empêcher un conflit en négociant, remporter une bataille grâce à des tactiques fourbes ou une magie indirecte.
Alignements des fidèles CN, CM

Avantages de fidèle

Source divine *mise à mal* ou *guérison*
Compétence divine Athlétisme
Arme de prédilection épée à deux mains
Domaines confiance en soi, destruction, puissance, zèle
Sorts de prêtre 1er : *coup au but*, 2e : *agrandissement*, 4e : *tempête d'armes*

Gozreh (N)

Divinité duale appelée le Vent et les Vagues, Gozreh règne sur la nature, la mer et la météorologie. Il est populaire auprès des druides et de tous ceux qui cherchent à préserver la nature sauvage.
Édits. Chérir, protéger et respecter la nature sous toutes ses formes.
Anathème. Introduire la civilisation dans les étendues sauvages, créer des morts-vivants, détruire la beauté naturelle d'un lieu.
Alignements des fidèles NB, LN, N, CN, NM

Avantages de fidèle

Source divine *guérison*
Compétence divine Survie
Arme de prédilection trident
Domaines air, nature, voyage, eau
Sorts de prêtre 1er : *bourrasque*, 3e : *éclair*, 5e : *contrôle de l'eau*

Iomédae (LB)

Iomédae est la déesse de l'honneur, de la justice, du commandement et de la vaillance. On l'appelle l'Héritière car elle reçut sa charge lorsque le dieu de l'humanité périt. Avant son ascension, elle vivait sur Golarion en tant que mortelle. Nombre de paladins appartiennent à son église.
Édits. Faire preuve de tempérance, combattre pour la justice et l'honneur, chérir la vaillance.
Anathème. Abandonner un compagnon en difficulté, se déshonorer, refuser le défi d'un égal.
Alignements des fidèles LB, NB

Avantages de fidèle

Source divine *guérison*
Compétence divine Intimidation
Arme de prédilection épée longue
Domaines confiance en soi, puissance, vérité, zèle
Sorts de prêtre 1er : *coup au but*, 2e : *agrandissement*, 4e : *bouclier de feu*

Irori (LN)

Lorsque le Maître des maîtres atteignit l'illumination ultime, il devint un dieu de l'histoire, de la connaissance et de l'auto-perfection. Il promeut la discipline et enseigne que celui qui atteint la maîtrise de soi accède aux plus grands avantages que le monde a à offrir.
Édits. Être humble, aider les autres à se perfectionner, affûter son corps, son âme et son esprit pour gagner en perfection, pratiquer la discipline.
Anathème. Devenir dépendant à une substance, détruire un texte d'importance historique, échouer de manière répétée à exercer le contrôle de soi.
Alignements des fidèles LB, LN, LM

Avantages de fidèle

Source divine *mise à mal* ou *guérison*
Compétence divine Athlétisme
Arme de prédilection poing
Domaines savoir, puissance, perfection, vérité
Sorts de prêtre 1er : *saut*, 3e : *rapidité*, 4e : *peau de pierre*

Lamashtu (CM)

La Mère des monstres est la déesse de l'aberration, des monstres et des cauchemars. Elle cherche à corrompre les mortels et peupler le monde de ses rejetons monstrueux et difformes.
Édits. Donner du pouvoir aux parias et aux rejetés, endoctriner les enfants selon les préceptes de Lamashtu, rendre le beau monstrueux, se délecter de la corruption et des défauts de toute chose.

Anathème. Tenter de soigner une maladie mentale ou une difformité, apporter de l'aide aux ennemis de Lamashtu.
Alignements des fidèles CM

Avantages de fidèle
Source divine *mise à mal* ou *guérison*
Compétence divine Survie
Arme de prédilection cimeterre à deux mains
Domaines famille, puissance, cauchemars, tromperie
Sorts de prêtre 1er : *morsure magique*, 2e : *forme animale*, 4e : *cauchemar*

NÉTHYS [N]

L'Œil qui voit tout, le dieu de la magie, a une nature duale faite de destruction et de préservation, car sa capacité à voir toute chose a brisé son esprit.
Édits. Chercher la puissance magique et s'en servir.
Anathème. Préférer une approche ordinaire à une approche magique
Alignements des fidèles NB, LN, N, CN, NM

Avantages de fidèle
Source divine *mise à mal* ou *guérison*
Compétence divine Arcanes
Arme de prédilection bâton
Domaines destruction, savoir, magie, protection
Sorts de prêtre 1er : *projectile magique*, 2e : *bouche magique*, 3e : *lévitation*, 4e : *clignotement*, 5e : *œil indiscret*, 6e : *mur de force*, 7e : *déformer l'esprit*, 8e : *dédale*, 9e : *disjonction*

NORGORBER [NM]

Le dieu de la cupidité, du meurtre, du poison et des secrets a quatre aspects : Noirs Doigts, l'allié des alchimistes et des empoisonneurs, le meurtrier Père Écorcheur, le Maître Gris voleur et le secret Faucheur de réputation.
Édits. Garder le secret sur sa véritable identité, sacrifier quelqu'un s'il le faut, profiter de tous les avantages possibles en combat, œuvrer dans l'ombre
Anathème. Laisser sa véritable identité être associée à ses sinistres affaires, partager librement un secret, montrer de la pitié
Alignements des fidèles LM, NM, CM, plus N pour le Faucheur de réputation

Avantages de fidèle
Source divine *mise à mal*
Compétence divine Discrétion
Arme de prédilection épée courte
Domaines mort, secret, tromperie, richesse
Sorts de prêtre 1er : *déguisement illusoire*, 2e : *invisibilité*, 4e : *assassin imaginaire*

PHARASMA [N]

Ancienne et puissante, bien plus que la plupart des autres divinités, la Dame des tombes préside à la naissance, à la mort, au destin et aux prophéties. Depuis son trône dans le Cimetière, elle juge les âmes des défunts et veille à ce que le cycle naturel de la naissance et de la mort, la Rivière des âmes, ne soit pas interrompu.
Édits. Essayer de comprendre d'anciennes prophéties, détruire les morts-vivants, faire reposer les cadavres en paix
Anathème. Créer des morts-vivants, profaner un cadavre, piller une tombe
Alignement des fidèles NB, LN, N

Avantages de fidèle
Source divine *guérison*
Compétence divine Médecine
Arme de prédilection dague
Domaines mort, destin, guérison, savoir
Sorts de prêtre 1er : *lien mental*, 3e : *arme fantomatique*, 4e : *assassin imaginaire*

ROVAGUG [CM]

La Bête Hirsute est le dieu de la destruction, des désastres et de la colère. De nombreuses divinités travaillèrent jadis de concert pour l'emprisonner au cœur de Golarion et depuis, il cherche à se libérer pour dévaster le monde.
Édits. Détruire toute chose, libérer Rovagug de sa prison.
Anathème. Créer quelque chose de nouveau, laisser des liens matériels vous restreindre, torturer une victime ou retarder autrement son exécution.
Alignements des fidèles NM, CM

Avantages de fidèle
Source divine *mise à mal*
Compétence divine Athlétisme
Arme de prédilection grande hache
Domaines air, destruction, terre, zèle
Sorts de prêtre 1er : *mains brûlantes*, 2e : *agrandissement*, 6e : *désintégration*

SARENRAE [NB]

La Fleur de l'Aube est la déesse de la guérison, de l'honnêteté, de la rédemption et du soleil. Elle était autrefois un puissant ange et un seigneur empyréen qui mena l'assaut pour emprisonner Rovagug. Elle cherche à apporter la rédemption au mal si possible, sinon à le détruire promptement.
Édits. Détruire les Rejetons de Rovagug, protéger ses alliés, aider les malades et les blessés, chercher et permettre la rédemption.
Anathème. Créer des morts-vivants, mentir, refuser une chance de rédemption à une créature repentante, échouer à terrasser le mal.
Alignements des fidèles LB, NB, CB

Avantages de fidèle
Source divine *guérison*
Compétence divine Médecine
Arme de prédilection cimeterre
Domaines feu, guérison, soleil, vérité
Sorts de prêtre 1er : *mains brûlantes*, 3e : *boule de feu*, 4e : *mur de feu*

SHELYN [NB]

La Rose Éternelle est la déesse des arts, de la beauté, de l'amour et de la musique. Elle cherche à apporter la rédemption à Zon-Kuthon, son frère corrompu. Elle promeut la paix et l'amour et encourage ses fidèles à créer de la beauté dans un monde parfois sombre.
Édits. Se montrer pacifique, choisir et perfectionner un art, guider par l'exemple, voir la beauté en toute chose.
Anathème. Détruire une œuvre d'art ou la laisser détruire à moins que ce ne soit pour sauver une vie ou accomplir une œuvre encore plus belle, refuser d'accepter une reddition.
Alignements des fidèles LB, NB, CB

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Avantages de fidèle

Source divine *guérison*
Compétence divine choisir Artisanat ou Représentation
Arme de prédilection coutille
Domaines création, famille, passion, protection
Sorts de prêtre 1er : *couleurs dansantes*, 3e : *discours captivant*, 4e : *création*

Torag (LB)

La divinité naine appelée le Père de la création est le dieu de la forge, de la protection et de la stratégie. Bien que Torag soit surtout vénéré par les nains, il reçoit aussi les prières de ceux qui chérissent l'artisanat et la création.

Édits. Être honorable et franc, tenir parole, respecter la forge, servir son peuple
Anathème. Mentir ou duper quelqu'un, créer volontairement une œuvre de qualité inférieure, montrer de la pitié envers les ennemis de son peuple.
Alignements des fidèles LB, LN

Avantages de fidèle

Source divine *guérison*
Compétence divine Artisanat
Arme de prédilection marteau de guerre
Domaines création, terre, famille, protection
Sorts de prêtre 1er : *lien mental*, 3e : *cloué à terre*, 4e : *création*

Urgathoa (NM)

L'amorale Princesse Blafarde veille sur les maladies, la gloutonnerie et la non-mort.

Édits. Devenir mort-vivant après son décès, créer ou protéger des morts-vivants, satisfaire ses appétits.
Anathème. Résister à ses appétits, détruire un mort-vivant, sacrifier sa vie
Alignements des fidèles LM, NM, CM

Avantages de fidèle

Source divine *mise à mal*
Compétence divine Intimidation
Arme de prédilection faux
Domaines petits plaisirs, magie, puissance, non-mort
Sorts de prêtre 1er : *variole gobeline*, 2e : *simulacre de vie*, 7e : *masque terrifiant*

Zon-Kuthon (LM)

Le Seigneur de Minuit est le dieu des ténèbres, de la jalousie, de la perte et de la souffrance. Autrefois un dieu de l'art, de la beauté et de la musique, comme Shélyn, il revint d'un séjour dans les sombres espaces entre les plans horriblement changé.

Édits. Apporter la souffrance en ce monde, se mutiler
Anathème. Créer une source de lumière permanente ou de longue durée, apporter du réconfort à ceux qui souffrent
Alignement des fidèles LN, LM, NM

Avantages de fidèle

Source divine *mise à mal*
Compétence divine Intimidation
Arme de prédilection chaîne cloutée
Domaines ambition, ténèbres, destruction, souffrance
Sorts de prêtre 1er : *douleur fantôme*, 3e : *mur d'épines*, 5e : *traversée des ombres*

Les religions et les philosophies

La foi peut prendre bien des visages, elle ne se limite pas à l'adoration d'une seule divinité ou même d'une divinité tout court. Voici quelques exemples de fois et de philosophies exemptes de dieux. Les prêtres peuvent travailler avec des fois et des philosophies alliées, mais les organisations présentées ici se reposent sur d'autres classes pour leur servir de chef (comme les ensorceleurs de lignage divin, les druides ou les moines). Ces fois et philosophies n'ont pas de divinité externe pour offrir d'avantage à leurs fidèles.

Athéisme

Bien que la plupart des gens reconnaissent l'existence des dieux, certains ne les considèrent pas dignes d'être adorés et quelques personnes nient même leur existence.

Édits. Poursuivre ses propres objectifs en ayant foi en ses propres capacités à exceller.
Anathème. Offrir une prière à une divinité.
Alignement des fidèles tous

Prophéties de Kalistrade

Les écrits tirés des rêves d'un mystique excentrique disent que l'on peut atteindre la richesse en suivant un code de conduite strict et sobre.

Édits. Accumuler des richesses personnelles, générer des entreprises commerciales et les aider à se développer, accueillir les nouveaux venus, quels que soient leur sexe ou leur ascendance.
Anathème. Dépenser de l'argent pour des frivolités, offrir de l'argent à ceux qui ne méritent pas de s'enrichir, se laisser aller à des excès en matière de plaisirs physiques, de nourriture ou de boisson.
Alignements des fidèles LB, LN, LM

Verte religion

Les fidèles de la verte religion comptent nombre de druides dans leurs rangs. Ils considèrent la nature comme d'essence divine et tirent leur force d'une certitude : ils savent quelle est leur place dans l'ordre naturel.

Édits. Guider la civilisation pour qu'elle croisse en harmonie avec la nature, préserver les zones sauvages naturelles et protéger les espèces menacées.
Anathème. Endommager un site naturel, tuer des animaux pour autre chose que se défendre ou se nourrir, permettre que l'on abuse des ressources naturelles
Alignement des fidèles CN, LN, N, NM, NB

Voie du murmure

Ces fanatiques pensent que la non-mort est la forme d'existence ultime et qu'il faut passer sa vie à préparer la transition vers une non-mort bien plus glorieuse après son trépas.

Édits. Chercher comment devenir un mort-vivant (si possible une liche), s'opposer à ceux qui tentent de détruire les

morts-vivants, protéger des secrets nécromantiques, servir le Tyran qui Murmure.

Anathème. Détruire des textes nécromantiques (à moins qu'ils ne révèlent des secrets sur la voie du Murmure), enseigner la voie du Murmure à autrui autrement qu'en chuchotant, utiliser l'énergie positive pour blesser un mort-vivant

Alignement des fidèles LM, NM, CM

Les domaines

Voici les domaines qu'utilisent les divinités majeures de Golarion, comme indiqué dans les pages 437 à 440.

TABLEAU 8-2 : LES DOMAINES

Domaine	Description	Sort de domaine	Sort de domaine avancé
Air	Vous contrôlez les vents et la météorologie.	*Bourrasque agressive*	*Disparition dans les airs*
Ambition	Vous essayez de rester dans la compétition et de devancer tous les autres.	*Ambition aveugle*	*Avantage du compétiteur*
Cauchemar	Vous emplissez les esprits d'horreur et de terreur.	*Cauchemar éveillé*	*Cauchemar partagé*
Chance	Vous avez une chance surnaturelle et restez hors de danger.	*Un peu de chance*	*Répit chanceux*
Confiance en soi	Vous surmontez vos peurs et rayonnez de fierté.	*Voile de confiance*	*Fierté illusoire*
Création	Vos capacités d'artisan et d'artiste sont divines.	*Avalanche d'art*	*Fioritures artistiques*
Destin	Vous percevez et comprenez l'inévitable invisible.	*Lire le destin*	*Tenter le sort*
Destruction	Vous êtes un canal de dévastation divine	*Cri de destruction*	*Aura destructrice*
Eau	Vous contrôlez l'eau et les plans d'eau.	*Raz-de-marée*	*Déluge*
Famille	Vous aidez et protégez votre famille et votre communauté plus efficacement.	*Paroles apaisantes*	*Unité*
Feu	Vous contrôlez le feu.	*Rayon de feu*	*Barrière de flammes*
Guérison	Votre magie curative est particulièrement puissante.	*Bénédiction du guérisseur*	*Réprimander la mort*
Liberté	Vous libérez votre personne et vos semblables des liens et des chaînes.	*Déplacement sans entrave*	*Mot de liberté*
Lune	Vous commandez aux puissances associées à la lune.	*Rayon de lune*	*Contact lunaire*
Magie	Vous accomplissez l'inattendu et l'inexplicable.	*Réceptacle magique*	*Phare mystique*
Mort	Vous pouvez mettre fin à une vie et détruire les morts-vivants	*Appel de la mort*	*Éradication de la non-mort*
Nature	Vous exercez votre pouvoir sur les animaux et les plantes.	*Épines florissantes*	*Générosité naturelle*
Non-mort	Votre magie est fortement liée aux morts-vivants.	*Contact de la non-mort*	*Alimentation maléfique*
Passion	Vous éveillez la passion, que ce soit de l'amour ou du désir.	*Contact charmeur*	*Adoration captivante*
Perfection	Vous cherchez à parfaire votre esprit, votre corps et votre âme.	*Esprit perfectionné*	*Forme parfaite*
Petits plaisirs	Vous savez faire la fête et vous débarrasser des effets de vos excès.	*Gaver*	*Suivre son cours*
Protection	Vous vous protégez et protégez les autres.	*Sacrifice du protecteur*	*Sphère du protecteur*
Puissance	La puissance divine renforce votre physique.	*Athlétisme poussé*	*Puissance protectrice*
Rêves	Vous pouvez entrer dans les rêves et les manipuler.	*Doux rêve*	*Appel du rêveur*
Richesse	Vous exercez votre pouvoir sur la richesse, le commerce et les trésors.	*Richesse apparente*	*Métaux précieux*
Secret	Vous protégez les secrets et les gardez cachés.	*Silence forcé*	*Secret bien gardé*
Soleil	Vous puisez dans la force du soleil et des autres sources de lumière et punissez les morts-vivants.	*Éclair éblouissant*	*Luminosité positive*
Souffrance	Le douloureux aiguillon de la souffrance vient punir ceux qui vous déplaisent.	*Savourer la douleur*	*Souffrance vengeresse*
Souvenir	Vous recevez des intuitions divines.	*Souvenirs érudits*	*Connaître son ennemi*
Ténèbres	Vous opérez dans les ténèbres et étouffez la lumière	*Manteau d'ombre*	*Assombrir le regard*
Terre	Vous contrôlez la terre et la pierre.	*Jet de pierre*	*Séisme localisé*
Tromperie	Vous dupez les autres et causez des ennuis.	*Déplacement soudain*	*Jumeau du trompeur*
Tyrannie	Vous avez le pouvoir de régner sur les autres et de les réduire en esclavage.	*Obéissance*	*Fouet du maître*
Vérité	Vous décelez les mensonges et découvrez la vérité.	*Mot de vérité*	*Entrevoir la vérité*
Voyage	Vous exercez votre pouvoir sur les déplacements et les voyages.	*Pieds agiles*	*Voyageur en transit*
Villes	Vous exercez votre pouvoir sur l'environnement urbain et ses habitants.	*Fondu dans la foule*	*Pouls de la ville*
Zèle	Votre feu intérieur améliore vos capacités de combat.	*Arme améliorée*	*Zèle au combat*

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Chapitre 9 : Jouer une partie

Vous devez maintenant avoir un personnage et être prêt à jouer à Pathfinder ! Ou alors, vous êtes le MJ et vous êtes prêt à diriger votre première aventure. Dans un cas comme dans l'autre, ce chapitre vous explique en détail les règles présentées dans le Chapitre 1 : Introduction. Ce chapitre commence par une description des règles générales et des conventions de jeu, puis donne des explications plus approfondies des règles pour chaque mode de jeu.

Avant de nous lancer dans une explication du jeu Pathfinder, il est important de comprendre ce que sont les trois modes de jeu, qui déterminent le rythme de votre aventure et les règles spécifiques que vous appliquerez alors. Chaque mode propose aux personnages un rythme et un degré de difficulté qui lui est propre. Le maître de jeu (MJ) détermine quels modes sont les plus adaptés à un moment de l'histoire et contrôle le passage de l'un à l'autre. Au cours de vos parties, vous évoquerez probablement ces modes moins formellement et vous vous contenterez d'alterner l'exploration et les rencontres pendant l'aventure avant de vous rendre dans une agglomération pour accomplir quelque chose pendant votre intermède.

Le plus complexe des trois modes de jeu est le **mode rencontre**. Il s'agit du moment où se déroulent les actions les plus intenses et il est généralement utilisé pour le combat ou des situations aux enjeux forts. Le MJ fait généralement la transition vers le mode rencontre en demandant aux joueurs de « lancer un dé d'initiative » afin de déterminer l'ordre des tours des participants à une rencontre. Le temps est alors divisé en une série de rounds, qui durent chacun environ 6 secondes dans le monde du jeu. Lors de chaque round, les personnages joueurs, les autres créatures et parfois les dangers ou les événements, jouent chacun à leur tour dans l'ordre d'initiative. Au début du tour d'un participant, celui-ci peut utiliser un certain nombre d'actions (généralement trois dans le cas des PJ et d'autres créatures) ainsi qu'une action spéciale appelée une réaction. Ces actions et ce que vous en faites sont votre manière d'affecter le monde dans le cadre d'une rencontre. Vous trouverez le détail des règles du jeu en mode rencontre en page 468.

En **mode exploration**, le temps est plus flexible et le jeu plus libre. Dans ce mode, les minutes, les heures et même les jours qui se déroulent dans le monde du jeu sont accélérés dans le monde réel, ce qui permet aux personnages de traverser des portions importantes de territoire, d'explorer des sections inhabitées d'un donjon, ou de roleplayer lors d'un événement social. Souvent, les incidents qui ponctuent l'exploration mènent à des rencontres. Le MJ passe alors dans ce mode de jeu jusqu'à la résolution de la rencontre, puis revient en mode exploration. Vous trouverez les règles régissant l'exploration en page 479.

Le troisième mode est l'**intermède**. Pendant un intermède, les personnages sont rarement en danger et le passage du temps se mesure en jours ou dans une unité de temps encore plus grande. Ils peuvent mettre cette période à profit pour forger une nouvelle épée magique, chercher un nouveau sort, ou se préparer à leur prochaine aventure. Vous trouverez les règles relatives à l'intermède en page 481.

Les règles générales

Avant d'explorer les règles propres à chaque mode de jeu, vous devez comprendre quelques règles générales. Ces règles sont toutes, d'une manière ou d'une autre, utilisées dans les trois modes de jeu.

Faire des choix

Pathfinder est un jeu dont l'histoire est orientée par vos choix. Au cours d'une partie, le MJ décrit ce qui se déroule dans le monde puis demande aux joueurs : « Que faites-vous ? ». Et c'est exactement ce que vous décidez de faire et la manière dont le MJ réagit à ces choix qui permettent de créer une histoire unique. Chaque partie est différente car vous prendrez rarement, voire jamais, les mêmes décisions qu'un autre groupe de joueur. C'est vrai pour le MJ également. Deux MJ qui dirigent exactement la même aventure la mèneront chacun à leur manière et insisteront sur des détails différents en présentant le scénario et les rencontres.

Souvent, vos choix ne vous mettent pas directement en danger ou n'ont pas de conséquences immédiates. Si vous êtes en train de suivre un sentier dans une forêt et que vous arrivez à un embranchement, le MJ vous demandera : « Dans quelle direction allez-vous ? ». Vous pouvez choisir d'aller à droite ou à gauche. Vous pouvez également décider de quitter le sentier, ou de faire demi-tour et de rentrer en ville. Une fois votre décision prise, le MJ vous indique ce qu'il se passe ensuite. Au final, ce choix aura peut-être un impact sur le déroulement ultérieur du jeu mais, dans la plupart des cas, vous ne vous trouverez pas immédiatement en danger.

Dans certains cas, les choix que vous faites ont une issue incertaine. Dans ces cas-là, vous devrez faire un test.

Les tests

Quand vous entreprenez une action au résultat incertain (si vous frappez une immonde bête avec votre épée, tentez de franchir un gouffre en sautant, ou vous efforcez de vous souvenir du nom du second cousin d'un comte lors d'une soirée), vous faites un test. Pathfinder propose de nombreux types de tests (tests de compétences, jets d'attaques, jets de sauvegarde, etc.), mais ils suivent les quelques étapes simples suivantes.

1. Lancez un d20 et identifiez les modificateurs, bonus et malus à utiliser.
2. Calculez le résultat.
3. Comparez le résultat au degré de difficulté (DD).
4. Déterminez le degré de succès et l'effet.

Les tests et les degrés de difficulté (DD) se présentent sous plusieurs formes. Quand vous donnez un coup d'épée à cette immonde bête, vous devez faire un jet d'attaque contre sa Classe d'armure, qui est le DD à atteindre pour toucher une autre créature. Si vous bondissez par-dessus ce gouffre, vous faites un test de compétence en Athlétisme, dont le DD est déterminé par la distance que vous tentez de franchir. Quand vous tentez de vous souvenir du nom du second cousin du comte, vous faites un test pour Vous souvenir de cette information. Vous pouvez alors utiliser soit la compétence Société, soit une compétence de Connaissances que vous possédez et qui est adaptée à la tâche que vous entreprenez. Le DD peut

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

CONVENTIONS DE JEU

Pathfinder est un jeu doté de nombreuses règles propres à des situations données. Cependant, gardez bien en tête les principes suivants quand vous jouez.

Le MJ a le dernier mot

Si vous n'êtes pas sûr de la manière dont une règle fonctionne, c'est au MJ de décider. Bien entendu, Pathfinder est un jeu donc, au moment de décider, le MJ est encouragé à écouter les points de vue de chacun et à prendre une décision à la fois équitable et qui va dans le sens du jeu.

Le spécifique prend le pas sur le général

Un des principes essentiels de Pathfinder est que les règles spécifiques prennent le pas sur les règles générales. Si deux règles sont en conflit, la plus spécifique prévaut. Si une ambiguïté persiste, le MJ détermine quelle règle utiliser. Par exemple, les règles indiquent que, pour attaquer une créature masquée, vous devez faire un test nu DD 5 afin de déterminer si vous réussissez à la toucher. Les tests nus ne bénéficient pas de modificateurs, de bonus ou de malus, mais un pouvoir qui est spécifiquement conçu pour passer outre l'état masqué pourra modifier le fonctionnement de ces règles. En l'absence d'indications contraires, vous devez appliquer par défaut les règles générales présentées dans ce chapitre. Si certaines règles spécifiques rappellent parfois les règles normales afin de donner du contexte, vous devez toujours appliquer ces règles normales par défaut même si cela n'est pas précisé dans la description d'un effet.

Règle d'arrondi

Vous devrez peut-être diviser des valeurs, comme diviser des dégâts par deux. Sauf en cas d'indication contraire, arrondissez toujours vers l'entier inférieur. Par exemple, si un sort inflige 7 dégâts et qu'une créature ne subit que la moitié des dégâts, elle subit 3 dégâts.

Multiplications

Quand plus d'un effet vous précise de multiplier une même valeur, vous ne devez pas la multiplier plus d'une fois. À la place, vous devez additionner tous ces multiplicateurs, en ôtant 1 à la valeur de chaque multiplicateur ajouté au-delà du premier. Par exemple, si un pouvoir vous permet de doubler la durée d'un de vos sorts et qu'un autre double la durée du même sort, vous ne devez pas quadrupler cette durée initiale, mais la tripler.

Duplication d'effets

Quand vous êtes affecté par la même chose à plusieurs reprises, seul l'un de ces effets s'applique. Vous utilisez alors l'effet de plus haut niveau ou le plus récent si les effets ont le même niveau. Par exemple, si vous êtes sous l'effet d'*armure du mage* et que vous relancez ce sort, vous ne bénéficiez que d'une seule itération de ce sort. Si vous relancez un sort donné sur une même cible, vous pourrez obtenir une durée plus longue ou un meilleur effet si vous avez lancé ce sort à un niveau supérieur, mais il s'agit des seules choses que vous avez à y gagner.

Règles ambiguës

Une règle peut parfois être interprétée de différentes manières. Si une version semble trop belle pour être vraie, c'est alors probablement le cas. Si la formulation d'une règle est à l'origine d'une situation problématique ou que la règle ne fonctionne pas comme prévu, cherchez une solution qui convient à l'ensemble de votre groupe plutôt que de vous contenter d'appliquer la règle imprimée.

ici dépendre de la renommée dudit cousin, ou du nombre de verres que votre personnage avait bus quand il a rencontré le cousin la nuit précédente.

Peu importe les détails, pour tous les tests, vous devez lancer un d20 et obtenir un résultat supérieur ou égal au DD pour réussir. Chacune de ces étapes est expliquée en détail ci-dessous.

ÉTAPE 1 : LANCEZ UN D20 ET IDENTIFIEZ LES MODIFICATEURS, BONUS ET MALUS À UTILISER

Commencez par lancer un d20. Vous devez ensuite identifier tous les modificateurs, bonus et malus appropriés qu'il convient d'appliquer. Un **modificateur** peut être positif ou négatif, mais un **bonus** est toujours positif et un **malus** est toujours négatif. La somme de tous les modificateurs, bonus et malus que vous ajoutez au résultat de votre d20 est votre modificateur total pour cette statistique.

Vous pouvez ajouter un **modificateur de caractéristique** à presque tous vos tests. Un modificateur de caractéristique représente vos aptitudes naturelles. Il est calculé à partir d'une valeur de caractéristique, comme décrit en page 20. Le modificateur de caractéristique que vous devez utiliser est déterminé par l'action que vous entreprenez. Généralement, un coup d'épée est associé à un modificateur de Force et se rappeler le nom du cousin du comte fait appel à votre modificateur d'Intelligence.

Quand vous faites un test en rapport avec un élément auquel vous avez été formé, vous ajoutez également votre **bonus de maîtrise**. La valeur de ce bonus dépend de votre rang de maîtrise : inexpérimenté, qualifié, expert, maître ou légendaire. Si vous êtes inexpérimenté, votre bonus est de +0 et vous devez alors compter sur vos aptitudes naturelles et tout autre bonus dont vous bénéficiez dans cette situation. Sinon, ce bonus est égal à votre niveau de personnage, plus une certaine valeur qui dépend de votre rang de maîtrise. Si votre rang de maîtrise est qualifié, votre bonus est égal à votre niveau + 2, et les rangs de maîtrise supérieurs vous permettent d'obtenir une valeur plus élevée à ajouter à votre niveau.

Rang de maîtrise	Bonus de maîtrise
Inexpérimenté	0
Qualifié	Votre niveau + 2
Expert	Votre niveau + 4
Maître	Votre niveau + 6
Légendaire	Votre niveau + 8

Il existe trois autres types de bonus fréquents : les bonus de circonstances, les bonus d'objets et les bonus de statut. Si différents types de bonus s'appliquent à un même jet de dé, vous les ajoutez tous. Si vous bénéficiez de plusieurs bonus du même type, vous ne pouvez utiliser que le plus élevé pour un jet de dé. En d'autres termes, ils ne se « cumulent » pas. Par exemple, si vous bénéficiez à la fois d'un bonus de maîtrise et d'un bonus d'objet, vous ajoutez les deux au résultat de votre d20, mais si vous bénéficiez de deux bonus d'objet applicables à ce même test, vous ne pouvez ajouter que le plus élevé des deux au résultat de votre d20.

Les **bonus de circonstances** dépendent généralement de la situation dans laquelle vous vous trouvez quand vous faites un test. Par exemple, utiliser Lever un bouclier avec une targe vous confère un bonus de circonstances de +1 à votre CA. Être derrière un abri vous confère un bonus de circonstances

de +2 à votre CA. Si vous êtes à la fois derrière un abri et que vous Levez un bouclier, vous ne bénéficiez que du bonus de circonstances de +2 de l'abri car il s'agit de deux bonus du même type et que le bonus conféré par l'abri est plus élevé.

Les **bonus d'objets** sont liés à l'utilisation de certains objets que vous portez ou utilisez, et qui peuvent être banals ou magiques. Par exemple, une armure vous confère un bonus d'objet à votre CA et les outils d'alchimiste vous confèrent un bonus d'objet à vos tests d'Artisanat quand vous fabriquez des objets alchimiques.

Les **bonus de statut** sont typiquement liés aux sorts, aux effets magiques ou à quelque chose qui vous fait bénéficier d'un état bénéfique et souvent temporaire. Par exemple, le sort de niveau 3 *héroïsme* confère un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque, aux tests de Perception, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétences. Si vous êtes sous l'effet d'*héroïsme* et que quelqu'un vous lance le sort *bénédiction*, qui confère également un bonus de statut de +1 à vos attaques, vos jets d'attaques ne bénéficient que d'un bonus de statut de +1, dans la mesure où les deux sorts vous confèrent un bonus de statut de +1 à ces jets et que vous ne pouvez choisir que le plus élevé des deux.

Les malus fonctionnent de manière similaire aux bonus. Vous pouvez ainsi subir des **malus de circonstances**, des **malus de statut** et même **des malus d'objets.** Comme c'est le cas avec les bonus du même type, vous ne conservez que le pire des divers malus d'un type donné. Cependant, vous pouvez appliquer à la fois un bonus et un malus du même type à un même jet de dé. Par exemple, si vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 conféré par le sort *héroïsme*, mais que l'état malade vous inflige un malus de statut de –2, vous appliquez les deux à votre jet (et *héroïsme* vous est toujours bénéfique, même si vous ne vous sentez pas très bien).

À la différence des bonus, les malus peuvent aussi être **sans-type**, auquel cas ils ne sont pas qualifiés « de circonstances », « de statut » ou « d'objet ». À la différence des autres malus, vous ajoutez toujours l'ensemble de vos malus sans-type plutôt que de conserver seulement le pire d'entre eux. Par exemple, quand vous utilisez des actions d'attaque, vous subissez un malus d'attaques multiples à chaque attaque que vous faites pendant votre tour après votre première attaque et, quand vous attaquez une cible qui se trouve au-delà du facteur de portée normal de votre arme, vous subissez un malus de distance pour cette attaque. Dans la mesure où ces deux malus sont sans-type, si vous faites des attaques multiples en direction d'une cible éloignée, vous devez alors appliquer le malus d'attaques multiples ainsi que le malus de distance à votre jet de dé.

Une fois que vous avez identifié les différents modificateurs, bonus et malus, vous pouvez passer à l'étape suivante.

ÉTAPE 2 : CALCULEZ LE RÉSULTAT

Cette étape est simple. Additionnez les différents modificateurs, bonus et malus que vous avez identifiés lors de l'Étape 1 : vous obtenez alors votre modificateur total. Ajoutez cette valeur au résultat que vous avez obtenu en lançant votre d20. Vous avez maintenant le résultat de votre test.

ÉTAPE 3 : COMPAREZ LE RÉSULTAT AU DD

Cette étape peut soit être simple, soit créer un certain suspense. Vous connaissez parfois le **degré de difficulté** (**DD**) de votre test. Dans ces cas-là, si votre résultat est supérieur ou égal au DD, vous avez réussi ! Pour tout résultat inférieur au DD, vous avez échoué.

Dans certaines circonstances, vous pouvez ne pas connaître le DD sur le moment. Traverser une rivière à la nage vous demande de faire un test d'Athlétisme, mais cette action n'est pas liée à un DD prédéterminé. Comment savoir si vous avez réussi ou échoué ? Vous devez donc annoncer votre résultat au MJ, qui vous indiquera s'il s'agit d'un succès, d'un échec, ou d'autre chose. Si vous pouvez parfois déterminer le DD lié à une tâche à force de tâtonnements, certains changent. Le meilleur moyen de savoir si vous avez réussi votre action et atteint ou dépassé le DD consiste donc à le demander au MJ.

Calculer les DD

À chaque fois que vous faites un test, vous devez comparer le résultat que vous obtenez à un DD. Quand quelqu'un ou quelque chose fait un test contre vous, plutôt que de demander aux deux forces de faire un jet de dé opposé à l'autre, le MJ (ou le joueur, si l'adversaire est un autre PJ) compare les résultats à un DD prédéterminé basé sur la statistique appropriée. Votre DD pour une statistique donnée est de 10 + le modificateur total de cette statistique.

ÉTAPE 4 : DÉTERMINEZ LE DEGRÉ DE SUCCÈS ET L'EFFET

Dans de nombreux cas, il n'est pas seulement important de déterminer si vous avez réussi ou échoué quelque chose, mais si vous l'avez réussi ou échoué spectaculairement. Des résultats exceptionnels (particulièrement bons ou mauvais) peuvent vous conférer un succès critique ou un échec critique.

Vous obtenez un succès critique à un test quand le résultat de ce test est supérieur ou égal au DD + 10. Si le test est un jet d'attaque, on appelle parfois ce succès un coup critique. Vous pouvez également obtenir un échec critique à un test. Les règles relatives à l'échec critique, également appelé « fumble », sont les mêmes que celles des succès critiques, mais dans le sens opposé : si vous échouez un test de 10 ou plus, il s'agit d'un échec critique.

Si vous obtenez un 20 avec le dé (un « 20 naturel »), votre résultat se trouve alors un degré de succès au-dessus de la

CALCULER LES RÉSULTATS DES TESTS — **Si vous avez plus d'un bonus ou malus du même type, n'utilisez que le plus élevé d'entre eux.**

Nombre sur le dé + Modificateur de caractéristique + Bonus de maîtrise / Bonus de circonstances / Bonus de statut / Bonus d'objet + Malus de circonstances / Malus de statut / Malus d'objet / Tous les malus sans-type = **Résultat**

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

valeur indiquée par les chiffres du dé. Si vous obtenez un 1 avec le d20 (un « 1 naturel »), votre résultat se trouve alors un degré de succès en dessous de cette valeur. Cela signifie qu'un 20 naturel est généralement synonyme de succès critique et qu'un 1 naturel est généralement synonyme d'échec critique. Cependant, si le DD que vous cherchez à surpasser est très élevé, un 20 naturel peut tout à fait ne vous faire obtenir qu'un succès, voire un échec si 20 + votre modificateur total est égal ou inférieur au DD – 10. De la même manière, si votre modificateur dans une statistique est si élevé qu'ajouter le 1 de votre d20 vous permet de dépasser le DD de 10 ou plus, vous pouvez obtenir un succès, même si le résultat de votre jet de dé est un 1 naturel ! Si un don, un objet magique ou un autre effet ne vous donne aucune indication concernant les succès critiques ou les échecs critiques, ceux-ci sont considérés comme des succès ou des échecs normaux.

Certains autres pouvoirs peuvent changer le degré de succès obtenus grâce à vos jets de dés. Quand vous appliquez l'effet d'un pouvoir qui modifie votre degré de succès, vous devez toujours appliquer en priorité l'effet d'un 20 naturel ou d'un 1 naturel.

Tests particuliers

Si ces règles simples s'appliquent à la majorité des tests, il est important de connaître certains types de tests particuliers, la manière dont ils fonctionnent et en quoi ils diffèrent les uns des autres.

Jets d'attaque

Quand vous utilisez l'action Frapper ou une autre action d'attaque, vous faites un test appelé un jet d'attaque. Les jets d'attaques se déclinent sous plusieurs formes différentes en fonction de l'arme que vous utilisez pour attaquer, regroupés en trois grands types : les jets d'attaque au corps à corps, les jets d'attaque à distance et les jets d'attaque de sort. Les jets d'attaque de sort ont un fonctionnement légèrement différent des autres, un paragraphe leur est donc consacré en page suivante.

Le modificateur de caractéristique par défaut des **jets d'attaque au corps à corps** est la Force. Si vous utilisez une arme ou une attaque qui possède le trait finesse, vous pouvez utiliser le modificateur de Dextérité à la place.

Résultat d'un jet d'attaque au corps à corps = jet de d20 + modificateur de Force (ou, en option, le modificateur de Dextérité pour une arme de finesse) **+ bonus de maîtrise + autres bonus + malus**

Le modificateur de caractéristique des **jets d'attaque à distance** est la Dextérité.

Résultat d'un jet d'attaque à distance = jet de d20 + modificateur de Dextérité + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Quand vous attaquez avec une arme de corps à corps ou à distance, vous ajoutez votre bonus de maîtrise avec l'arme que vous utilisez. Pour de nombreuses armes, votre classe détermine votre rang de maîtrise. Vous aurez parfois différents rangs de maîtrise correspondant à différentes armes. Par exemple, au niveau 5, un guerrier gagne la capacité de classe maîtrise martiale, qui lui confère le rang de maître avec les armes simples et de guerre dans un groupe d'armes, le rang d'expert avec les armes évoluées de ce groupe et toutes les autres armes simples et de guerre et le rang de qualifié avec toutes les autres armes évoluées.

Les bonus que vous pouvez appliquer à vos jets d'attaque peuvent avoir de nombreuses origines. Les bonus de circonstances peuvent être liés à l'aide que vous apporte un allié ou à une situation avantageuse. Les bonus de statut sont généralement liés aux sorts et à d'autres soutiens magiques. Les bonus d'objets aux jets d'attaques viennent des armes magiques, notamment des objets équipés d'une rune de puissance (page 611).

Les malus aux jets d'attaque découlent également de situations et d'effets variés. Les malus de circonstances viennent de tactiques risquées ou de situations désavantageuses, les malus de statut viennent de sorts et d'autres effets magiques néfastes, et les malus d'objets sont liés au maniement d'objets de mauvaise qualité (page 273). Quand vous faites des jets d'attaque, vous risquez d'être soumis à deux grands types de malus sans-type. Le premier est le malus d'attaques multiples et le second le malus de distance. Le premier s'applique quand vous faites plus d'une action d'attaque pendant votre tour et le second ne s'applique qu'avec des armes à distance ou de jet. Ces deux malus sont détaillés ci-dessous.

Malus d'attaques multiples

Lors d'un même tour, plus vous faites d'attaques après la première, moins vous êtes précis. Cela se traduit par le malus d'attaques multiples. La seconde fois que vous utilisez une action d'attaque lors de votre tour, vous subissez un malus de –5 à votre jet d'attaque. La troisième fois que vous attaquez et toutes les attaques suivantes, vous subissez un malus de –10 à votre jet d'attaque. Chaque test qui possède le trait attaque est pris en compte pour le malus d'attaques multiples, y compris les Frappes, les jets d'attaque de sorts, certaines actions de compétences comme Pousser, etc.

Certaines armes et certains pouvoirs réduisent les malus d'attaques multiples, comme les armes agiles, qui diminuent ces malus à –4 pour la seconde attaque et –8 pour les attaques suivantes.

Attaque	Malus d'attaques multiples	Agile
Première	Aucun	Aucun
Seconde	–5	–4
Troisième et suivantes	–10	–8

Calculez toujours votre malus d'attaques multiples pour l'arme avec laquelle vous portez une attaque. Par exemple, si vous maniez une épée longue dans une main et une épée courte (qui a le trait agile) dans l'autre, et que vous portez trois Frappes avec ces armes pendant votre tour. La première Frappe que vous portez lors de ce tour n'a pas de malus, peu importe l'arme que vous utilisez. La seconde Frappe aura soit un malus de –5 si vous utilisez l'épée longue, soit un malus de –4 si vous utilisez l'épée courte. Tout comme la seconde attaque, le malus de la troisième attaque dépend de l'arme que vous allez utiliser pour cette Frappe. Il s'agira d'un malus de –10 avec l'épée longue et d'un malus de –8 avec l'épée courte, peu importe l'arme que vous avez utilisée pour vos Frappes précédentes.

Le malus d'attaques multiples n'est valable que pendant votre tour, vous n'avez donc pas besoin de le noter si vous pouvez accomplir une Attaque d'opportunité ou une réaction similaire qui vous permet de faire une Frappe pendant le tour de quelqu'un d'autre.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Malus de distance

Les armes à distance ou de jet possèdent toutes un facteur de portée et plus les cibles sont éloignées, moins ces attaques deviennent précises (la portée et les facteurs de portée sont expliqués en détail page 279). Tant que votre cible se trouve à portée ou dans le facteur de portée indiqué, également appelé le premier facteur de portée, vous ne subissez pas de malus à votre jet d'attaque. Si vous attaquez une cible qui se trouve au-delà de ce facteur de portée, vous subissez un malus de –2 pour tout facteur de portée supplémentaire après du premier. Vous pouvez tenter une attaque avec une arme à distance ou de jet sur une distance maximale correspondant à six facteurs de portée. Cela dit, plus votre cible se trouve loin, plus il sera difficile de la toucher.

Par exemple, le facteur de portée d'une arbalète est de 36 m. Si vous tirez sur une cible qui se trouve à moins de 36 m, vous ne subissez pas de malus lié à la distance. Si votre cible se trouve au-delà de 36 m mais à moins de 72 m, vous subissez un malus de –2 causé par la distance. Si la cible se trouve entre 72 m et 108 m, votre malus de distance est de –4 et ainsi de suite jusqu'au dernier facteur de portée : si votre cible se trouve entre 180 m et 216 m, vous subissez un malus de distance de –10.

Classe d'armure

Les résultats des jets d'attaque sont comparés à un degré de difficulté spécial appelé **Classe d'armure** (**CA**), qui représente la difficulté que vos adversaires ont pour vous toucher avec des Frappes et d'autres actions d'attaque. À l'image des autres tests et du DD, le résultat d'un jet d'attaque doit être supérieur ou égal à votre CA pour réussir et permettre à votre adversaire de vous infliger des dégâts.

La Classe d'armure est calculée à l'aide de la formule suivante :

Classe d'armure = 10 + modificateur de Dextérité (jusqu'au Bonus de Dextérité maximal de votre armure) + bonus de maîtrise + bonus d'objet de l'armure à la CA + autres bonus + malus

Vous utilisez votre bonus de maîtrise pour la catégorie d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) ou le type d'armure spécifique que vous portez. Si vous ne portez pas d'armure, utilisez votre maîtrise en défense sans armure.

Comme les jets d'attaque, la Classe d'armure peut bénéficier de différents bonus provenant de nombreuses origines. Une armure confère un bonus d'objet, ce qui fait que les autres bonus d'objet ne vont généralement pas être appliqués à votre CA, mais une armure magique peut augmenter le bonus d'objet conféré par votre armure.

Comme les bonus, les malus à la CA découlent de situations et d'effets variés. Les malus de circonstances viennent de situations désavantageuses et les malus de statut viennent d'effets qui réduisent vos caractéristiques ou d'une armure brisée. Vous subissez un malus d'objet quand vous portez une armure de mauvaise qualité (page 273).

JETS D'ATTAQUE DE SORTS

Si vous lancez des sorts, vous devrez sûrement faire un jet d'attaque de sort. Vous faites généralement un tel jet quand un sort attaque la CA d'une créature.

Le modificateur de caractéristique d'un jet d'attaque de sort dépend de l'origine de votre magie. Si votre classe vous permet de lancer des sorts, utilisez votre modificateur de caractéristique essentielle. Les sorts innés font appel à votre modificateur de Charisme, sauf si le pouvoir qui vous permet de les lancer vous indique que ce n'est pas le cas. Pour les sorts focalisés et les sorts d'autres origines, le pouvoir qui vous permet de les lancer vous indique quel modificateur de caractéristique utiliser pour les jets d'attaque. Si vous avez accès à des sorts issus de plusieurs origines ou traditions, vous devrez probablement utiliser différents modificateurs de caractéristiques pour les jets d'attaque mettant ces sorts en jeu. Par exemple, un prêtre nain qui possède le don ancestral Marchepierre utilisera son modificateur de Charisme pour lancer *fusion dans la pierre* grâce à ce don, car il s'agit d'un sort inné divin. Il utilisera par contre son modificateur de Sagesse pour lancer *guérison* et les autres sorts liés à sa magie divine de prêtre.

Utilisez la formule suivante pour faire un jet d'attaque de sort :

Résultat d'un jet d'attaque de sort = jet de d20 + modificateur de la caractéristique utilisée pour lancer le sort + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

MARCHER RAPIDEMENT ET FRAPPER

Deux des actions les plus simples et les plus courantes que vous utiliserez au combat sont Marcher rapidement et Frapper, décrites en détail en page 470-471.

Marcher rapidement est une action avec le trait déplacement, qui vous permet de vous déplacer d'une distance en mètres égale à votre Vitesse. Vous devrez souvent Marcher rapidement plusieurs fois d'affilée afin d'atteindre un adversaire éloigné ou de fuir le danger ! Les actions de déplacement déclenchent souvent des réactions ou des actions gratuites. Cependant, à la différence des autres actions, une action de déplacement ne déclenche pas simplement des réactions quand vous l'entreprenez, mais également pour chaque tranche de 1,50 m parcourue au cours de l'action, comme décrit en page 474. L'action Faire un pas (page 470) vous permet de vous déplacer sans déclencher de réaction, mais seulement sur une distance de 1,50 m.

Frapper est une action avec le trait attaque qui vous permet d'attaquer avec une arme que vous avez en main ou de faire une attaque à mains nues (avec votre poing, par exemple).

Si vous utilisez une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues, votre cible doit se trouver dans votre zone d'allonge. Si vous attaquez avec une arme à distance, votre cible doit se trouver à portée. Votre allonge est la distance que vous pouvez atteindre grâce à vos membres afin de porter une attaque à mains nues, ou la distance maximale que vous pouvez atteindre avec une arme de corps à corps. Il s'agit typiquement de 1,50 m, mais des armes spéciales ou de grandes créatures ont de plus grandes allonges. Votre portée correspond à la distance à laquelle vous pouvez attaquer avec une arme à distance, ou avec certains types d'attaques magiques. La portée maximum varie en fonction des armes et des attaques magiques et les armes à distances perdent en efficacité si vous dépassez leurs facteurs de portée.

Si vous Frappez plusieurs fois au cours d'un tour, vous êtes à chaque fois un peu moins efficace. Le malus d'attaques multiples (détaillé en page 446) s'applique en effet à chaque attaque au-delà de la première, qu'il s'agisse de Frappes, d'attaques spéciales comme l'action Saisir de la compétence Athlétisme, ou d'attaques de sort.

Si vous avez le pouvoir de lancer des sorts, vous posséder un rang de maîtrise pour vos jets d'attaque de sort, donc vous bénéficierez toujours d'un bonus de maîtrise. Comme pour votre modificateur de caractéristique, ce rang de maîtrise peut varier en fonction du sort que vous lancez si vous avez accès à des sorts de différentes origines. Les jets d'attaques de sort peuvent bénéficier de bonus de circonstances et de bonus de statuts. Cependant, les bonus d'objets aux jets d'attaque de sort sont rares. Les malus affectent les jets d'attaque de sorts comme tous les autres jets d'attaques, y compris les malus d'attaques multiples.

Dans de nombreux cas, au lieu de vous demander de faire un jet d'attaque de sort, les sorts que vous lancez demanderont que les créatures ciblées ou qui se trouvent dans la zone d'effet de votre sort fassent un jet de sauvegarde contre votre **DD des sorts** afin de déterminer comment ce sort les affecte.

Votre DD des sorts est calculé à l'aide de la formule suivante :

DD des sorts = 10 + modificateur de la caractéristique utilisée pour lancer le sort + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Perception

La Perception mesure la conscience que vous avez de votre environnement. Toutes les créatures possèdent une Perception, qui repose sur et est limitée par leurs sens (pour plus de détails, rendez-vous en page 464). À chaque fois que vous devez faire un test qui repose sur votre vigilance, il s'agit d'un test de Perception. Votre Perception utilise votre modificateur de Sagesse. Vous utilisez ainsi la formule suivante à chaque fois que vous faites un test de Perception :

Résultat d'un test de Perception = jet de d20 + modificateur de Sagesse + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Presque toutes les créatures possèdent au moins le rang qualifié en Perception, vous ajouterez ainsi presque tout le temps à un bonus de maîtrise à votre modificateur de Perception. Vous pouvez bénéficier d'un bonus de circonstances dans les situations ou les environnements qui sont à votre avantage, et vous obtenez généralement des bonus de statut grâce à des sorts ou d'autres effets magiques. Les objets peuvent également vous conférer un bonus de Perception, qui est alors souvent associé à une situation précise. Par exemple, une longue-vue de qualité confère un bonus d'objet de +1 à votre Perception quand vous l'utilisez pour voir un objet très éloigné. Vous gagnez des malus de circonstances quand l'environnement ou la situation (comme un brouillard) limitent vos sens, et un malus de statut est typiquement causé par des états, des sorts et des effets magiques qui restreignent vos sens. Votre Perception sera rarement affectée par des malus d'objet ou des malus sans-type.

De nombreux pouvoirs font appel à votre **DD de Perception** afin de déterminer leur succès. Votre DD de Perception est égal à 10 + votre modificateur de Perception total.

Perception et initiative

Vous devrez souvent faire un test de Perception afin de déterminer votre place dans l'ordre d'initiative. Dans ce cas-là, au lieu de comparer le résultat à un DD, tous les participants à la rencontre comparent leur résultat. La créature qui a obtenu le résultat le plus élevé agit en premier, puis celle qui a obtenu le second résultat le plus élevé, et ainsi de suite. Parfois, vous devrez faire un test de compétence pour l'initiative à la place d'un test de Perception, mais vous devez en comparer les résultats de la même manière. Vous trouverez l'ensemble des règles relatives à l'initiative dans la partie consacrée aux règles du mode rencontre, en page 468.

Jets de sauvegarde

Il y a trois types de jets de sauvegarde : les jets de Réflexes, les jets de Vigueur et les jets de Volonté. Dans tous les cas, les jets de sauvegarde représentent votre aptitude à éviter de subir des effets négatifs qui se présentent sous la forme d'afflictions, de dégâts ou d'états. Vous ajoutez toujours un bonus de maîtrise à un jet de sauvegarde. En

fonction de votre classe, vous pouvez bénéficier d'un rang de maîtrise différent pour chaque jet de sauvegarde, mais vous êtes toujours au moins qualifié. Certaines situations ou certains sorts peuvent vous faire bénéficier de bonus de circonstances ou de statut à vos jets de sauvegarde, et vous constaterez également que les armures *de résilience* et d'autres objets magiques peuvent vous accorder un bonus d'objet.

Les jets de sauvegarde de Vigueur vous permettent de réduire l'intensité des effets et afflictions qui vous affaiblissent. Ils font appel à votre modificateur de Constitution et se calculent à l'aide de la formule suivante :

Résultat d'un jet de Vigueur = jet de d20 + modificateur de Constitution + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Les jets de sauvegarde de Réflexes représentent la vitesse de vos réactions dans une situation donnée et votre aptitude à éviter les effets qui vous prennent pour cible. Ils font appel à votre modificateur de Dextérité et se calculent à l'aide de la formule suivante :

Résultat d'un jet de Réflexes = jet de d20 + modificateur de Dextérité + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Les jets de sauvegarde de Volonté représentent votre capacité à résister aux attaques qui ciblent votre intellect et votre esprit. Ils font appel à votre modificateur de Sagesse et se calculent à l'aide de la formule suivante :

Résultat d'un jet de Volonté = jet de d20 + modificateur de Sagesse + bonus de maîtrise + autres bonus + malus

Vous devrez parfois connaître votre DD dans le cadre d'un jet de sauvegarde donné. Le DD d'un jet de sauvegarde est de 10 + le modificateur total de ce jet de sauvegarde.

La plupart du temps, vous n'avez pas besoin d'utiliser vos actions ou votre réaction pour faire un jet de sauvegarde. Vous n'avez pas non plus besoin d'être capable d'agir pour faire un jet de sauvegarde. Cela dit, dans certains cas spéciaux, il vous faudra entreprendre une action afin de pouvoir faire votre jet de sauvegarde. Par exemple, vous pouvez tenter de vous remettre de l'état malade en utilisant une action pour tenter un jet de Vigueur.

Jets de sauvegarde basiques

On vous demandera parfois de faire un jet de sauvegarde basique. Ce type de jet de sauvegarde fonctionne exactement comme les autres jets de sauvegarde. Le terme « basique » fait simplement référence à ses effets. Pour un jet de sauvegarde basique, vous devez faire un jet de sauvegarde et déterminer si vous obtenez un succès, un succès critique, un échec ou un échec critique, comme avec les autres jets de sauvegarde. Puis l'un des effets suivants s'applique en fonction de votre degré de succès, peu importe ce qui a causé le jet de sauvegarde.

Succès critique. Vous ne subissez aucun dégât du sort, danger ou effet à l'origine du jet de sauvegarde.

Succès. Vous subissez la moitié des dégâts présentés par l'effet.

Échec. Vous subissez la totalité des dégâts présentés par l'effet.

Échec critique. Vous subissez le double des dégâts présentés par l'effet.

EFFETS DE FORTUNE ET D'INFORTUNE

Les effets de fortune et d'infortune peuvent altérer vos jets de dés. Ces effets peuvent vous permettre de relancer un jet de dé malheureux, vous forcer à relancer un jet de dé réussi, vous permettre de lancer deux fois les dés et d'utiliser le résultat le plus élevé, ou vous forcer à lancer deux fois les dés et utiliser le résultat le plus bas.

Vous ne pouvez jamais faire intervenir plus d'un effet de fortune ou plus d'un effet d'infortune par jet de dé. Par exemple, si un effet vous permet de lancer deux fois les dés et d'utiliser le résultat le plus élevé, vous ne pouvez alors pas utiliser la Chance halfeline (un effet de fortune) pour relancer les dés en cas d'échec. Si plusieurs effets de fortune s'appliquent à un jet de dé, vous devez choisir lequel utiliser. Si deux effets d'infortune s'appliquent, le MJ décide lequel des deux est le pire et se produit.

Si un effet de fortune et un effet d'infortune s'appliquent à un même jet de dé, les deux s'annulent et vous lancez les dés normalement.

TESTS DE COMPÉTENCES

Pathfinder propose une grande variété de compétences, de l'Athlétisme à l'Occultisme en passant par la Médecine. Chacune vous permet d'accomplir certaines actions dont le succès dépend d'un test de compétence. Chaque compétence est associée à une valeur de caractéristique essentielle, qui dépend de ce à quoi elle fait appel. Par exemple, l'Athlétisme est lié aux prouesses physiques, comme nager ou sauter, et sa caractéristique essentielle est donc la Force. La Médecine repose sur la capacité à diagnostiquer et traiter des blessures et des maladies et sa caractéristique essentielle est donc la Sagesse. Vous trouverez la caractéristique essentielle associée à chaque compétence au chapitre 4 : Les compétences. Peu importe les compétences auxquelles vous faites appel, vous devez faire un test en appliquant la formule suivante :

Résultat du test de compétence = jet de d20 + modificateur de la caractéristique essentielle de la compétence + bonus de maîtrise + autres bonus et malus

Il y a peu de chance pour que vous ayez été formé dans toutes les compétences. Quand vous faites appel à une compétence dans laquelle vous êtes inexpérimenté, votre bonus de maîtrise est de +0 ; sinon il est égal à votre niveau plus 2 si vous êtes qualifié, ou un nombre supérieur une fois que vous atteignez le rang d'expert ou un rang supérieur. Chaque compétence est associée à un rang de maîtrise qui lui est propre. Vous pouvez obtenir un bonus de circonstances si un autre personnage vous Aide ou si vous vous trouvez dans une situation qui joue à votre avantage. Vous pouvez également obtenir un bonus de statut d'un sort ou d'un effet magique bénéfique. Parfois, des outils liés à la compétence que vous utilisez accordent un bonus d'objet à votre jet de compétence. De la même manière, une situation qui ne vous est pas favorable peut vous imposer un malus de circonstances et des sorts, de la magie ou un état défavorables peuvent vous imposer un malus de statut. Utiliser des outils de mauvaise qualité ou improvisés peut également vous infliger un malus d'objet. Il arrive parfois qu'une action de compétence soit une attaque. Dans ces cas-là, le test de compétence peut être soumis à un malus d'attaques multiples, comme expliqué en page 446.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Quand un pouvoir vous demande d'utiliser le DD d'une compétence spécifique, vous pouvez le calculer en additionnant 10 + votre modificateur total pour cette compétence.

Notation des modificateurs totaux

Quand vous créez votre personnage puis au cours de l'aventure, vous noterez le modificateur total correspondant à plusieurs tests importants sur votre feuille de personnage. Dans la mesure où de nombreux bonus et malus sont directement liés à la situation dans laquelle vous vous trouvez, à des sorts ou à d'autres effets magiques temporaires, vous n'avez généralement pas besoin de les noter.

Les bonus et malus d'objets étant souvent plus persistants, il est recommandé de les noter par avance. Par exemple, si vous utilisez une arme équipée d'une rune *de puissance d'arme +1*, vous ajouterez le bonus d'objet +1 à vos notes concernant vos jets d'attaque avec cette arme, car vous bénéficierez de ce bonus à chaque fois que vous allez attaquer avec cette arme. Par contre, si vous possédez une longue-vue de qualité, vous n'ajoutez pas son bonus d'objet à vos notes concernant vos tests de Perception, dans la mesure où vous ne bénéficiez de son bonus que lorsque vous utilisez votre vue (combinée avec la longue-vue !) pour voir sur de grandes distances.

Tests spéciaux

Certaines catégories de tests sont soumises à des règles spéciales. Les plus importants sont les tests nus et les tests secrets.

Les tests nus

Quand les probabilités que quelque chose se déroule reposent purement sur la chance, vous devez faire un test nu. Un test nu n'implique jamais aucun modificateur, bonus ou malus. Vous vous contentez de lancer un d20 et comparez le résultat obtenu au DD. Seuls les pouvoirs qui sont spécifiquement associés aux tests nus peuvent en changer le DD et la plupart de ces effets n'ont un impact que sur certains types de tests nus.

Si un ou plusieurs tests nus permettent de déterminer si un événement peut arriver ou non, vous faites le test une seule fois en utilisant le DD le plus élevé. Dans les rares circonstances où un test nu a un DD inférieur ou égal à 1, vous n'avez pas besoin de lancer de dé : vous le réussissez automatiquement. De même, si un test nu a un DD supérieur ou égal à 21, vous échouez automatiquement.

Les tests secrets

Il arrive parfois que vous, en tant que joueur, ne deviez pas connaître le résultat exact et l'effet d'un test. Dans ces cas-là, les règles (ou le MJ) feront appel à un test secret. Le trait secret apparaît sur tous les éléments qui font appel à un test secret. Ce type de tests fait appel aux mêmes formules que vous appliqueriez normalement aux tests concernés, mais c'est le MJ qui lance le dé et il n'en dévoile pas le résultat. À la place, le MJ se contente de décrire les informations ou les effets déterminés par le résultat du test. Si vous ne savez qu'un test secret est en train d'être fait (par exemple, si le MJ fait un jet de Vigueur secret contre un poison que vous n'avez pas remarqué), vous ne pouvez faire appel à aucun pouvoir de fortune ou d'infortune (voir l'encart de la page 449) pour ce test. Cela dit, si un effet de fortune ou d'infortune doit s'appliquer automatiquement, le MJ l'utilise pour le test secret. Si vous savez que le MJ fait un test secret (ce qui est généralement le cas avec les actions Se souvenir ou Chercher), vous pouvez généralement faire appel à un pouvoir de fortune ou d'infortune dans le cadre de ce test. Informez-en juste le MJ, qui l'utilisera alors pour le test.

Le MJ peut choisir de faire de n'importe quel test un test secret, même un test qui n'est généralement pas secret. À l'inverse, le MJ peut vous laisser faire n'importe quel test, même un test qui devrait normalement être secret. Dans certains groupes, les joueurs préfèrent faire leurs tests secrets eux-mêmes. Ils s'efforcent alors d'éviter de dévoiler des choses que leur personnage n'est pas censé savoir afin de laisser les autres profiter du mystère.

Dégâts

Quand vous vous trouvez au cœur du combat, vous pouvez faire des tests permettant de déterminer si vous pouvez blesser vos adversaires avec vos armes, vos sorts ou vos concoctions alchimiques. Si un test est un succès, vous frappez votre cible et lui infligez des dégâts. Les dégâts réduisent les points de vie d'une créature sur une base de 1 pour 1 (donc une créature qui subit 6 dégâts perd 6 points de vie). Vous pourrez trouver l'ensemble des règles dans la section intitulée « Les points de vie, la guérison et la mort » en page 459.

Les dégâts sont parfois distribués sous forme d'une valeur fixe. La plupart du temps, cependant, vous devez faire un jet de dégâts afin de déterminer la quantité de dégâts que vous infligez. Un jet de dégâts fait généralement appel à un nombre et un type de dé déterminé par l'arme ou l'attaque à mains nues que vous utilisez ou le sort que vous lancez. Ce jet peut également être affecté par différents modificateurs, bonus et malus. Comme les tests, un jet de dégâts (et particulièrement quand il s'agit d'un jet de dégâts d'arme au corps à corps) est souvent soumis à un certain nombre de modificateurs, de bonus et de malus. Quand vous faites un jet de dégâts, vous devez suivre les étapes suivantes, qui vous seront expliquées en détail ci-dessous :

1. Lancez les dés indiqués dans la description de l'arme, de l'attaque à mains nues ou du sort, et appliquez à ce résultat les modificateurs, bonus et malus appropriés.
2. Déterminez le type de dégâts.
3. Appliquez les immunités, faiblesses et résistances de la cible à cette quantité de dégâts.
4. S'il reste encore des dégâts, réduisez le nombre de points de vie de la cible de ce montant.

Étape 1 : lancez les dés de dégâts et appliquez les modificateurs, bonus et malus

Le profil de votre arme, de votre attaque à mains nues, de votre sort, et parfois même d'un objet magique, vous indique quel type de dé lancer pour les dégâts et combien en lancer. Par exemple, si vous utilisez une épée longue normale, vous lancerez 1d8. Si vous lancez un sort de *boule de feu* de niveau 3, vous lancerez 6d6. Parfois, particulièrement dans le cas des armes, vous devez appliquer des modificateurs, des bonus et des malus aux dégâts.

Quand vous utilisez des armes de corps à corps, des attaques à mains nues et des armes à distance de jet, le modificateur le plus courant que vous ajoutez aux dégâts est votre modificateur de Force. Les armes qui possèdent le trait propulsif ajoutent parfois la moitié de votre modificateur de Force. Généralement, vous n'ajoutez pas de modificateur de caractéristique à vos dégâts dans le cas des sorts, de la plupart des armes à distance, des bombes alchimiques et d'autres objets comparables.

Comme c'est le cas avec les tests, vous pouvez également ajouter des bonus de circonstances, de statut ou d'objet à vos

jets de dégâts, mais si vous bénéficiez de plusieurs bonus du même type, vous ne profitez que du bonus le plus élevé dans ce type. Toujours comme pour les tests, vous pouvez également subir des malus de circonstances, de statut, d'objet ou des malus sans-type à vos jets de dégâts et, de la même manière, vous n'appliquez que le plus grand malus dans un type donné, mais vous cumulez l'ensemble des malus sans-type.

Utilisez les formules ci-dessous.

Jet de dégâts au corps à corps = dé de dégâts de l'arme ou de l'attaque à mains nues + modificateur de Force + bonus + malus

Jet de dégâts à distance = dé de dégâts de l'arme + modificateur de Force pour les armes de jet + bonus + malus

Jet de dégât de sort (et effets similaires) = dé de dégâts de l'effet + bonus + malus

Si les malus combinés sur une attaque devraient réduire les dégâts à 0 ou moins, vous infligez tout de même 1 dégât. Une fois que votre dé de dégâts a été lancé et que vous avez appliqué les modificateurs, les bonus et les malus, vous pouvez passer à l'étape 2. Cela dit, il faut parfois prendre en compte certains paramètres spéciaux, décrits ci-dessous.

Augmentation des dégâts

Dans certains cas, vous pouvez augmenter le nombre de dés que vous lancez dans le cadre d'un jet de dégâts d'arme. Les armes magiques équipées de la rune *de frappe* peuvent ajouter un dé de dégâts supplémentaires à votre jet de dégât. Ces dés supplémentaires ont la même valeur que le dé de dégâts de l'arme. À partir d'un certain niveau, la plupart des personnages gagnent la possibilité d'infliger des dégâts supplémentaires grâce à la capacité de classe spécialisation martiale.

Dégâts persistants

Les dégâts persistants représentent une situation dans laquelle des dégâts sont de nouveau infligés après la résolution de leur effet d'origine. À la différence des dégâts normaux, quand vous êtes sujet à des dégâts persistants, vous ne vous en débarrassez pas immédiatement après les avoir subis. À la place, vous recevez une quantité de dégâts donnée à la fin de chacun de vos tours, après quoi vous pouvez faire un test nu DD 15 permettant de déterminer si vous vous remettez des dégâts persistants. Consultez l'Annexe des états, en pages 618–623, pour connaître l'ensemble des règles relatives à l'état dégâts persistants.

Doubler ou diviser par deux les dégâts

Vous devrez parfois diviser par deux ou doubler la quantité de dégâts reçus, comme quand votre Frappe est un coup critique ou quand vous réussissez un jet de Vigueur basique contre un sort. Quand cela se produit, vous lancez les dégâts normalement et ajoutez normalement tous les modificateurs, les bonus et les malus. C'est seulement alors que vous doublez ou divisez par deux le résultat en fonction de la situation (en arrondissant à l'entier inférieur dans le cas d'une division). Le MJ peut vous permettre de lancer les dés deux fois et de doubler les modificateurs, bonus et malus au lieu de multiplier par deux le résultat total, mais cette manière de faire est généralement plus adaptée aux attaques portées contre une cible unique ou aux sorts de bas niveau, quand vous ne lancez pas beaucoup de dés de dégâts. Les avantages liés à certains coups critiques, comme les dégâts de feu persistants causés par la rune *de feu* d'une arme ou le dé de dégâts supplémentaires ajouté grâce au trait d'arme fatale, ne sont pas doublés.

Étape 2 : déterminez le type de dégâts

Une fois que vous avez calculé combien de dégâts vous infligez, vous devez déterminer de quel type sont vos dégâts. Il existe de nombreux types de dégâts et tous ne s'appliquent pas de la même manière. Une volée de gourdin inflige des dégâts contondants. La pointe d'une lance inflige des dégâts perforants. Le crépitement d'un sort d'*éclair* inflige des dégâts d'électricité. Vous appliquerez parfois des dégâts de précision, qui correspondent à des dégâts supplémentaires que vous infligez en touchant le point faible d'une créature ou quand celle-ci est dans un état vulnérable. Vous trouverez une description des types de dégâts en page 452.

Types de dégâts et traits

Quand une attaque inflige un certain type de dégâts, l'action d'attaque gagne le trait correspondant. Par exemple, les Frappes et les actions d'attaque que vous utilisez avec une arme dont la rune *de feu* est active gagnent le trait feu dans la mesure où la rune permet à l'arme d'infliger des dégâts de feu.

Étape 3 : appliquez les immunités, faiblesses et résistances de la cible

Les protections contre un certain type de dégâts ou effets sont appelées des immunités ou des résistances, et les vulnérabilités sont appelées des faiblesses. Vous appliquez les immunités en premier, puis les faiblesses et enfin les résistances. Les immunités, faiblesses ou résistances à un alignement ne sont valables que pour des dégâts de ce type, et ils ne sont pas liés à l'alignement de la créature qui porte l'attaque.

Immunité

Quand vous êtes immunisé contre un type de dégâts donné, vous ignorez tous les dégâts de ce type. Si vous êtes immunisé contre un état spécifique ou un type d'effet, vous ne pouvez pas être affecté par cet état ou par un effet de ce type. Si vous possédez une immunité contre les effets possédant un certain trait (comme les effets de mort, de poison ou de maladie), vous n'êtes pas affecté par les effets qui possèdent ce trait. Souvent, un effet peut à la fois être un trait et un type de dégât (c'est particulièrement vrai dans le cas des types de dégâts d'énergie). Dans ces cas-là, l'immunité s'applique à l'ensemble de l'effet et pas seulement aux dégâts. Vous pouvez toujours être pris pour cible par un effet contre lequel vous êtes immunisé, vous vous contentez de ne pas appliquer l'effet. Cela dit, certains effets complexes peuvent vous affecter partiellement, même si vous êtes immunisé contre l'un des traits de cet effet. Par exemple, un sort qui inflige à la fois des dégâts de feu et d'acide peut toujours vous infliger des dégâts d'acide, même si vous êtes immunisé contre le feu.

L'immunité aux coups critiques fonctionne un peu différemment. Quand une créature immunisée aux coups critiques reçoit un coup critique d'une Frappe ou d'une autre attaque qui inflige des dégâts, elle subit les dégâts normaux au lieu des dégâts doublés. Elle n'est pas non plus immunisée aux autres

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TYPES DE DÉGÂTS

Il existe plusieurs types et catégories de dégâts, qui vous sont décrits ci-dessous.

Dégâts physiques

Les dégâts infligés par des armes, de nombreux dangers physiques et une poignée de sorts sont réunis sous le nom de dégâts physiques. Les principaux types de dégâts physiques sont les dégâts contondants, perforants et tranchants. Les **dégâts contondants** sont infligés par des armes et des dangers qui blessent à l'aide de chocs importants. Ils peuvent être causés par un coup de gourdin ou un choc contre des pierres, par exemple. Les **dégâts perforants** sont causés par des éléments pointus ou des perforations. Ils peuvent être infligés par des crocs de dragon ou un coup de lance, par exemple. Les **dégâts tranchants** correspondent à des coupures, infligées par un coup de taille avec une épée ou un piège à faux.

Les fantômes et autres créatures intangibles possèdent une résistance élevée aux attaques physiques non magiques (les attaques qui ne possèdent pas le trait magique). En outre, la majorité des créatures intangibles ont une résistance supplémentaire, moins élevée, aux dégâts physiques magiques (comme les dégâts infligés par une masse qui possède le trait magique) et à la plupart des autres types de dégâts.

Dégâts d'énergie

De nombreux sorts et autres effets magiques infligent des dégâts d'énergie. Les dégâts d'énergie peuvent également être causés par des effets naturels, comme le froid mordant d'un blizzard ou l'intense chaleur d'un feu de forêt. Les principaux types de dégâts d'énergie sont les dégâts acides, de froid, d'électricité, de feu, et de son. Les **dégâts acides** peuvent être infligés par des gaz, des liquides et certains solides capables de dissoudre la chair et parfois des matériaux plus résistants. Les **dégâts de froid** gèlent la matière grâce au contact de gaz glacés et de glace. Les **dégâts d'électricité** sont causés par des décharges électriques de puissants éclairs et d'étincelles. Les **dégâts de feu** brûlent par le biais de la chaleur et de la combustion. Les **dégâts de son** endommagent la matière grâce à des vibrations et des ondes sonores à haute fréquence. Vous infligez généralement des dégâts d'énergie à l'aide de sorts et ces dégâts peuvent se révéler d'une grande utilité face à des créatures immunisées contre ou résistantes aux dégâts physiques.

Il existe deux types de dégâts d'énergie qui ciblent plus particulièrement les créatures vivantes et mortes-vivantes. L'énergie positive se manifeste généralement sous la forme d'une énergie qui permet de soigner les créatures vivantes, mais elle est également capable d'infliger des **dégâts positifs** qui flétrissent les corps des créatures mortes-vivantes et qui affectent et blessent les morts-vivants intangibles. L'énergie négative permet généralement de raviver l'énergie surnaturelle qui anime les morts-vivants, mais elle est également capable d'infliger des **dégâts négatifs** qui rongent les créatures vivantes.

L'énergie magique brute peut aussi se manifester sous la forme de puissants **dégâts de force**. Bien peu de choses sont capables de résister à ce type de dégâts, pas même les créatures intangibles comme les fantômes et les âmes-en-peine.

Dégâts d'alignement

Les armes et les effets liés à un alignement spécifique peuvent infliger des dégâts **chaotiques**, **mauvais**, **bons** ou **loyaux**. Ce type de dégâts ne s'applique qu'aux créatures qui possèdent l'alignement opposé. Ainsi, les dégâts chaotiques ne blessent que les créatures loyales, les dégâts mauvais ne blessent que les créatures bonnes, les dégâts bons ne blessent que les créatures mauvaises et les dégâts loyaux ne blessent que les créatures chaotiques.

Dégâts mentaux

Il arrive parfois qu'un effet qui cible l'esprit d'une créature possède assez de force psychique pour infliger des dégâts à celle-ci. On parle alors de **dégâts mentaux**. Les créatures dépourvues d'intelligence et celles qui n'en possèdent que des rudiments ou dont l'intelligence a été programmée sont souvent immunisées contre les dégâts et les effets mentaux.

Dégâts de poison

Les **dégâts de poison** sont un type de dégâts spéciaux infligés aux créatures par contact, ingestion ou blessure. Si le poison possède ses propres règles (présentées dans la section « Afflictions » en page 457), les dégâts de poison sont des dégâts physiques et donc soumis aux faiblesses et aux résistances des dégâts physiques.

Dégâts de saignement

Les **dégâts de saignement** sont un autre type de dégâts spéciaux. Il s'agit de dégâts persistants qui représentent les effets d'une hémorragie. Ils n'ont donc pas d'effet sur les créatures non vivantes, ou les créatures vivantes qui n'ont pas besoin de sang pour vivre. Les faiblesses et résistances aux dégâts physiques s'appliquent.

Dégâts de précision

Vous pouvez parfois optimiser les effets de votre attaque grâce à votre précision. Quand vous touchez une cible avec un pouvoir qui vous permet d'infliger des **dégâts de précision**, vous augmentez la quantité de dégâts infligés par l'attaque par des dégâts supplémentaires du même type plutôt que de déterminer une autre source de dégâts. Par exemple, si vous utilisez l'attaque sournoise du roublard pour porter une Frappe à l'aide d'une dague non magique qui inflige 1d6 dégâts de précision, vous augmentez la quantité de dégâts perforants infligés par l'attaque de 1d6.

Certaines créatures sont immunisées aux dégâts de précision, quel que soit leur type. Il s'agit généralement de créatures amorphes dont l'anatomie ne présente pas de vulnérabilité. Si l'on reprend l'exemple précédent, une créature immunisée aux dégâts de précision ne subirait pas les dégâts de précision de la Frappe, mais subirait quand même les dégâts perforants normaux infligés par celle-ci. De même, dans la mesure où les dégâts de précision sont toujours du même type que ceux de l'attaque à laquelle ils s'ajoutent, une créature résistante aux dégâts non magiques, comme un fantôme ou une autre créature intangible, résisterait non seulement aux dégâts infligés par la dague, mais également aux dégâts de précision de celle-ci, même si elle n'est pas spécifiquement résistante aux dégâts de précision.

Matériaux précieux

S'ils ne sont liés à une catégorie de dégâts propre, certains métaux précieux peuvent modifier des dégâts afin de passer outre les résistances d'une créature ou de profiter de ses faiblesses. Par exemple, les armes en argent sont particulièrement efficaces contre les lycanthropes et peuvent passer outre les résistances aux dégâts physiques que possèdent la plupart des diables.

effets des succès critiques des autres actions qui possèdent le trait attaque (comme Saisir et Pousser).

Une autre exception est l'immunité contre les attaques non létales. Si vous êtes immunisé contre les attaques non létales, vous êtes immunisé contre tous les dégâts issus d'attaques possédant le trait non létal, peu importe les autres types de dégâts qu'elles infligent. Par exemple, un golem de pierre est immunisé contre les attaques non létales. Cela signifie que peu importe la force avec laquelle vous le frappez du poing, vous ne pourrez pas l'endommager, sauf si vos poings ne possèdent pas le trait non létal, ce qui est le cas si vous êtes un moine.

Immunité temporaire

Certains effets vous confèrent une immunité contre ce même effet pour un temps limité. Si un effet vous confère une immunité temporaire, vous ne pouvez pas être affecté par le même effet aussi longtemps que vous bénéficiez de cette immunité temporaire. À moins que l'effet précise que cette immunité est limitée au pouvoir d'une créature donnée, peu importe son origine. Par exemple, le profil du sort *cécité* indique : « La cible est temporairement immunisée à *cécité* pendant 1 min. » Si n'importe qui lance de nouveau *cécité* sur cette créature avant qu'une minute se soit écoulée, le sort n'a aucun effet.

L'immunité temporaire ne permet pas d'empêcher ou de mettre un terme à l'effet à l'origine de cette immunité. Par exemple, si un pouvoir vous confère l'état effrayé et que vous gagnez alors une immunité temporaire contre ce pouvoir, vous ne perdez pas automatiquement l'état effrayé grâce à l'immunité que vous venez de gagner. Cependant, vous ne devenez plus effrayé si vous êtes de nouveau ciblé par ce pouvoir avant que votre immunité prenne fin.

Faiblesse

Si vous avez une faiblesse à un certain type de dégâts ou aux dégâts d'une certaine origine, ce type de dégâts vous est plus néfaste que la normale. À chaque fois que vous subissez ce type de dégâts, vous ajoutez à la quantité de dégâts reçus la valeur de votre faiblesse. Par exemple, si vous subissez 2d6 dégâts de feu et que vous avez une faiblesse au feu de 5, vous subissez 2d6 + 5 dégâts de feu.

Si vous avez plus d'une faiblesse applicable à un même jet de dégâts, vous ne conservez que la valeur de faiblesse la plus élevée. Cela arrive parfois quand un monstre possède une faiblesse à un type de dégâts et à la matière dont est faite une arme.

Résistance

Si vous possédez une résistance à un type de dégâts, à chaque fois que vous subissez des dégâts de ce type, vous en réduisez la quantité de la valeur indiquée (jusqu'à un minimum de 0 dégât). Une résistance peut n'être valable qu'avec une combinaison particulière de types de dégâts et d'autres traits. Par exemple, vous pouvez rencontrer un monstre résistant aux dégâts contondants non magiques, ce qui signifie qu'il subira moins de dégâts face à une attaque contondante qui n'est pas d'origine magique, mais subira des dégâts normaux si vous le frappez avec une *masse +1* (car elle est magique) ou une lance non magique (car elle inflige des dégâts perforants). Une résistance peut également avoir une exception. Par exemple, résistance 10 aux dégâts physiques (sauf argent) signifie que vous réduisez tous les dégâts physiques de 10, sauf s'ils ont été infligés par une arme en argent.

Si vous avez plus d'un type de résistance applicable à un même jet de dégâts, vous ne conservez que la valeur de résistance la plus élevée.

Il est possible de posséder une résistance à tous les dégâts. Quand un effet vous inflige des dégâts de plusieurs types et que vous êtes résistant à tous les dégâts, vous appliquez la résistance à chaque type de dégâts séparément. Ainsi, si une attaque vous inflige 7 dégâts tranchants et 4 dégâts de feu, une résistance 5 à tous les dégâts vous permet de réduire les dégâts tranchants à 2 et d'annuler entièrement les dégâts de feu.

Étape 4 : s'il reste des dégâts, réduisez le nombre de points de vie de la cible

Après avoir appliqué les immunités, résistances et faiblesses aux dégâts de la cible, les dégâts restants réduisent ses points de vie sur une base de 1 pour 1. Vous pourrez trouver plus d'informations sur les points de vie dans la section intitulée « Les points de vie, la guérison et la mort » en page 459.

Attaques non létales

Vous pouvez faire une attaque non létale pour tenter d'assommer quelqu'un au lieu de le tuer (voir la section « Assommé et mourant » en page 459). Les armes qui possèdent le trait non létal (dont les poings) accomplissent cela automatiquement. Si vous faites une attaque non létale avec une arme qui ne possède pas ce trait, vous subissez un malus de circonstances de –2 à votre attaque. Vous subissez également cette pénalité quand vous faites une attaque qui se veut létale avec une arme non létale.

États

Les résultats de divers types de tests peuvent vous soumettre à un état, vous-même ou, plus rarement, un objet. Les états affectent votre façon de vous comporter d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez ainsi être paralysé par la terreur ou vous déplacer plus vite grâce à un sort ou un objet magique. Un état représentera ce qu'il vous arrive quand une créature réussit à absorber votre sang ou votre essence vitale, tandis que d'autres représenteront les attitudes des autres créatures envers vous et leur manière d'interagir avec vous.

Les états sont persistants. Quand vous êtes affecté par un état, son effet dure jusqu'à ce que la durée indiquée arrive à son terme, que l'état soit dissipé, ou que des conditions présentées dans son profil le fassent se terminer. Les règles relatives aux états sont résumées en page 454 et décrites en détail en pages 618-623.

Effets

Tout ce que vous faites au cours d'une partie a un **effet**. La plupart de ces conséquences sont simples à gérer pendant une partie. Si vous dites à votre MJ que vous tirez votre épée, vous n'avez pas besoin de faire de test et le résultat de cette action est que votre personnage tient maintenant une épée en main. À d'autres moments, certains effets font appel à des règles plus détaillées permettant de voir les conséquences de votre choix. De nombreux sorts, objets magiques et dons peuvent créer des effets particuliers et votre personnage sera sujet à des effets causés par des monstres, des dangers, l'environnement et les autres personnages.

Si un test permet de déterminer l'impact général ou l'intensité d'un effet, un test n'est pas toujours nécessaire pour créer un effet. Si vous lancez le sort *vol* sur vous-même, vous

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

LES ÉTATS

Ces états apparaissent régulièrement au cours du jeu et sont présentés en détail dans l'Annexe des états en pages 618–623. Voilà une brève description de chacun d'entre eux.

À terre. Vous êtes étendu au sol et il est plus facile de vous attaquer.

Accéléré. Vous avez une action supplémentaire à chaque tour.

Affaibli. Vous vous sentez sans force.

Amical. Un PNJ qui se trouve dans cet état a une attitude bienveillante envers vous.

Aveugle. Vous ne pouvez pas voir.

Blessé. Vous étiez à deux doigts de mourir et vous ne vous en êtes pas encore remis entièrement.

Brisé. Cet objet ne peut pas être utilisé normalement jusqu'à ce qu'il ait été réparé.

Caché. Une créature dont vous vous cachez sait où vous vous trouvez, mais elle ne peut pas vous voir.

Condamné. Votre âme est en péril et la mort s'approche à grands pas.

Confus. Vous attaquez vos alliés et ennemis sans distinction.

Contrôlé. Une autre créature décide de vos actions.

Dégâts persistants. Vous subissez des dégâts à chaque round.

Drainé. Une hémorragie ou un effet comparable a drainé votre vitalité.

Ébloui. Tout ce qui vous entoure est dans l'état masqué.

Effrayé. La peur que vous ressentez fait perdre de l'efficacité à vos attaques et à votre défense.

Empoigné. Une créature, un objet ou de la magie vous maintient en place.

En fuite. Vous devez fuir.

Entravé. Vous êtes attaché et ne pouvez pas bouger, ou une créature vous a saisi et immobilisé.

Étourdi. Vous ne pouvez pas faire d'action.

Fasciné. Vous n'arrivez pas détacher votre attention de quelque chose.

Fatigué. Vos défenses sont abaissées et vous n'arrivez pas à vous concentrer pendant la phase d'exploration.

Hostile. Un PNJ qui se trouve dans cet état vous veut du mal.

Immobilisé. Vous ne pouvez pas vous déplacer.

Inamical. Un PNJ qui se trouve dans cet état ne vous apprécie pas.

Inaperçu. Une créature ignore complètement votre présence.

Inconscient. Vous êtes endormi ou assommé.

Indifférent. Un PNJ dans cet état ne vous juge pas, en bien comme en mal.

Invisible. Les créatures ne peuvent pas vous voir.

Malade. Vous vous sentez nauséeux.

Maladroit. Vous ne pouvez pas vous déplacer aussi facilement ou gracieusement que d'habitude.

Masqué. Du brouillard ou une forme d'occultation a pour effet de vous rendre difficile à voir et à prendre pour cible.

Mourant. La mort approche.

Non détecté. Si vous êtes non détecté par une créature, elle ne sait pas où vous vous trouvez.

Observé. Vous êtes clairement visible.

Paralysé. Votre corps est figé sur place.

Pétrifié. Vous avez été changé en pierre.

Pris au dépourvu. Vous n'êtes pas capable de vous défendre au mieux de vos capacités.

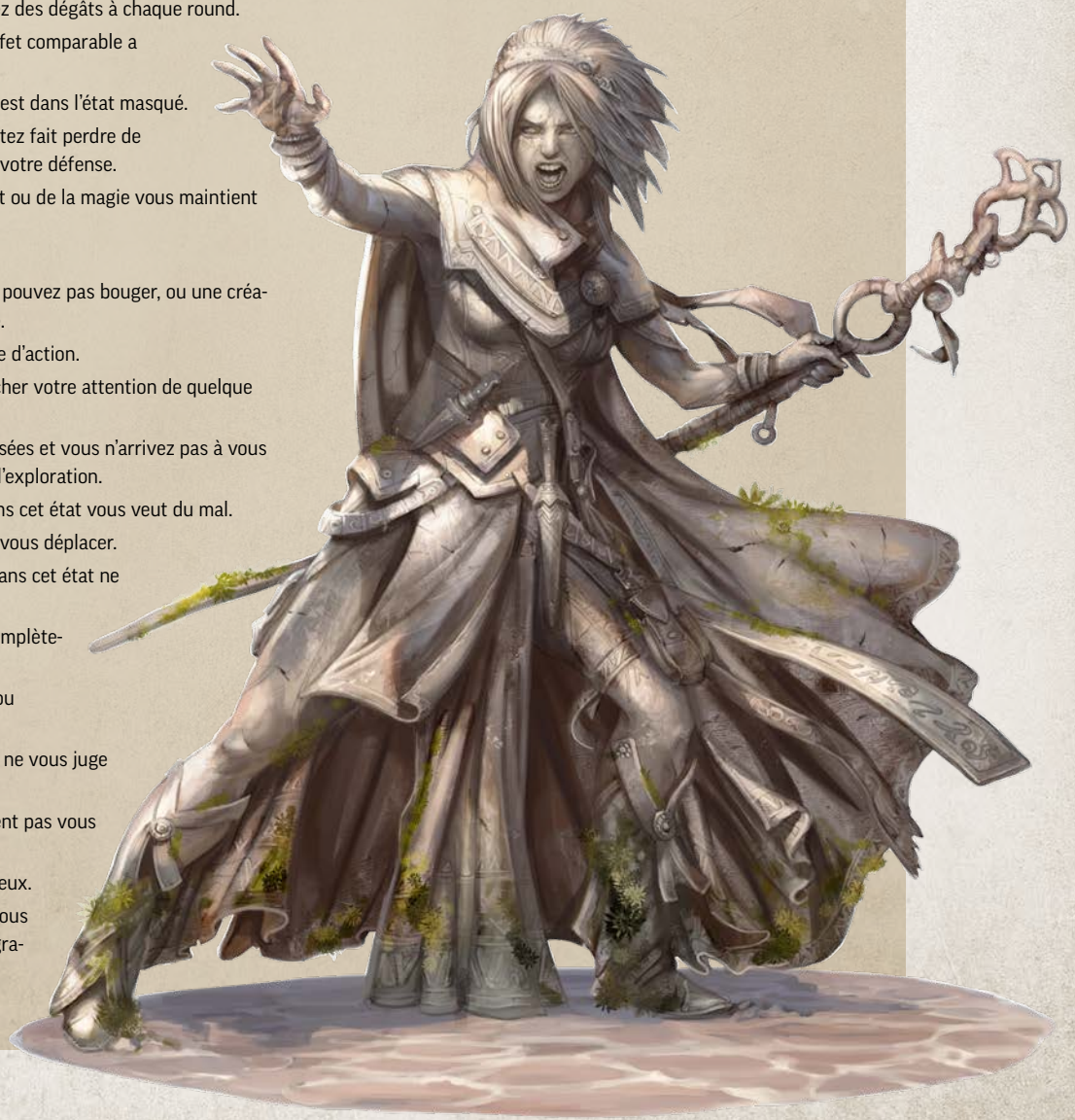
Ralenti. Vous perdez des actions à chaque tour.

Serviable. Un PNJ qui se trouve dans cet état veut vous apporter son aide.

Sourd. Vous ne pouvez pas entendre.

Stupéfié. Vous n'avez pas accès à toutes vos facultés mentales et avez du mal à lancer des sorts.

Surchargé. Vous portez une charge trop importante pour vous.



INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

créez un effet qui vous permet de planer dans les airs, mais vous n'avez pas besoin de faire de test pour lancer le sort. Cependant, si vous utilisez la compétence Intimider pour Démoraliser un adversaire, vous devez faire un test, dont le résultat détermine l'effet.

Les règles générales suivantes vous permettent de comprendre et de bien utiliser les effets.

DURÉE

La plupart des effets sont discrets et ont une conséquence instantanée une fois que vous avez expliqué aux MJ les actions que vous comptez entreprendre. Tirer avec un arc, vous déplacer dans un nouvel espace ou prendre quelque chose dans votre sac sont des actions à la résolution immédiate. D'autres effets sont associés à une certaine durée. Une fois que cette durée arrive à son terme, l'effet prend fin. Les règles font généralement appel aux conventions de durée suivantes pour les durées, mais les sorts ont parfois des durées particulières expliquées en détail en page 304.

Quand un effet dure un nombre de rounds déterminé, sa durée est réduite de 1 au début de chacun des tours de la créature à l'origine de l'effet. C'est souvent le cas des effets bénéfiques qui ciblent vos alliés et vous-mêmes. Les effets néfastes durent souvent « jusqu'à la fin du prochain tour de la cible » ou « pendant » un certain nombre de ses tours (comme « pendant les 3 prochains tours de la cible »), ce qui signifie que la durée de l'effet est réduite à la fin du tour de la créature plutôt qu'au début de celui-ci.

Au lieu d'un nombre fixe de rounds, une durée peut prendre fin seulement quand certaines conditions sont remplies (ou cessent de l'être). Si c'est le cas, un effet dure tant que les conditions précisées sont remplies.

PORTÉE ET ALLONGE

Les actions et les autres pouvoirs qui sont à l'origine d'effets fonctionnent généralement avec une portée ou une allonge. La plupart des sorts et des pouvoirs sont généralement associés à une **portée**, qui est la distance maximale entre la créature ou l'objet à l'origine de l'effet et l'endroit où l'effet peut se produire.

Les armes à distance et de jet ont **un facteur de portée**. Les attaques effectuées avec ces armes fonctionnent normalement sur la zone couverte par cette portée. Les attaques visant des cibles situées au-delà de cette portée subissent un malus de –2, qui augmente de 2 à chaque multiple de cette portée, pour atteindre un malus maximum de –10 une fois que le facteur de portée a atteint cinq fois sa distance initiale. Il n'est pas possible de faire d'attaques au-delà de cette portée. Par exemple, si vous utilisez un arc court, vos attaques ne subissent aucun malus contre une cible à une distance maximale de 18 m, mais elles subissent un malus de –2 contre une cible située entre 18 m et 36 m, un malus de –4 contre une cible située entre 36 m et 54 m, et ainsi de suite jusqu'à une distance maximale de 108 m.

L'**allonge** représente la distance que vous pouvez atteindre physiquement avec votre corps ou une arme. Les armes de corps à corps sont liées à une allonge. Votre allonge forme également une zone autour de votre espace dans laquelle les autres créatures peuvent déclencher vos réactions. Votre allonge est typiquement de 1,50 m, mais les armes qui possèdent le trait allonge peuvent améliorer celle-ci. Plus une créature est grande, plus elle a d'allonge. Ainsi, un ogre a une allonge de 3 m. À la différence des mesures de distance, une allonge de 3 m permet de couvrir deux cases en diagonale. Les allonges supérieures à 3 m sont mesurées normalement. Ainsi, une allonge de 6 m permet de couvrir 3 cases en diagonale, une allonge de 7,50 m permet de couvrir 4 cases en diagonale, et ainsi de suite.

CIBLES

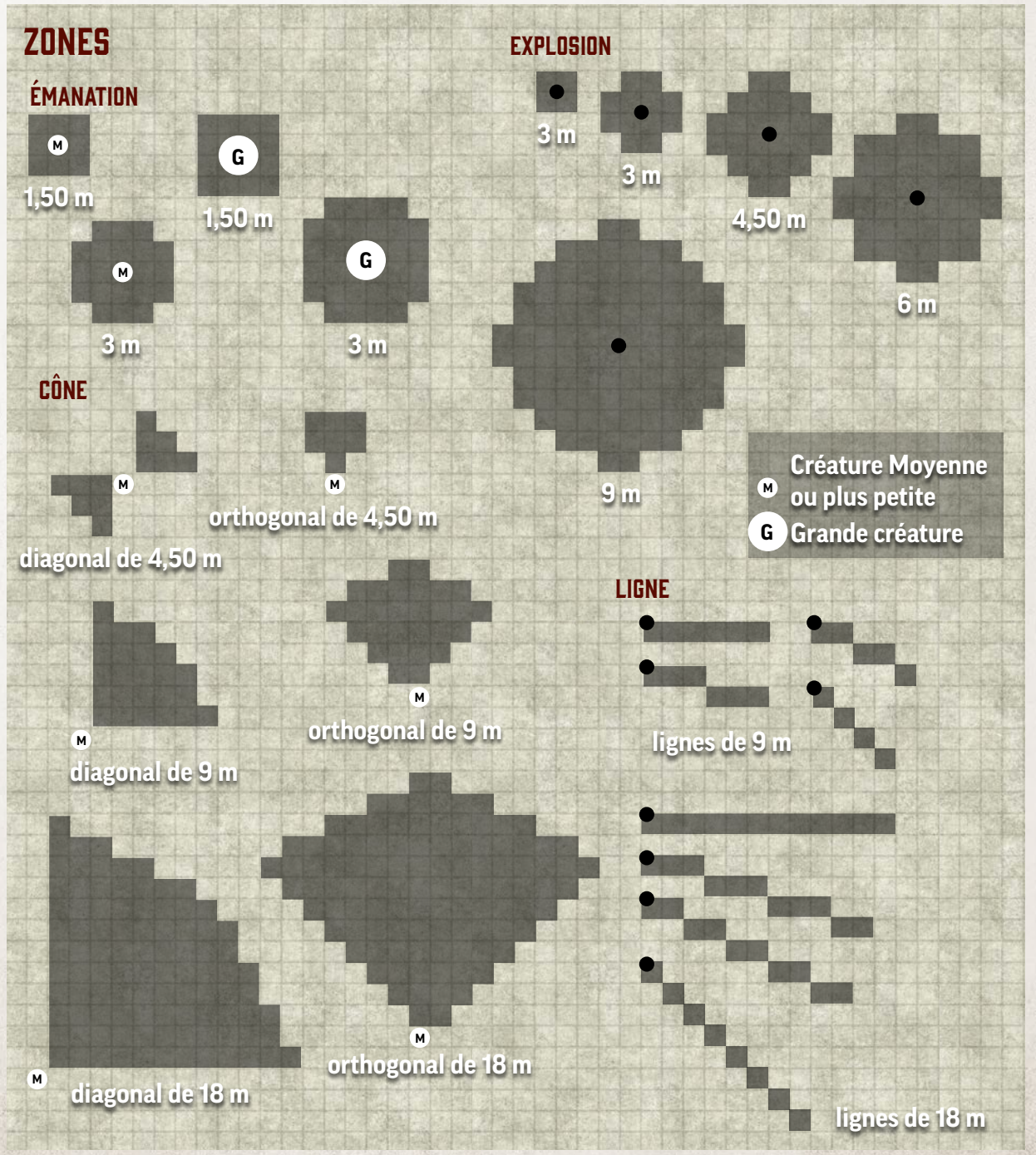
Certains effets nécessitent que vous désigniez des cibles spécifiques. Il peut être difficile, voire impossible, de prendre une créature pour cible si vous n'êtes pas capable de détecter celle-ci, si la créature ne répond pas aux conditions dans lesquelles vous pouvez la prendre pour cible, ou si un autre pouvoir l'empêche d'être prise pour cible.

Certains effets nécessitent également que la créature soit consentante. Vous seul pouvez décider si votre PJ est volontaire et c'est le MJ qui décide si un PNJ est consentant. Même si vous ou votre personnage ne savez pas de quel effet il s'agit, par exemple si votre personnage est inconscient, vous décidez quand même si vous êtes consentant ou non.

Certains effets prennent un allié pour cible ou nécessitent l'aide d'une créature alliée, qui est alors désignée sous le terme d'allié. Il doit alors s'agir de quelqu'un qui est de votre côté. Il s'agit souvent un autre PJ, mais il peut également s'agir d'un spectateur que vous cherchez à protéger. Vous n'êtes pas considéré comme votre propre allié. En cas de doute, le MJ décide qui peut être considéré comme un allié ou un ennemi.

ZONES

Certains effets occupent une zone d'une forme et d'une taille précises. Une zone d'effet a toujours un point d'origine depuis lequel elle s'étend. Il existe quatre types de zones : les émanations, les explosions, les cônes et les lignes. Quand vous vous trouvez en mode de rencontre et que vous utilisez un quadrillage, la surface couverte par une zone est mesurée comme les déplacements (page 463). Cependant, ces surfaces ne sont jamais réduites ou affectées par un terrain difficile



(page 475) ou un abri partiel (page 476). Au lieu de déterminer l'ensemble des cases concernées à chaque fois, vous pouvez utiliser les diagrammes présentés ci-dessous comme références pour représenter ces zones. De nombreuses zones d'effets décrivent seulement les effets qui touchent les créatures dans la zone. C'est au MJ de déterminer les effets qui touchent l'environnement et les objets non portés.

Cône

Un cône s'étend depuis votre emplacement sur un quart de cercle sur la grille. Quand vous visez avec un cône, la première case de ce cône doit partager un côté avec votre espace si vous visez orthogonalement ou doit toucher un coin de votre espace si vous visez diagonalement. Si votre catégorie de taille est Grande ou supérieure, la première case peut toucher la bordure de n'importe quelle case de votre espace. Vous ne pouvez diriger un cône de manière à ce qu'il recouvre une partie de votre espace. Le cône s'étend sur une distance donnée en s'élargissant, comme indiqué dans les diagrammes des Zones. Par exemple, quand un dragon vert utilise son souffle, il crache un cône de gaz empoisonné dont le point d'origine se trouve sur le bord d'une case de son espace et qui affecte une zone en quart de cercle dont chaque bord fait 9 m.

Si un cône est projeté par quelqu'un ou quelque chose d'autre, appliquez les mêmes règles, en faisant en sorte que la première case du cône se trouve au bord ou au coin de l'espace de cette créature ou de cet objet, au lieu du bord ou du coin de votre espace.

Émanation

Une émanation s'étend sur une distance déterminée depuis les bordures de votre espace et dans toutes les directions. Par exemple, l'émanation du sort *bénédiction* irradie de 1,50 m ou plus autour de celui qui l'a lancé. Dans la mesure où les bordures de l'espace d'une cible constituent le point de départ d'une émanation, si l'origine de l'émanation est une créature de taille Grande ou supérieure, elle affecte une zone plus importante que s'il s'agissait d'une créature de taille Moyenne ou inférieure. Un effet d'émanation inclut la cible de cette émanation, mais la créature qui crée l'effet peut exclure la cible si elle le désire.

Explosion

Un effet d'explosion se diffuse dans toutes les directions sur un rayon donné à partir du coin d'une case située à portée de l'effet. Par exemple, quand vous lancez une *boule de feu*, celle-ci explose sur le coin d'une case située dans un rayon de 150 m autour de vous et crée une explosion de 6 m. Cela signifie qu'elle s'étend de 6 m dans toutes les directions à partir du coin de la case que vous avez désignée et qu'elle affecte toutes les créatures dont l'espace (ou même une case de l'espace) se trouve dans la zone d'explosion.

Ligne

Une ligne est un trait qui part de vous en ligne droite dans la direction de votre choix. La ligne affecte toutes les créatures dont elle traverse l'espace. Une ligne fait 1,50 m de large, sauf en cas d'indication contraire. Par exemple, la zone d'effet du sort *éclair* est une ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large.

Ligne d'effet

Quand vous créez un effet, vous devez généralement avoir une vue dégagée du trajet qui vous relie à la cible d'un sort, au point d'origine d'une zone d'effet, ou à l'endroit où vous voulez créer quelque chose à l'aide d'un sort ou d'un pouvoir. C'est ce qu'on appelle une ligne d'effet. Vous avez une ligne d'effet jusqu'à une créature, sauf si celle-ci est entièrement cachée par une barrière physique non ajourée. La visibilité, les herses ou les autres barrières qui ne sont pas entièrement solides ne représentent pas d'obstacle à la ligne d'effet. Si vous n'êtes pas sûr qu'une barrière vous protège d'une ligne d'effet, partez du principe qu'une ouverture de 30 cm de côté suffit généralement à maintenir une ligne d'effet. Cependant, c'est au MJ qu'il revient de trancher.

Dans une zone d'effet, il doit exister une ligne d'effet entre le point d'origine et les créatures ou les cibles pour que celles-ci soient affectées. S'il n'y a pas de ligne d'effet entre l'origine de la zone et la cible, celle-ci n'est pas affectée. Par exemple, si un mur plein se dresse entre l'origine d'une *boule de feu* et une créature qui se trouve dans son rayon d'explosion, le mur bloque l'effet : cette créature n'est pas affectée par la *boule de feu* et n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde contre elle. De même, si un pouvoir crée des effets constants sur une zone, ils cessent d'affecter quiconque en quitte la ligne d'effet.

Ligne de mire

Certains effets vous demandent d'avoir votre cible en ligne de mire. Tant qu'un sens vous permet de voir précisément la zone (comme décrit dans la section « Perception » en page 464) et que celle-ci n'est pas obstruée par des barrières solides (comme décrit dans la section « Abris » en pages 476-477), vous avez une ligne de mire. Une zone de ténèbres vous empêchera d'avoir une ligne de mire si vous ne possédez pas vision dans le noir, mais les herses et les autres obstacles qui sont ajourés ne vous poseront pas de problème. Si vous n'êtes pas sûr qu'une barrière bloque une ligne de mire, partez du principe qu'une ouverture de 30 cm de côté suffit généralement à conserver une ligne de mire. Cependant, c'est au MJ qu'il revient de trancher.

Afflictions

Les afflictions se déclinent en plusieurs types : les maladies et les poisons, mais également les malédictions et les radiations. Une affliction peut affecter une créature pendant une longue durée et se développer en passant par des stades différents et souvent handicapants. Le niveau d'une affliction correspond au niveau du monstre, du danger ou de l'objet qui en est la cause ou, dans le cas d'un sort, il est précisé dans le profil de celui-ci.

Format

Les afflictions, qu'elles apparaissent dans le cadre d'un sort, comme un objet ou dans le profil d'une créature, se présentent au format suivant.

Nom et traits

Le nom de l'affliction est donné en premier, suivi de ses traits entre parenthèses, dont le trait correspondant au type d'affliction (malédiction, maladie, poison, etc.). Si un niveau particulier est associé à l'affliction, celui-ci est précisé après les parenthèses et il est suivi de tous les détails qui sont propres à cette affliction, comme les restrictions limitant la dissipation des états qu'elle impose.

Jet de sauvegarde

Quand vous vous trouvez exposé à une affliction pour la première fois, vous tentez de vous en prémunir grâce à un jet de sauvegarde. Cette première tentative d'éviter d'être soumis

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

EXEMPLE D'AFFLICTION

Afin de comprendre le fonctionnement d'un poison, prenons exemple sur l'objet alchimique qu'est l'arsenic (page 583). La description de l'objet précise que vous ne pouvez pas réduire l'état malade tant que vous êtes affecté par l'arsenic et vous donne les indications de fonctionnement suivantes :

Jet de sauvegarde Vigueur DD 18 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximum** 5 min ; **Stade 1** 1d4 dégâts de poison et malade 1 (1 min) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et malade 2 (1 min) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison et malade 3 (1 minute)

Par exemple, si vous buvez un verre de vin empoisonné à l'arsenic, vous devez faire un jet de Vigueur initial avec un DD de 18. Si vous échouez, vous passez au stade 1. Étant donné le délai d'activation du poison, il ne se passe rien pendant 10 min mais, une fois ce temps écoulé, vous subissez 1d4 dégâts de poison et gagnez l'état malade 1. Comme indiqué, vous ne pouvez pas réduire l'intensité de l'état malade causé par l'arsenic. L'intervalle de temps entre chaque stade est de 1 min (comme indiqué entre parenthèses). Vous faites donc un nouveau jet de sauvegarde au bout de 1 min. Si vous réussissez, vous réduisez le stade de 1 et vous vous remettez de votre empoisonnement. Si vous échouez de nouveau, vous passez alors au stade 2, vous subissez 1d6 dégâts de poison et devenez malade 2.

Si votre jet de sauvegarde initial contre l'arsenic est un échec critique, vous passez directement au stade 2. Au bout du délai de 10 min, vous subissez 1d6 dégâts de poison et devenez malade 2. Si vous réussissez votre second jet de sauvegarde, vous réduisez la valeur du stade de 1 et passez alors au stade 1. Vous subissez alors seulement 1d4 dégâts de poison. Si vous échouez à ce second jet de sauvegarde, vous passez au stade supérieur, le stade 3.

Si vous atteignez le stade 3 de ce poison, à cause d'un échec à votre jet de sauvegarde au stade 2 ou d'un échec critique au stade 1, vous subissez 2d6 dégâts de poison et devenez malade 3. Si vous obtenez un échec ou un échec critique à votre jet de sauvegarde au stade 3, vous subissez de nouveau les effets du stade 3.

Dans la mesure où le poison à une durée maximale de 5 min, vous vous remettez naturellement au bout de 5 min, quel que soit le stade que vous avez atteint.

à cette affliction est appelée le jet de sauvegarde initial. Une affliction provoque généralement un jet de Vigueur, mais le jet de sauvegarde exact et son DD sont précisés après le nom et le type de l'affliction concernée. Les sorts qui peuvent vous empoisonner utilisent généralement le DD de sorts de l'incantateur.

Si vous réussissez votre jet de sauvegarde initial, vous n'êtes pas affecté par votre contact avec l'affliction. Vous n'avez alors plus besoin de faire de nouveaux jets de sauvegarde contre cette affliction, sauf si vous y êtes exposé de nouveau.

Si vous échouez votre jet de sauvegarde initial, une fois le délai d'incubation écoulé (le cas échéant), vous passez au stade 1 de l'affliction et êtes soumis aux effets décrits dans son profil. Si vous faites un échec critique, une fois le délai d'incubation écoulé (le cas échéant), vous passez au stade 2 de l'affliction et êtes soumis à ses effets. Les stades d'une affliction sont décrits ci-dessous.

Délai

Certaines afflictions ont des délais d'incubation. Pour ces afflictions, si vous avez échoué à votre jet de sauvegarde initial, vous devez attendre que ce délai se soit écoulé avant de subir les effets du premier stade de l'affliction. Si aucun délai n'est indiqué, vous êtes immédiatement soumis aux effets du premier stade (ou du second en cas d'échec critique) après avoir échoué à votre jet de sauvegarde initial.

Durée maximale

Si une affliction ne vous affecte que pendant un temps limité, son profil vous indique une durée maximale. Une fois cette durée écoulée, l'affliction prend fin. Sinon, elle dure jusqu'à ce que vous ayez réussi assez de jet de sauvegarde pour vous remettre, comme décrit dans la section « Stades » qui suit.

Stades

Une affliction a généralement plusieurs stades qui sont chacun associés à un effet suivi d'une durée entre parenthèses. Quand vous atteignez un nouveau stade d'affliction, vous vous trouvez soumis aux effets décrits pour ce stade.

Une fois la durée indiquée à la fin de ce stade écoulée, vous devez faire un nouveau jet de sauvegarde. Sur un succès, vous réduisez l'intensité de votre stade de 1 ; sur un succès critique, vous le réduisez de 2. Vous êtes alors soumis aux effets de ce nouveau stade. Si le stade d'une affliction passe en dessous du stade 1, vous êtes libéré de l'affliction et n'avez pas besoin de faire de nouveaux jets de sauvegarde pour en guérir, sauf si vous y êtes exposé de nouveau.

Sur un échec, vous augmentez l'intensité du stade de 1 ; sur un échec critique, vous l'augmentez de 2. Vous êtes alors soumis aux effets de ce nouveau stade. Si un échec ou un échec critique devait vous faire dépasser le stade maximum indiqué pour une affliction, vous êtes alors de nouveau soumis aux effets du stade le plus élevé.

ÉTATS CONFÉRÉS PAR UNE AFFLICTION

Une affliction peut vous conférer des états pour une durée plus ou moins longue que celle de l'affliction. Par exemple, si une affliction vous confère l'état drainé mais qu'elle a une durée maximale de 5 min, vous restez normalement dans l'état drainé même une fois que vous êtes libéré de l'affliction. Ou alors vous pouvez réussir un test nu pour mettre un terme à des dégâts persistants causés par une affliction active, mais vous devrez tout de même faire les jets de sauvegarde nécessaires pour vous débarrasser de cette affliction, sachant qu'en rater un risque de vous causer de nouveaux dégâts persistants.

EXPOSITIONS MULTIPLES

Des expositions multiples à une même malédiction ou maladie qui vous affecte déjà n'ont aucun effet. Dans le cas des poisons, par contre, échouer au jet de sauvegarde initial contre une nouvelle exposition augmente votre stade de 1 (ou de 2 en cas d'échec critique), sans pour autant affecter la durée maximale. Ceci est valable même si vous êtes encore à la phase de délai d'incubation du poison, qui n'est pas affectée non plus.

AFFLICTIONS VIRULENTES

Il est plus difficile de se débarrasser des afflictions qui possèdent le trait virulent. Vous devez réussir deux jets de sauvegarde consécutifs afin de réduire le stade d'une affliction virulente de 1. Un succès critique réduit seulement le stade d'une affliction virulente de 1 au lieu de 2.

Le contre

Certains effets vous permettent de tenter de contrer des sorts, des afflictions, des états ou d'autres effets. Les tests de contre comparent les puissances de deux forces afin de déterminer laquelle prend le dessus sur l'autre. Réussir à contrer un effet y met un terme, sauf en cas d'indication contraire.

Quand vous faites un test de contre, vous ajoutez le modificateur de compétence ou d'autres modificateurs adaptés à votre test contre le DD de la cible. Si vous tentez de contrer une affliction, son DD est précisé dans son profil. S'il s'agit d'un sort, vous utilisez le DD de l'incantateur. Le MJ peut également calculer un DD basé sur le niveau de l'effet ciblé. En ce qui concerne les sorts, votre modificateur de test de contre est composé de votre modificateur de caractéristique d'incantation additionné de votre bonus de maîtrise d'incantation, et de tous les bonus et malus qui s'appliquent spécifiquement aux tests de contre. Ce que vous pouvez contrer dépend du résultat du test et du niveau de la cible. Si un effet est un sort, son niveau correspond au niveau de contre. Sinon, vous divisez son niveau par deux, en l'arrondissant afin de déterminer son niveau de contre. Si vous avez du mal à déterminer le niveau d'un effet et qu'il a été créé par une créature, divisez par deux et arrondissez le niveau de cette créature.

Succès critique. Vous contrez la cible si son niveau de contre ne se trouve pas plus de 3 niveaux au-dessus du niveau de contre de votre effet.

Succès. Vous contrez la cible si son niveau de contre ne se trouve pas plus de 1 niveau au-dessus du niveau de contre de votre effet.

Échec. Vous contrez la cible si son niveau de contre est inférieur au niveau de contre de votre effet.

Échec critique. Vous n'arrivez pas à contrer la cible.

Les points de vie, la guérison et la mort

Toutes les créatures et les objets ont des points de vie (PV). Votre maximum de points de vie représente votre santé, vos ressources et l'héroïsme dont vous pouvez faire preuve quand vous êtes en bonne santé et reposé. Votre maximum de points de vie est composé des points de vie que vous avez obtenus au premier niveau par votre ascendance et votre classe, ainsi que ceux que vous avez gagnés en progressant dans votre classe et par d'autres sources (comme le don général Robustesse). Quand vous subissez des dégâts, vous réduisez votre quantité de points de vie d'une valeur égale aux dégâts reçus.

Certains sorts, objets et autres effets, mais également le repos, peuvent permettre aux créatures vivantes ou mortes-vivantes de regagner des points de vie. Quand vous êtes guéri, vous regagnez une quantité de points de vie égale au montant guéri jusqu'à votre maximum de points de vie.

Assommé et mourant

Les créatures ne peuvent pas être réduites à moins de 0 point de vie. Quand la majorité des créatures atteint 0 point de vie, elles meurent et sont retirées de la partie, sauf si l'attaque qui les a mis dans cet état était non létale. Dans ce cas, elles se trouvent assommées pour une durée significative (généralement 1 min ou plus). Quand les créatures mortes-vivantes et artificielles atteignent 0 point de vie, elles sont détruites.

Les personnages joueurs, leurs compagnons et les autres créatures et personnages importants ne meurent pas automatiquement quand ils atteignent 0 point de vie. À la place, ils sont assommés et risquent de mourir. Le MJ peut décider que de grands antagonistes, de puissants monstres, des PNJ particuliers et des ennemis aux pouvoirs spéciaux susceptibles de leur permettre de reprendre le combat (comme la férocité, la régénération ou une magie de soin) peuvent également bénéficier de ces règles.

En tant que personnage joueur, quand vous êtes réduit à 0 point de vie, vous êtes assommé et soumis aux effets suivants :

- Vous déplacez immédiatement votre position dans l'ordre d'initiative et vous retrouvez juste avant le tour où vous avez été réduit à 0 point de vie.
- Vous vous trouvez dans l'état mourant 1. Si l'effet qui vous a assommé était un succès critique de votre assaillant ou résulte d'un échec critique de votre part, vous vous trouvez à la place dans l'état mourant 2. Si vous êtes dans l'état blessé (page 460), augmentez l'intensité de votre état mourant d'un montant égal à l'intensité de votre état blessé. Si les dégâts que vous avez reçus provenaient d'une attaque ou d'un effet non létal, vous ne vous trouvez pas dans l'état mourant, mais dans l'état inconscient avec 0 point de vie.

Subir des dégâts dans l'état mourant

Si vous subissez des dégâts alors que vous êtes dans l'état mourant, vous augmentez l'intensité de votre état mourant de 1, ou de 2 si ces dégâts ont été causés par le coup critique d'un assaillant ou par un de vos échecs critiques. Si vous êtes dans l'état blessé, pensez à additionner la valeur de l'intensité de votre état blessé à celle de l'intensité de votre état mourant.

Tests de récupération

Quand vous êtes mourant, au début de chacun de vos tours, vous devez faire un test nu dont le DD est égal 10 + votre intensité actuelle d'état mourant afin de déterminer si votre état s'améliore ou empire. Ce test s'appelle un test de récupération. Ses effets sont les suivants :

Succès critique. L'intensité de votre état mourant est réduite de 2.

Succès. L'intensité de votre état mourant est réduite de 1.

Échec. L'intensité de votre état mourant augmente de 1.

Échec critique. L'intensité de votre état mourant augmente de 2.

États liés à la mort et à l'état mourant

Pour comprendre le fonctionnement des règles liées à la perte de connaissance et à la mort, vous devez préalablement connaître les états dont il est question ici. Vous trouverez ci-dessous les règles expliquant les états mourant, inconscient, blessé et condamné.

Mourant

Vous vous videz de votre sang ou vous trouvez aux portes de la mort pour une autre raison. Tant que vous êtes dans cet état, vous êtes inconscient. L'état mourant est toujours accompagné d'une valeur. Si jamais vous atteignez mourant 4, vous mourez. Si vous êtes mourant, vous devez faire un test de récupération au début de chacun de vos tours afin de déterminer si votre état s'améliore ou empire.

Si vous quittez l'état mourant parce que vous avez réussi un test de récupération mais que vous êtes toujours à 0 point de vie, vous restez dans l'état inconscient, mais vous pouvez vous réveiller comme expliqué en page 460. Si jamais vous regagnez un point de vie ou plus, vous quittez l'état mourant automatiquement et vous vous réveillez. À chaque fois que vous quittez l'état mourant, vous gagnez l'état blessé 1, ou augmentez l'intensité de votre état blessé de 1 si vous êtes déjà affecté par cet état.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Inconscient

Vous dormez ou avez été assommé. Vous ne pouvez pas faire d'action. Vous subissez un malus de –4 à votre CA, à votre Perception et à vos jets de Réflexes et vous vous trouvez dans les états aveugle et pris au dépourvu. Quand vous gagnez cet état, vous tombez à terre et lâchez les objets que vous tenez en main, sauf si l'effet précise le contraire ou que le MJ détermine que vous êtes dans une situation qui ne s'y prête pas.

Si vous êtes inconscient parce que vous êtes mourant, vous ne pouvez pas vous réveiller tant que vous avez 0 point de vie. Si des soins vous permettent de récupérer 1 point de vie ou plus, vous perdez les états mourant et inconscient et vous pouvez agir normalement lors de votre prochain tour.

Si vous êtes inconscient et avez 0 point de vie mais n'êtes pas mourant, vous regagnez naturellement 1 point de vie et vous éveillez au bout d'un certain temps. Le MJ détermine alors combien de temps vous êtes inconscient : un intervalle allant de 10 min à plusieurs heures. Si vous recevez des soins pendant cet intervalle de temps, vous perdez l'état inconscient et pouvez agir normalement lors de votre prochain tour.

Si vous êtes inconscient et avez plus de 1 point de vie (généralement parce qu'un effet vous a endormi ou rendu inconscient), vous pouvez vous réveiller pour l'une des raisons suivantes. Chacune vous fait perdre l'état inconscient.

- Vous subissez des dégâts, dans la mesure où ceux-ci ne vous réduisent pas à 0 point de vie (si les dégâts vous réduisent à 0 point de vie, vous restez dans l'état inconscient et gagnez l'état mourant).
- Vous êtes soumis à un effet de guérison, autre que la guérison naturelle dont vous bénéficiez en vous reposant.
- Quelqu'un vous réveille en utilisant une action d'Interaction pour vous secouer doucement ou plus fermement.
- Il se produit un bruit important quelque part autour de vous. Vous n'êtes cependant pas automatiquement réveillé. Au début de votre tour, vous faites automatiquement un test de Perception contre le DD du bruit (ou, s'il s'agit de plusieurs bruits, le DD le moins élevé). Sur un succès, vous vous réveillez. Lors d'un combat, il s'agit souvent d'un DD de 5 mais, si des créatures tentent de ne pas faire de bruit près de vous, ce test de Perception utilise leur DD de Discrétion. Certains effets magiques vous font sombrer dans un sommeil si profond que vous ne pouvez pas faire ce test de Perception.
- Si vous êtes simplement endormi, le MJ peut décider que vous vous réveillez parce que vous avez assez dormi ou parce que quelque chose a troublé votre sommeil.

Blessé

Vous avez été sérieusement blessé lors d'un combat. À chaque fois que vous perdez l'état mourant, vous devenez blessé 1 si vous ne possédiez pas déjà l'état blessé. Si vous étiez déjà dans l'état blessé, votre intensité d'état blessé augmente de 1. Si vous gagnez l'état mourant alors que vous êtes blessé, vous ajoutez alors à l'intensité de votre état mourant celle de votre état blessé. L'état blessé prend fin si quelqu'un réussit à vous rendre des points de vie grâce à Soigner les blessures, ou si vous regagnez l'ensemble de vos points de vie et vous reposez pendant 10 min.

Condamné

Votre vie vous quitte lentement et vous vous approchez inéluctablement de votre mort. Certains sorts particulièrement puissants ou créatures maléfiques peuvent vous conférer l'état condamné. L'état condamné est toujours accompagné d'une intensité. L'intensité maximale de l'état mourant à partir de laquelle vous mourez est diminuée de l'intensité de votre état condamné. Par exemple, si vous êtes condamné 1, vous mourez en atteignant mourant 3 au lieu de mourant 4. Si votre intensité maximum d'état mourant est réduite à 0, vous mourez instantanément. Si vous mourez, vous perdez l'état condamné.

Votre intensité d'état condamné est diminuée de 1 à chaque fois que vous vous reposez pendant une nuit complète.

Mort

Si vous mourez, vous ne pouvez plus agir ou être affecté par des sorts qui ciblent des créatures (sauf s'ils ciblent spécifiquement des créatures mortes) et vous êtes sinon considéré comme un objet. Quand vous mourez, vous êtes réduit à 0 point de vie si vous possédiez un autre montant de points de vie et vous ne pouvez pas dépasser 0 point de vie tant que vous êtes mort. Certaines magies permettent de ramener des créatures à la vie, comme le rituel *résurrection* et le sort *rappel à la vie*.

Récupération héroïque

S'il vous reste au moins 1 point d'héroïsme (p. 467) vous pouvez dépenser tous les points d'héroïsme qui vous restent au début de votre tour ou quand l'intensité de votre état mourant devrait s'accroître. Vous perdez entièrement l'état mourant et vous stabilisez à 0 point de vie. En perdant ainsi l'état mourant, vous n'obtenez pas l'état blessé et n'augmentez pas son intensité, mais si vous aviez déjà cet état, vous ne le perdez pas et ne diminuez pas son intensité. Vous perdez l'état mourant et reprenez connaissance. Vous ne gagnez pas l'état blessé (et n'augmentez pas son intensité) quand vous effectuez une récupération héroïque.

Effets de mort et mort instantanée

Certains sorts et pouvoirs peuvent vous tuer immédiatement ou vous approcher du seuil de la mort sans pour autant vous réduire à 0 point de vie. Ces pouvoirs possèdent tous le trait mort et font généralement appel à de l'énergie négative, qui est l'opposé de la vie. Si vous êtes réduit à 0 point de vie par un effet de mort, vous mourez automatiquement, sans qu'il vous soit nécessaire d'atteindre le stade mourant 4. S'il est précisé dans le descriptif d'un effet qu'un pouvoir vous tue immédiatement, vous mourez sans qu'il

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

vous soit nécessaire d'atteindre le stade mourant 4 ou d'être réduit à 0 point de vie.

Dégâts considérables

Vous mourez instantanément si un unique coup vous inflige une quantité de dégâts supérieure ou égale au double de votre maximum de points de vie.

Points de vie temporaires

Certains sorts et pouvoirs vous confèrent des points de vie temporaires. Notez ces points de vie séparément de votre maximum et de votre montant actuel de points de vie. Quand vous subissez des dégâts, les points de vie temporaires sont réduits en premier. La plupart des points de vie temporaires ont une durée limitée. Vous ne pouvez pas regagner les points de vie temporaires que vous avez perdus grâce à des soins, mais vous pouvez en gagner plus grâce à certains pouvoirs. Quel que soit le moment, vous ne pouvez pas bénéficier de points de vie temporaires de plus d'une origine. Ainsi, si vous gagnez des points de vie temporaires mais que vous bénéficiez déjà de points de vie temporaires, vous devez choisir si vous conservez le montant que vous possédez déjà, en tenant compte de la durée qui leur est associée, ou les remplacer par les nouveaux points de vie temporaires et la durée associée à ceux-ci.

Guérison accélérée et régénération

Certains pouvoirs donnent une guérison accélérée et certaines créatures disposent d'une régénération. Une créature disposant de l'un de ces deux mécanismes récupère le nombre de points de vie indiqué à chaque round, au début de son tour. La régénération s'accompagne d'avantages supplémentaires : l'état mourant ne s'intensifie jamais au-delà de 3 tant que la régénération est active. Cependant, si la créature subit des dégâts du type indiqué dans la section régénération, cette régénération se désactive jusqu'à la fin de son prochain tour, y compris contre les dégâts qui l'ont désactivée.

Les objets et les points de vie

Les objets sont associés à des points de vie, tout comme les créatures, mais les règles permettant de les endommager ne sont pas les mêmes (page 272). Un objet est associé à une Solidité, qui réduit les dégâts qu'il subit de la valeur indiquée. L'objet subit alors tous les dégâts restants. Si un objet est réduit à 0 PV, il est détruit. Un objet possède également un seuil de rupture. Si ses points de vie sont réduits à une valeur inférieure ou égale à ce montant, il est brisé, ce qui signifie qu'il ne peut plus être utilisé normalement et ne confère plus de bonus. Endommager un objet non porté nécessite généralement de l'attaquer directement, ce qui peut présenter certaines difficultés liées à la Solidité et aux immunités de l'objet. Vous ne pouvez généralement pas attaquer un objet porté (c'est-à-dire un objet qu'une créature porte sur sa personne).

Les actions

Votre principal moyen d'avoir une influence sur le monde qui vous entoure est d'utiliser des actions qui sont à l'origine d'effets. Les rencontres sont le mode de jeu au cours duquel les actions sont les plus surveillées et limitées, mais même quand il est moins important de les surveiller, elles restent votre moyen d'interagir avec le monde du jeu. Il existe quatre types d'actions : les actions uniques, les activités, les réactions et les actions gratuites.

Les **actions uniques** peuvent être résolues très rapidement. Elles sont autonomes et leurs effets se produisent au cours de la période de temps nécessaire pour les accomplir. Lors d'une rencontre, vous gagnez 3 actions au début de votre tour, que vous pouvez alors utiliser comme décrit en page 468.

Les **activités** prennent généralement plus de temps et nécessitent de faire appel à plusieurs actions qui doivent être accomplies l'une après l'autre. Marcher rapidement est une action unique, mais Charge soudaine est une activité, qui nécessite que vous fassiez appel aux actions Marcher rapidement et Frapper pour générer son effet.

Les **réactions** sont associées à des déclencheurs, qui doivent se produire pour que vous puissiez faire appel à une réaction. Vous pouvez utiliser une réaction à chaque fois que son déclencheur se produit, pendant et hors de votre tour. Lors d'une rencontre, vous avez 1 réaction par round, que vous pouvez utiliser de la façon décrite en page 468. Hors des rencontres, vous pouvez utiliser vos réactions avec plus de souplesse, en fonction de ce que vous permet le MJ. Les réactions sont généralement déclenchées par d'autres créatures ou des événements que vous ne contrôlez pas.

Les **actions gratuites** peuvent être accomplies sans dépenser une de vos actions ou votre réaction. Une action gratuite sans déclencheur utilise les mêmes règles qu'une action unique (mais sans le coût associé d'une action), et une action gratuite avec un déclencheur utilise les mêmes règles qu'une réaction (mais sans le coût associé d'une réaction).

Légende des icônes d'action

Les icônes suivantes apparaissent dans les blocs de statistiques pour symboliser les différents types d'actions.

- Action unique
- Activité à deux actions
- Activité à trois actions
- Réaction
- Action gratuite

Les activités

Une activité implique généralement d'utiliser plusieurs actions afin de créer un effet plus important que celui d'une action unique, ou de combiner plusieurs actions uniques afin de produire un effet différent que la simple somme de ces actions. Dans certains cas, notamment quand vous lancez des sorts, une activité peut consister en 1 unique action, en 1 réaction, ou même en 1 action gratuite.

Une activité peut vous demander de faire appel à plusieurs actions spécifiques. Vous n'avez pas besoin de dépenser d'actions supplémentaires pour accomplir une activité, car celles-ci ont déjà été intégrées dans le coût de l'activité (voir la section « Actions subordonnées » en page 462).

Vous devez dépenser toutes les actions d'une activité au même moment pour produire ses effets. Dans une rencontre, cela signifie que vous devez compléter l'activité pendant votre tour. Si, lors d'une rencontre, une activité est interrompue ou perturbée (page 463), vous perdez toutes les actions dépensées pour entreprendre cette activité.

L'exploration et les activités d'intermède

Hors des rencontres, certaines activités peuvent durer des minutes, des heures ou même des jours. Ces activités possèdent généralement le trait exploration ou intermède afin d'indiquer qu'elles peuvent être utilisées lors de ces modes

PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES D'ACTION

Ces règles permettent de préciser quelques détails liés à l'usage des actions.

Actions simultanées

Vous ne pouvez faire appel qu'à une action unique, activité, ou action gratuite qui n'est pas liée à un déclencheur à la fois. Vous devez terminer votre action ou activité avant d'en entreprendre une autre. Par exemple, l'activité Charge soudaine indique que vous devez Marcher rapidement deux fois, puis Frapper. Vous ne pouvez donc pas utiliser l'action Interagir pour ouvrir une porte en plein milieu de votre déplacement, ni effectuer une partie de votre déplacement, faire votre attaque, puis finir votre déplacement.

Les actions gratuites liées à un déclencheur et les réactions fonctionnent différemment. Vous pouvez y faire appel à chaque fois qu'un déclencheur se produit, même si ce déclencheur se produit alors que vous êtes en train d'accomplir une autre action.

Action subordonnée

Une action peut vous permettre de faire appel à une action plus simple (généralement une des actions basiques présentées en page 469), mais dans des circonstances et avec des effets particuliers. Cette action subordonnée possède toujours ses traits et effets normaux, mais elle est modifiée de la façon indiquée par l'action à laquelle elle est intégrée. Par exemple, une activité qui vous dit de Marcher rapidement de la moitié de votre Vitesse modifie la distance que vous pouvez normalement parcourir en Marchant rapidement. L'action Marcher rapidement possède alors toujours son trait déplacement et déclenche des réactions basées sur le déplacement, et ainsi de suite. L'action subordonnée ne gagne aucun des traits de l'action à laquelle elle est intégrée, sauf si cela vous est précisé. L'action qui vous permet d'utiliser une action subordonnée ne nécessite pas que vous dépensiez des actions ou réactions supplémentaires : ce coût a déjà été pris en compte.

Entreprendre une activité n'est pas la même chose qu'utiliser une de ses actions subordonnées. Par exemple, l'état accéléré conféré par le sort *rapidité* vous permet de dépenser une action supplémentaire à chaque tour afin de Marcher rapidement ou Frapper, mais vous ne pouvez pas utiliser cette action supplémentaire pour entreprendre une activité qui contient l'action Marcher rapidement ou Frapper. De même, si vous faites appel à une action qui vous précise : « si votre prochaine action est Frapper », une activité qui comprend l'action Frapper ne sera pas valide, car la prochaine chose que vous allez entreprendre est une activité et non l'action basique Frapper.

de jeu. Vous pouvez généralement mener ces activités en parallèle avec d'autres occupations, dans la mesure où ces dernières restent peu importantes. Par exemple, si vous Réparez un objet, vous pouvez prendre le temps de faire un tour pour vous dégourdir les jambes ou avoir une brève discussion, mais vous ne pouvez pas prendre le temps de Déchiffrer un texte.

Si une activité qui se déroule hors du cadre d'une rencontre est interrompue ou perturbée, comme décrit dans la section « Interrompre des actions » ci-dessous, vous perdez généralement les bénéfices du temps que vous avez passé à mener cette activité, mais pas plus de temps.

ACTIONS AVEC DÉCLENCHEURS

Vous ne pouvez utiliser des actions gratuites qui ont des déclencheurs et des réactions qu'en réponse à certains événements. Le profil de ces réactions et actions gratuites vous indique alors le déclencheur qui vous permettra de les utiliser. Quand les conditions données par le déclencheur sont remplies (et *seulement* alors), vous pouvez utiliser la réaction ou l'action gratuite, mais vous n'êtes pas obligé de le faire.

Il n'existe qu'une poignée de réactions et actions gratuites de base que tous les personnages peuvent utiliser. La plupart des actions avec déclencheurs que vous gagnez vous seront probablement conférées par votre classe, vos dons et vos objets magiques.

Limitations des déclencheurs

Les déclencheurs présentés dans les profils des réactions et de certaines actions gratuites restreignent votre capacité à utiliser ces actions. Vous ne pouvez utiliser qu'une action en réponse à un déclencheur donné. Par exemple, si vous avez à la fois une réaction et une action gratuite qui partagent le déclencheur « votre tour commence », vous pouvez utiliser l'une ou l'autre au début de votre tour, mais pas les deux à la fois. Si deux déclencheurs sont comparables sans être identiques, c'est au MJ de déterminer si vous pouvez utiliser une action en réponse à chacun d'eux, ou s'il faut en pratique les considérer comme un même déclencheur. Généralement, cette décision dépend du déroulement de l'histoire.

La limitation d'une action par déclencheur s'applique individuellement à chaque créature, ce qui signifie que plusieurs créatures peuvent utiliser une réaction ou une action gratuite en réponse à un même déclencheur.

LES AUTRES ACTIONS

Vous devez parfois entreprendre quelque chose qui n'est pas couvert par les actions définies dans le jeu. Dans ces cas-là, les règles vous indiquent combien d'actions vous devez dépenser, ainsi que les traits que ces actions doivent posséder. Par exemple, un sort qui vous permet de changer de cible peut vous indiquer que, pour accomplir cela, vous devez « dépenser une action unique qui possède le trait concentration ». Les maîtres de jeu peuvent utiliser la même méthode quand un personnage veut entreprendre quelque chose qui n'a pas été envisagé par les règles.

GAGNER ET PERDRE DES ACTIONS

Les états peuvent avoir une influence sur le nombre d'actions que vous pouvez utiliser lors de votre tour et peuvent également vous empêcher d'utiliser des actions. L'état ralenti, par exemple, vous faire perdre des actions, et l'état accéléré vous en fait gagner. Vous trouverez la liste des états dans les annexes, en pages 618–623. Si vous perdez des actions, à cause d'un état ou pour une autre raison, vous pouvez choisir le type d'actions que vous perdez s'il y a une différence entre elles. Par exemple, le sort *rapidité* vous confère l'état accéléré, mais limite ce que vous pouvez entreprendre avec votre action supplémentaire. Si vous perdez une action alors que vous êtes affecté par *rapidité*, vous avez alors peut-être intérêt à perdre l'action qu'il vous a conférée dans la mesure où celle-ci est plus limitée que les actions normales.

Certains effets sont encore plus restrictifs. Certains pouvoirs, au lieu ou en plus de modifier la quantité d'actions que vous pouvez utiliser, vous empêchent d'utiliser des réactions. La forme la plus restrictive de réduction des actions se produit quand un effet précise que vous ne pouvez pas agir : cela signifie que vous ne pouvez utiliser aucune action, pas même parler. Quand vous ne pouvez pas agir, vous ne regagnez pas vos actions et votre réaction lors de votre tour.

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

Interrompre des actions

Plusieurs pouvoirs et états, comme l'Attaque d'opportunité, permettent d'interrompre une action. Quand une action est interrompue, vous utilisez les actions ou réactions engagées et les coûts associés à cette action, mais celle-ci n'a pas d'effet. Dans le cas d'une activité, vous perdez généralement toutes les actions dépensées pour commencer cette activité jusqu'à la fin de ce tour. Par exemple, si vous entreprenez l'activité Lancer un sort, qui nécessite d'utiliser 3 actions, et que la première action est interrompue, vous perdez les 3 actions engagées dans cette activité.

Le MJ décide si une interruption a d'autres conséquences que simplement annuler les effets qui auraient normalement été générés par l'action interrompue. Par exemple, un Bond interrompu en pleine action ne vous renvoie pas à votre point de départ et un échange d'objet interrompu peut avoir comme conséquence la chute de l'objet concerné au lieu qu'il reste dans la main de la créature qui tentait de le transmettre.

Déplacements

Votre déplacement et votre position déterminent comment vous pouvez interagir avec le monde. Le déplacement au cours des modes de jeu d'exploration et d'intermèdes est relativement fluide et libre. Dans le cadre d'une rencontre, par contre, les déplacements sont soumis aux règles expliquées dans la section « Déplacement lors des rencontres » (page 473). Les règles présentées ci-dessous s'appliquent cependant dans tous les modes de jeu.

Types de déplacements

Les créatures de Pathfinder peuvent planer au milieu des nuages, escalader des falaises escarpées et avancer en creusant des tunnels souterrains. Les créatures possèdent généralement une Vitesse, qui représente la vitesse à laquelle elles se déplacent au sol. Certains pouvoirs vous confèrent d'autres moyens de vous déplacer, dans les airs ou sous terre, par exemple.

Chacun de ces déplacements spéciaux possède sa propre Vitesse. De nombreuses créatures possèdent naturellement ces différentes Vitesses. Ces différents types de déplacement sont décrits ci-dessous. Dans la mesure où l'action Marcher rapidement peut seulement être utilisé avec votre Vitesse normale, vous déplacer à l'aide de l'un de ces déplacements spéciaux nécessite que vous utilisiez une action spéciale, et vous ne pouvez pas Faire un pas avec ces types de déplacements. Dans la mesure où le terme de Vitesse fait référence à votre Vitesse au sol, les règles qui concernent ces types de déplacement précisent le type de déplacement auquel elles s'appliquent. Même si les Vitesses ne sont pas des tests, elles peuvent avoir des bonus et des malus d'objet, de circonstances et de statut. Ceux-ci ne peuvent pas réduire vos Vitesses en dessous de 1,50 m, sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Passer d'un type de déplacement à un autre nécessite que vous mettiez un terme à l'action liée au premier type de déplacement avant de débuter une seconde action utilisant le second type de déplacement. Par exemple, si vous avez Escaladé 3 m pour rejoindre le sommet d'une falaise, vous pouvez alors Marcher rapidement sur 3 m.

Vitesse

La plupart des personnages et des monstres possèdent une statistique de vitesse, également appelée Vitesse au sol, qui indique la vitesse de leur déplacement au sol. Quand vous utilisez l'action Marcher rapidement, vous vous déplacez d'une distance en mètres égale à votre Vitesse. De nombreux autres pouvoirs vous permettent de vous déplacer, comme Ramper ou Bondir, et la plupart dépendent d'une manière ou d'une autre à votre Vitesse. À chaque fois qu'une règle mentionne votre Vitesse sans en spécifier le type, il s'agit de votre Vitesse au sol.

Vitesse de creusement

Une Vitesse de creusement vous permet de creuser des tunnels souterrains. Vous pouvez utiliser l'action Creuser (page 472) si vous avez une Vitesse de creusement. Si vous Creusez, vous ne laissez normalement pas de tunnel derrière vous, sauf si le pouvoir qui vous permet de vous déplacer ainsi le précise. La plupart des créatures ont besoin de retenir leur respiration en creusant et elles peuvent avoir besoin de posséder le sens perception des vibrations (page 465) pour s'orienter convenablement.

Vitesse d'escalade

Une Vitesse d'escalade vous permet d'effectuer un déplacement ascendant ou descendant sur des déclivités ou des surfaces verticales. Au lieu d'avoir besoin de faire un test d'Athlétisme pour Escalader, vous considérez ce test comme un succès automatique et vous pouvez vous déplacer de votre Vitesse d'escalade au lieu de la distance indiquée.

Cela dit, il vous faudra peut-être faire des tests d'Athlétisme pour Escalader dans des situations particulièrement dangereuses, pour Escalader des surfaces particulièrement complexes à négocier, ou pour parcourir des plans horizontaux comme un plafond. Vous pouvez également choisir de faire un test d'Athlétisme pour Escalader plutôt que de profiter du succès immédiat conféré par votre Vitesse si vous tentez d'obtenir un succès critique. Votre Vitesse d'escalade vous confère un bonus de circonstances de +4 à vos tests d'Athlétisme pour Escalader.

Si vous avez une Vitesse d'escalade, vous n'êtes pas pris au dépourvu quand vous escaladez quelque chose.

Vitesse de vol

Tant que vous avez une Vitesse de vol, vous pouvez utiliser les actions Voler et Arrêter une chute (page 472). Vous pouvez également entreprendre l'action Manœuvrer en vol si vous êtes qualifié dans la compétence Acrobaties.

Le vent peut avoir une influence sur votre manière de Voler. En général, vous déplacer contre le vent fait appel aux mêmes règles que lorsque vous vous déplacez sur un terrain difficile (ou un terrain très difficile, si vous tentez également de vous élever dans les airs). À l'inverse, vous déplacer dans le sens du vent vous permet de vous déplacer de 3 m pour toute tranche de 1,50 m de déplacement utilisé (cet effet ne se cumule pas avec celui du déplacement vertical vers le bas). Pour en savoir plus sur les déplacements et leur coût, consultez la section « Déplacement pendant les rencontres » en page 473.

Les déplacements ascendants et descendants sont tous les deux fonctions de la gravité de la zone dans laquelle vous vous trouvez. Ainsi, si vous vous trouvez dans une zone de gravité nulle, vous déplacer vers le haut ou le bas n'est pas différent de vous déplacer horizontalement.

Vitesse de nage

Une Vitesse de nage vous permet de vous propulser dans l'eau sans trop de problèmes. Au lieu de faire un test d'Athlétisme pour Nager, vous considérez ce test comme un succès automatique et vous pouvez à la place vous déplacer de votre Vitesse de nage au lieu de la distance indiquée. Le déplacement vers le haut ou le bas est considéré comme l'équivalent d'un déplacement sur un terrain difficile.

Vous devrez probablement faire un test pour Nager dans des circonstances dangereuses ou pour traverser des eaux tumultueuses. Vous pouvez également choisir de faire un test d'Athlétisme pour Nager plutôt que de profiter du succès immédiat conféré par votre Vitesse si vous tentez d'obtenir un succès critique. Votre Vitesse de nage vous confère un bonus de circonstances de +4 à vos tests d'Athlétisme pour Nager.

Posséder une Vitesse de nage ne signifie pas nécessairement que vous pouvez respirer dans l'eau, il vous faudra peut-être donc retenir votre respiration quand vous êtes sous l'eau afin d'éviter de vous noyer (page 478).

Chuter

Quand vous chutez de plus de 1,50 m, vous subissez en atterrissant une quantité de dégâts contondants égale à 5/3 de la distance de chute. Toute chute supérieure à 450 m est considérée comme une chute de 450 m (soit 750 dégâts). Si vous subissez des dégâts de chute, quelle qu'en soit la quantité, vous terminez votre chute à terre. Vous chutez d'environ 150 m au cours du premier round et d'environ 450 m à chaque round suivant.

Par une réaction, vous pouvez Vous raccrocher in extremis pour réduire les dégâts infligés par certaines chutes. En outre, si vous chutez dans de l'eau, de la neige ou une autre substance relativement molle, vous pouvez considérer que votre distance de chute est réduite de 6 m, ou de 9 m si vous avez plongé volontairement. Cette réduction ne peut pas être supérieure à la profondeur de la substance dont il est question (quand vous chutez dans 3 m d'eau, vous considérez que la distance de chute est réduite de 3 m).

Chuter sur une créature

Si vous atterrissez sur une créature, celle-ci fait un jet de Réflexes DD 15. Il est presque impossible d'atterrir précisément sur une créature au terme d'une longue chute.

Succès critique. La créature ne reçoit pas de dégât.

Succès. La créature subit une quantité de dégâts contondants égale au quart de vos dégâts de chute.

Échec. La créature subit une quantité de dégâts contondants égale à la moitié des dégâts de chute.

Échec critique. La créature subit la même quantité de dégâts que vos dégâts de chute.

Chute d'objets

Un objet lâché subit des dégâts de la même manière qu'une créature qui chute. Si l'objet atterrit sur une créature, celle-ci peut faire un jet de Réflexes soumis aux mêmes règles que quand une créature chute sur une autre créature. Les profils des dangers et des sorts associés à des objets qui chutent, comme un éboulement, indiquent les règles régissant leur interaction avec les créatures et les dégâts qu'ils infligent.

Perception

Votre Perception mesure votre capacité à remarquer des choses, chercher quelque chose de caché et déterminer si une situation vous semble suspecte. Cette statistique est fréquemment utilisée pour les jets d'initiative, afin de déterminer qui commencera à agir lors d'une rencontre, et également dans le cadre de l'action Chercher.

Vous pourrez trouver les règles relatives aux tests de Perception en page 448. Les règles présentées ci-dessous traitent des effets de la lumière et de la visibilité sur les sens qui vous permettent de percevoir le monde, ainsi que la façon d'utiliser la Perception pour localiser ou ressentir la présence d'autres créatures.

Lumière

L'intensité de la lumière qui éclaire une zone peut avoir un impact sur votre vision. Il existe trois niveaux d'intensité lumineuse : la lumière vive, la lumière faible et les ténèbres. Par défaut et en l'absence d'indication contraire, les règles présentées dans ce livre envisagent que toutes les créatures se trouvent exposées à une lumière vive. Le profil d'une source de lumière précise le rayon sur lequel elle émet une lumière vive, et elle émet une lumière faible sur le double de ce rayon.

Lumière vive

Dans la lumière vive, comme la lumière du soleil, les créatures et les objets peuvent être observés clairement par n'importe quelle créature possédant une vision normale ou supérieure. Certains types de créatures sont éblouis ou aveuglés par la lumière vive.

Lumière faible

Les zones d'ombre ou éclairées par des sources de lumière peu puissantes se trouvent éclairées par une lumière faible. Les créatures et les objets qui se trouvent baignés de lumière faible se trouvent dans l'état masqué, sauf si la personne qui cherche à les repérer possède vision dans le noir ou vision nocturne (voir la section « Sens spéciaux » en page 465), ou un sens précis qui ne repose pas sur la vision.

Ténèbres

Une créature ou un objet qui se trouve dans les ténèbres est caché ou non détecté sauf si la créature qui le cherche possède vision dans le noir ou un sens précis qui ne repose pas sur la vision (vous trouverez les « Sens spéciaux » en page 465). Une créature qui ne possède pas vision dans le noir ou un autre moyen de percevoir son environnement dans les ténèbres se trouve dans l'état aveuglé tant qu'elle reste dans le noir. Cependant, elle apercevra probablement les zones éclairées au-delà des zones de ténèbres. Si une créature peut voir une zone illuminée, elle peut observer les créatures qui se trouvent dans cette zone normalement. Après vous être trouvé dans les ténèbres, le MJ peut décider qu'une exposition soudaine à de la lumière vive vous éblouit un bref instant.

Sens

La manière dont une créature utilise sa Perception dépend des sens qu'elle possède. Pour bien comprendre le fonctionnement des sens, il est important de distinguer les sens précis et les sens imprécis, et de connaître les trois états de détection dans lesquels peut se trouver une cible : observée, cachée ou non détectée. La vision, l'ouïe et l'odorat sont les trois sens les plus importants, mais ils ne possèdent pas le même degré d'acuité.

Sens précis

La vision normale est un sens précis, c'est-à-dire un sens qui peut être utilisé pour percevoir le monde avec des détails et des nuances. La seule façon de cibler une créature sans subir de handicap est de faire appel à un sens précis. Un sens précis vous permet généralement de détecter une créature automatiquement, sauf si elle est cachée ou dissimulée par un élément de l'environnement, auquel cas vous pouvez utiliser l'action basique Chercher pour mieux la percevoir.

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

Sens imprécis

L'ouïe est un sens imprécis : elle ne permet pas de percevoir le monde avec autant de détails qu'un sens précis. Un sens imprécis vous permet généralement de détecter automatiquement une créature, mais celle-ci se trouve alors dans l'état caché au lieu d'observé. Elle peut cependant se trouver dans l'état non détecté si elle utilise la Discrétion ou se trouve dans un environnement qui fausse le sens concerné, comme une pièce bruyante dans le cas de l'ouïe. Dans ces cas-là, vous devez utiliser l'action basique Chercher pour détecter la créature. Au mieux, un sens imprécis peut servir à changer l'état d'une créature non détectée (ou d'une créature dont vous n'aviez pas même conscience de la présence) et la rendre simplement cachée, mais il ne permet pas de lui conférer l'état observé.

Sens vagues

Un personnage possède également de nombreux sens vagues, c'est-à-dire des sens qui peuvent vous alerter de la présence de quelque chose, mais qui ne vous permettent pas de la localiser et déterminer exactement ce dont il s'agit. Pour la plupart des personnages, le plus utile d'entre eux est l'odorat. Au mieux, un sens vague peut servir à repérer la présence d'une créature inaperçue, et lui conférer l'état non détecté. Même alors, ce sens vague ne suffit pas à conférer à la créature l'état caché ou observé.

Quand une créature est en mesure d'en détecter une autre, le MJ fait toujours appel au sens le plus précis qu'elle possède.

Par défaut, les créatures évoquées dans les règles de Pathfinder possèdent la vision comme seul sens précis et l'ouïe comme seul sens imprécis. Certains personnages et créatures possèdent cependant d'autres sens précis ou imprécis. Par exemple, un personnage qui a une mauvaise vue peut utiliser la vision comme un sens imprécis, un animal qui possède le pouvoir odorat peut utiliser son flair comme un sens imprécis et une créature douée d'écholocalisation ou d'un pouvoir comparable peut utiliser l'ouïe comme un sens précis. De tels sens ont souvent un nom particulier et apparaissent sous un format particulier, comme « écholocalisation (précis) », « odorat (imprécis) 9 m ».

Sens spéciaux

Si un humain aura des difficultés à distinguer des créatures dans la lumière faible, un elfe ne ressentira quant à lui aucune gêne. Mais si les elfes n'ont aucun problème pour voir clairement à la lumière de la lune, leur vision ne peut pas percer les ténèbres absolues comme celle d'un nain.

Les sens spéciaux sont des sens qui confèrent aux créatures qui en bénéficient une plus grande acuité, ce qui leur permet d'ignorer ou réduire les effets liés aux états non détecté, caché ou masqué (décrits dans la section « Détecter des créatures » ci-dessous) dans les situations où la vision normale est gênée. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de sens spéciaux courants.

Odorat

L'odorat permet de sentir l'odeur dégagée par des créatures ou des objets. Il s'agit généralement d'un sens vague. La portée de ce sens est indiquée à côté de son nom et il ne fonctionne que si la créature ou l'objet concerné émet une odeur (par exemple, les créatures intangibles n'émettent généralement pas d'odeur).

Si une créature émet une odeur importante ou se trouve dos au vent, le MJ peut doubler, voire tripler la portée des pouvoirs basés sur l'odorat et utilisés pour détecter cette créature, mais il peut également réduire cette portée si la créature se trouve face au vent.

Perception des vibrations

La perception des vibrations permet à une créature de ressentir les vibrations causées par le déplacement sur une surface solide. Il s'agit généralement d'un sens imprécis avec une portée limitée (indiquée dans la description du pouvoir). La perception des vibrations ne fonctionne que si la créature qui la possède se trouve sur la même surface que le sujet à l'origine des vibrations, et seulement si celui-ci se déplace sur (ou creuse à travers) cette surface.

Vision dans le noir et vision dans le noir supérieure

Une créature qui possède vision dans le noir ou vision dans le noir supérieure n'a aucun mal à voir dans les zones plongées dans les ténèbres ou la lumière faible, mais elle ne voit alors qu'en noir et blanc. Certaines formes de ténèbres magiques, comme le sort de niveau 4 *ténèbres*, peuvent perturber le fonctionnement de vision dans le noir. Une créature qui possède vision dans le noir supérieure peut par contre voir même à travers ce type de ténèbres magiques.

Vision nocturne

Une créature qui possède vision nocturne peut voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive. Elle ignore ainsi l'état masqué causé par la lumière faible.

Détecter des créatures

Il existe trois états décrivant votre degré de conscience de la présence d'une créature : observé, caché et non détecté. Par ailleurs, les états masqué et invisible peuvent partiellement

Détecter avec d'autres sens

Si un monstre utilise un sens autre que la vue, le MJ peut adapter les variables qui empêchent ses adversaires d'être détectés et proposer des équivalents correspondant aux sens de ce monstre. Par exemple, une créature qui possède écholocalisation pourra utiliser l'ouïe comme son sens principal. Cela signifie que ses proies seront masquées dans une pièce bruyante, cachées dans un vacarme assez important, voire invisibles si elles se trouvent dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

Utiliser la Discrétion avec les autres sens

La compétence Discrétion a été conçue pour vous permettre de Vous cacher afin d'éviter d'être détecté visuellement et Échapper aux regards et Être furtif pour éviter d'être vu et entendu. Dans le cas de nombreux sens spéciaux, un joueur peut décrire comment il tente d'échapper à la détection par ce sens en particulier et utiliser l'action de Discrétion la plus adaptée. Par exemple, une créature qui marche lentement afin d'éviter d'être détectée par perception des vibrations utilisera l'action Être furtif.

Dans certains cas, il n'est pas cohérent de faire appel à un jet de Discrétion basé sur la Dextérité pour Être furtif. Par exemple, face à une créature capable de détecter les battements de cœur, un PJ qui tente d'éviter d'être détecté peut méditer pour ralentir son rythme cardiaque. Il fait alors appel à la Sagesse plutôt qu'à la Dextérité comme modificateur de caractéristique pour son test de Discrétion. Quand une créature qui peut vous détecter possède plusieurs sens et qu'elle peut, par exemple, vous entendre ou vous voir, le PJ utilise alors son modificateur de caractéristique approprié le moins élevé pour faire son test.

dissimuler la présence d'une créature et l'état inaperçu indique que vous n'avez aucune idée qu'elle se trouve là. En plus des descriptions présentées ici, vous pourrez retrouver ces états développés dans l'Annexe des états en pages 618–623.

À l'exception de l'état invisible, ces états font tous référence au point de vue de l'observateur, et il est donc possible qu'une créature se trouve observée par vous, tout en étant masquée par rapport à un de vos alliés. Quand vous tentez de cibler une créature que vous avez du mal à voir ou à repérer à l'aide d'un sens, vous êtes soumis à un certain nombre d'inconvénients. La plupart de ces règles s'appliquent aux créatures aussi bien qu'aux objets que vous tentez de détecter.

Généralement, le MJ s'occupe de noter le niveau de détection des créatures entre elles, car aucun des partis concernés ne possède toutes les informations sur l'autre. Par exemple, vous pouvez penser qu'une créature se trouve encore dans le dernier endroit où vous l'avez repérée alors qu'elle a réussi à s'éloigner Furtivement. Ou vous pouvez penser qu'une créature ne peut pas vous voir dans les ténèbres, alors qu'elle possède vision dans le noir.

Vous pouvez tenter d'éviter d'être détecté en utilisant la compétence Discrétion (page 247) afin d'Échapper aux regards, de Vous cacher ou d'Être furtif, ou utiliser Duperie pour Faire diversion (page 248).

Observé

Dans la plupart des cas, vous pouvez repérer les créatures sans difficulté et les cibler normalement. Ces créatures se trouvent alors dans l'état observé. Observer nécessite de faire appel à un sens précis. Pour la majorité des créatures, il s'agit de la vue, mais vous pouvez consulter l'encart Détecter avec d'autres sens (pages 465) pour avoir quelques conseils relatifs aux créatures pour qui la vue n'est pas le sens principal. Si vous ne pouvez pas observer une créature, celle-ci est alors cachée, non détectée ou inaperçue et vous devez prendre cet état en compte si vous voulez la prendre pour cible. Même si une créature se trouve dans l'état observé, elle peut aussi être masquée.

Caché

Une créature cachée n'est qu'à peine perceptible. Vous savez quel espace une créature cachée occupe, mais pas grand-chose de plus. Cette créature vient peut-être de se déplacer derrière un abri et a réussi à accomplir l'action Se cacher. Votre cible peut se trouver au cœur d'un épais nuage de brouillard ou derrière une chute d'eau et vous pouvez distinguer ses mouvements sans pouvoir déterminer son emplacement exact. Ou alors vous avez été aveuglé ou la créature se trouve sous l'effet d'*invisibilité*, mais vous avez utilisé l'action basique Chercher pour déterminer son emplacement général à l'aide de votre seule ouïe. Peu importe les détails, vous êtes dans l'état pris au dépourvu face à une créature cachée.

Quand vous ciblez une créature cachée, avant de lancer les dés pour déterminer votre effet, vous devez faire un test nu DD 11. Si vous échouez, vous avez utilisé vos actions (ainsi que vos emplacements de sorts, coûts et autres ressources), mais celles-ci sont sans effet sur la créature. Que vous ayez réussi ou non à la prendre pour cible, vous restez dans l'état pris au dépourvu face à cette créature.

Non détecté

Si une créature est non détectée, vous ne savez pas quel espace elle occupe, vous êtes pris au dépourvu face à elle et vous aurez du mal à la cibler. Vous pouvez utiliser l'action basique Chercher pour tenter de la localiser, et faire en sorte qu'elle soit seulement cachée au lieu de non détectée. Si une créature est non détectée, cela ne signifie pas nécessairement que vous n'êtes pas conscient de sa présence. Vous pouvez en effet soupçonner une créature non détectée d'être dans la même pièce que vous, même si vous n'êtes pas capable de savoir quel espace elle occupe. L'état inaperçu caractérise les créatures dont vous n'avez pas conscience de la présence.

Cibler une créature non détectée n'est pas une tâche facile. Si vous soupçonnez une créature de se trouver à proximité, vous pouvez désigner une case à attaquer. Le fonctionnement

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

est le même que si vous preniez pour cible une créature cachée, mais le test nu et le jet d'attaque sont tous deux lancés en secret par le MJ. En cas d'échec, le MJ ne vous dira pas si c'est parce que vous avez échoué au test nu, au jet d'attaque, ou si vous avez choisi la mauvaise case. De la même manière, le MJ peut vous permettre de tenter de cibler une créature non détectée avec des sorts ou des pouvoirs. Les créatures non détectées sont soumises normalement aux effets de zone.

Imaginons que l'un de vos ennemis, un magicien elfe, a lancé *invisibilité* et en profite pour s'éloigner Furtivement. Étant donné sa Vitesse de 9 m, vous le soupçonnez de s'être dirigé de 4,50 m en direction d'une porte ouverte. Vous vous déplacez alors pour attaquer un espace qui se trouve à 4,50 m de l'endroit où l'elfe a entamé son déplacement sur le chemin le plus direct vers la porte. Le MJ fait secrètement un jet d'attaque et un test nu, même s'il sait que vous avez fait une erreur : l'elfe se trouve en réalité sur la case adjacente ! Le MJ vous informe que votre coup n'a pas porté et vous décidez donc de faire votre prochaine attaque contre l'espace adjacent, par prudence. Cette fois, il s'agit du bon espace et les résultats du jet d'attaque et du test nu lancés en secret par le MJ sont tous les deux des succès, vous touchez donc votre cible !

Inaperçu

Si vous n'avez aucune conscience de la présence d'une créature, celle-ci se trouve dans l'état inaperçu par rapport à vous. Une créature non détectée peut également être inaperçue. Cet état intervient généralement dans le cadre de pouvoirs qui peuvent seulement être utilisés contre des cibles qui n'ont aucune conscience de votre présence.

Masquage et invisibilité

Les états masqué et invisible reflètent certaines situations dans le cadre desquelles il est difficile de voir une créature.

Masqué

Cet état protège une créature qui se trouve dissimulée dans du brouillard, éclairée par une lumière faible, ou dans une situation qui empêche de la voir correctement, sans pour autant lui conférer une barrière physique contre les effets. Si un effet ou un type de terrain est associé à une zone de masquage, toutes les créatures qui se trouvent dans cette zone sont masquées.

Quand vous prenez pour cible une créature masquée, vous devez faire un test nu DD 5 avant de lancer les dés liés à votre effet. Si vous échouez, la cible n'est pas affectée. L'état masqué ne modifie pas les grandes catégories de détection qui s'appliquent à la créature. Une créature qui se trouve au cœur d'une volute de brume est toujours observée, même si elle est masquée.

Invisible

Une créature qui se trouve dans l'état invisible (grâce à un sort d'*invisibilité* ou une *potion d'invisibilité*, par exemple) se trouve automatiquement dans l'état non détecté par rapport aux créatures dont le seul sens précis est la vue. Les autres sens précis ne tiennent pas compte de l'état invisible.

Vous pouvez faire appel à l'action basique Chercher pour tenter de déterminer l'emplacement d'une créature invisible et afin qu'elle soit seulement cachée à vos yeux. Ce changement d'état dure jusqu'à ce que la créature invisible réussisse à se déplacer Furtivement pour redevenir non détectée. Si vous étiez en train d'observer une créature quand elle devient invisible, elle se trouve dans un premier temps dans l'état caché, dans la mesure où vous savez où elle se trouvait quand elle est devenue invisible. Elle peut cependant se déplacer Furtivement pour devenir non détectée.

D'autres effets permettent de faire en sorte qu'une créature invisible soit cachée, ou même observée tout en étant masquée. Par exemple, si une créature invisible laisse des traces de pas dans la neige et que vous les remarquez, ces traces ont pour effet de rendre la créature cachée. De même, jeter un filet sur une créature invisible la rend observée et masquée tant qu'elle est couverte par le filet.

Points d'héroïsme

Vos actions héroïques vous permettent de gagner des points d'héroïsme, qui peuvent vous conférer de la bonne fortune ou vous permettre d'échapper à la mort. Si la plupart des aspects de votre personnage persistent dans le temps, les points d'héroïsmes ne durent que le temps d'une session de jeu.

Le MJ est responsable de l'attribution des points d'héroïsme (vous trouverez des explications sur la manière de les attribuer en page 507). Généralement, chaque personnage se voit attribuer 1 point d'héroïsme au début d'une session et il pourra en gagner de nouveaux en accomplissant des actions héroïques, c'est-à-dire des actions altruistes, risquées, ou exceptionnelles. Vous ne pouvez cumuler que 3 points d'héroïsme à un même moment et vous perdez tous les points que vous n'avez pas utilisés à la fin de la session.

Vous pouvez dépenser vos points d'héroïsme de deux manières. Dans un cas comme dans l'autre, il ne s'agit pas d'une action, vous pouvez donc dépenser des points d'héroïsme même si vous ne pouvez pas agir. Vous pouvez également dépenser un point d'héroïsme pour le compte de votre familier ou de votre compagnon animal.

- **Vous dépensez 1 point d'héroïsme** pour refaire un test. Vous devez alors utiliser ce nouveau résultat. Il s'agit d'un effet de fortune (ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser plus de 1 point d'héroïsme par test).
- **Vous dépensez tous vos points d'héroïsme** (avec un minimum de 1) pour échapper à la mort. Vous pouvez faire cela quand l'intensité de votre état mourant va augmenter. Vous perdez alors complètement l'état mourant et êtes stabilisé avec 0 point de vie. Vous ne vous trouvez pas dans l'état blessé ni n'augmentez l'intensité de cet état parce que vous avez quitté l'état mourant. Cependant, si vous êtes déjà dans l'état blessé, vous ne perdez ni ne réduisez son intensité.

Décrire des actions héroïques

Dans la mesure où dépenser des points d'héroïsme signifie que votre personnage entreprend un exploit héroïque ou extraordinaire, vous devriez décrire cet exploit ou action exceptionnelle aux autres joueurs.

L'exploit de votre personnage peut par exemple s'appuyer sur une leçon apprise au cours d'une précédente aventure, être motivé par sa détermination à sauver quelqu'un, ou être lié à un objet récupéré lors d'un précédent exploit. Si vous ne voulez pas décrire cet exploit ou si ne savez pas comment vous y prendre, vous pouvez demander au MJ de le faire à votre place. Il peut également s'agir d'un processus collaboratif. Le MJ peut vous rappeler un événement qui s'est déroulé au cours de la campagne et vous n'aurez alors qu'à expliquer comment vous vous souvenez de cet événement au moment opportun et de quelle manière il vous motive à vous dépasser.

Mode rencontre

Quand chaque action est importante, vous entrez alors dans le mode de jeu de rencontre. Dans ce mode, le temps se divise en rounds, qui représentent chacun 6 s dans le monde du jeu. Lors d'un round, chaque participant joue à son tour dans un ordre préétabli. Lors de votre tour, vous pouvez entreprendre des actions et, en fonction de la manière dont se déroule cette rencontre, vous pourrez peut-être utiliser des réactions et des actions gratuites lors de votre tour ou de celui d'autres créatures.

Structure

Une rencontre se compose d'une série de rounds au cours desquels les personnages joueurs, leurs adversaires et les autres participants agissent les uns après les autres. Au début de la rencontre, vous déterminez l'initiative et l'ordre de jeu par des jets de dés, puis enchaînez les rounds jusqu'à ce qu'un dénouement soit atteint et que la rencontre prenne fin. Les règles présentées dans cette section sont spécifiques à une rencontre de combat (une bataille), mais cette structure générale peut être utilisée pour tous les types de rencontre.

Étape 1 : déterminer l'initiative

Quand le MJ le demande, vous faites un jet d'initiative afin de déterminer votre place dans l'ordre d'initiative, qui est l'ordre dans lequel chaque participant à la rencontre va jouer son tour. Les jets d'initiatives marquent le début d'une rencontre. Dans la majorité des cas, vous faites votre jet d'initiative avant de commencer un combat.

Vous déterminez généralement votre initiative à l'aide d'un test de Perception : plus vous êtes conscient de votre entourage, plus vous êtes en mesure de réagir rapidement. Cela, étant, le MJ pourra parfois vous demander de faire un autre type de test. Par exemple, si vous êtes en mode exploration et que vous tentez d'Échapper aux regards (page 479), vous devrez faire un test de Discrétion. Une rencontre sociale fera quant à elle appel à un test de Duperie ou de Diplomatie.

Le MJ lance l'initiative de tous les participants à une rencontre qui ne sont pas des personnages joueurs. Si parmi ces participants se trouvent des créatures identiques, le MJ peut faire un jet d'initiative commun pour l'ensemble de ces créatures et les faire jouer dans l'ordre de son choix pendant leur tour. Un tel mode de fonctionnement peut cependant rendre les batailles moins prévisibles et plus dangereuses, certains MJ préfèrent donc faire un jet d'initiative pour chaque créature quand cela n'est pas trop long.

À la différence d'un test classique, dont le résultat est comparé à un DD, les résultats des jets d'initiative sont classés par ordre de grandeur. Ce classement détermine l'ordre dans lequel les participants à la rencontre agissent, qui s'appelle l'ordre d'initiative. Le personnage dont le résultat est le plus élevé commence. Le second résultat le plus élevé suit, et ainsi de suite jusqu'à la créature dont le résultat est le moins élevé et qui joue en dernier.

Si votre résultat est égal à celui d'un adversaire, celui-ci joue en premier. Si votre résultat est égal à celui d'un autre PJ, vous pouvez décider entre vous qui jouera le premier lorsque votre tour arrive dans l'ordre d'initiative. Une fois cette décision arrêtée, cependant, vos places dans l'ordre d'initiative ne changent généralement plus jusqu'à la fin de la rencontre.

Étape 2 : jouer un round

Un round commence quand le participant qui a obtenu le résultat le plus élevé à son jet d'initiative commence son tour et il prend fin quand celui qui a obtenu le résultat le moins élevé à son jet d'initiative termine son tour. La manière dont se déroule un tour est décrite plus bas. Les créatures peuvent également agir hors de leur tour grâce à des réactions et des actions gratuites.

Étape 3 : commencer le round suivant

Une fois que tous les participants à une rencontre ont joué à leur tour, le round actuel prend fin et le suivant peut commencer. Vous n'avez pas besoin de refaire de jets d'initiative. Le nouveau round se déroule dans le même ordre que le précédent et le cycle se répète ainsi jusqu'à la fin de la rencontre.

Étape 4 : terminer la rencontre

La rencontre prend fin quand vos adversaires sont vaincus, que vous avez conclu une trêve, ou si un événement ou une situation particulière met fin au combat. Vous et les autres participants n'êtes alors plus soumis à l'ordre d'initiative et vous retrouvez un mode de jeu plus libre, ce qui se traduit généralement par un retour au mode exploration. Parfois, au terme d'une rencontre, le MJ distribue des points d'expérience au groupe ou vous trouvez des trésors à vous partager.

Tours

Quand c'est à votre tour d'agir, vous pouvez choisir de faire des actions uniques (◆), de brèves activités (◆◆ et ◆◆◆), des réactions (↩), ou des actions gratuites (◇). Quand vous avez terminé, votre tour prend fin et le personnage suivant dans l'ordre d'initiative commence son tour. Il est parfois important de savoir à quel moment quelque chose se passe lors de votre tour, c'est pourquoi un tour est segmenté en trois parties.

Étape 1 : commencez votre tour

De nombreuses choses se déroulent automatiquement au début de votre tour. Il s'agit généralement du point de repère utilisé pour noter le temps qui passe pour les effets qui durent plusieurs tours. Au début de chacun de vos tours, accomplissez ce qui suit dans l'ordre de votre choix :

- Si vous avez créé un effet qui dure un nombre de rounds donné, réduisez la quantité de rounds restants de 1. L'effet prend fin quand cette durée atteint 0. Par exemple, si vous vous êtes lancé un sort qui dure 3 rounds lors de votre premier tour de combat, celui-ci vous affecte pendant ce premier round, puis sa durée est réduite à 2 rounds au début de votre second tour, à 1 round au début de votre troisième tour et il prend fin au début de votre quatrième round.
- Vous pouvez utiliser une action gratuite ou une réaction dont le déclencheur est « votre tour commence » ou quelque chose de comparable.
- Si vous êtes mourant, faites un test de récupération (page 459).

- Finissez de faire tout ce qui est censé se dérouler au début de votre tour.

Le début de votre tour se termine toujours de la même manière.

- Regagnez 3 actions et 1 réaction. Si vous n'avez pas utilisé la réaction gagnée au tour précédent, vous la perdez. Vous ne pouvez pas en effet « mettre de côté » les actions ou les réactions gagnées lors d'un tour pour les utiliser au tour suivant. Si un état vous empêche d'agir, vous ne regagnez pas vos actions ni votre réaction. Certains pouvoirs et états (comme accéléré ou ralenti) peuvent modifier le nombre d'actions que vous regagnez, voire vous empêcher de regagner votre réaction. Si vous perdez des actions et gagnez des actions supplémentaires (par exemple si vous vous trouvez à la fois dans l'état accéléré et ralenti), vous choisissez quelles actions vous perdez.

ÉTAPE 2 : AGISSEZ

Lors de votre tour, vous pouvez utiliser des actions dans l'ordre que vous souhaitez. Cependant, vous devez compléter une action ou une activité avant de pouvoir en entreprendre une autre. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser une action unique en plein milieu d'une activité à deux actions que vous avez commencée. Les actions que vous pouvez utiliser dépendent généralement de vos capacités de classe, de vos compétences, de vos dons et de vos objets. Il existe cependant un certain nombre d'actions par défaut que tout le monde peut accomplir et qui vous sont décrites dans la section « Actions basiques » ci-dessous. Certains effets peuvent vous empêcher d'agir. Si vous ne pouvez pas agir, vous ne pouvez pas utiliser d'action, ni de réaction ou d'action gratuite.

Si vous entamez une activité à 2 ou 3 actions lors de votre tour, vous devez être en mesure de la compléter lors de votre tour. Vous ne pouvez pas, par exemple, commencer un Saut en hauteur en utilisant votre dernière action d'un tour puis le compléter en utilisant votre première action du tour suivant.

Une fois que vous avez dépensé vos 3 actions, votre tour prend fin (comme décrit dans l'Étape 3) et celui de la créature suivante commence. Vous pouvez aussi décider de ne pas utiliser toutes vos actions et terminer votre tour de manière anticipée. Dès que votre tour prend fin, vous perdez toutes les actions que vous n'avez pas utilisées, mais pas votre réaction ni votre capacité à utiliser des actions gratuites.

ÉTAPE 3 : TERMINEZ VOTRE TOUR

Une fois que vous avez accompli tout ce que vous vouliez avec les actions à votre disposition, vous atteignez la fin de votre tour. Vous pouvez accomplir ce qui suit dans l'ordre de votre choix. Une fois que vous avez fini de jouer, vous laissez la place à la créature suivante dans l'ordre d'initiative.

- Mettez fin à tous les effets qui durent jusqu'à la fin de votre tour. Par exemple, les sorts avec une durée maintenue se terminent à la fin de votre tour, sauf si vous avez utilisé l'action Maintenir un sort pendant votre tour pour en allonger encore la durée. Certains effets causés par des ennemis peuvent également durer un certain nombre de vos tours et vous en réduisez alors la durée de 1 lors de cette étape, en mettant un terme à l'effet quand sa durée atteint 0.
- Si vous vous trouvez dans l'état dégâts persistants, c'est à ce moment que ces dégâts vous sont infligés. Après avoir subi ces dégâts, vous pouvez tenter le test nu qui vous permettra, peut-être, de mettre un terme à ces dégâts persistants. Vous faites ensuite tous les jets de sauvegarde liés aux afflictions dont vous souffrez. De nombreux autres états changent à la fin de votre tour, comme l'état effrayé, dont l'intensité baisse. Ces changements d'état interviennent cependant après que vous avez subi les potentiels dégâts persistants qui vous affectent, fait un test nu pour y mettre fin, et fait les jets de sauvegarde contre les afflictions qui vous affectent.
- Vous pouvez utiliser une action gratuite ou une réaction dont le déclencheur est « Votre tour se termine » ou quelque chose de comparable.
- Finissez de faire tout ce qui est censé se dérouler à la fin de votre tour.

LE SUIVI DE L'INITIATIVE

Le MJ est chargé de suivre l'ordre d'initiative pendant les rencontres. Rien ne s'oppose généralement à ce que les joueurs connaissent cet ordre, dans la mesure où ils verront bien qui agit quand et connaissent leurs résultats respectifs. Cependant, le MJ peut vouloir cacher les noms des adversaires que les PJ n'ont pas encore identifiés.

Une fois que l'ordre d'une rencontre est fixé, il n'est généralement pas nécessaire de conserver les résultats des jets d'initiative initiaux. Le MJ peut créer une liste simple, utilise une série de cartes ou d'autres indicateurs, ou encore un *Combat Pad* Pathfinder, qui est équipé d'aimants qui lui permettront de réorganiser cet ordre en toute simplicité.

Changer l'ordre d'initiative

Toute méthode utilisée pour garder une trace de l'ordre d'initiative doit être flexible, car cet ordre peut être modifié. En effet, une créature peut utiliser l'action basique Retarder pour changer sa place dans cet ordre, auquel cas vous pouvez l'effacer de la liste ou mettre son marqueur de côté jusqu'à ce qu'elle entre de nouveau dans l'ordre d'initiative. Quand une créature est assommée, sa place dans l'ordre d'initiative change également (voir la section « Assommé et mourant » en page 459). Utiliser l'action basique Préparer ne modifie par contre pas la place d'une créature dans l'ordre d'initiative, car l'action désignée devient alors une réaction.

Actions basiques

Les actions basiques sont des actions courantes, comme vous déplacer, attaquer et aider les autres. Toutes les créatures peuvent donc utiliser les actions basiques (sauf dans des circonstances extrêmes) et certaines sont même utilisées très fréquemment. Vous utiliserez beaucoup Interagir, Faire un pas, Marcher rapidement et Frapper, notamment. De nombreux dons et autres actions font appel à certaines de ces actions basiques ou les modifient pour produire des effets différents. Par exemple, une action complexe peut vous permettre de Marcher rapidement sur une distance égale au maximum à deux fois votre Vitesse au lieu d'une seule fois, et un grand nombre d'activités comprennent l'action Frapper.

Certaines actions sont entreprises moins souvent, mais la majorité des créatures peuvent cependant les utiliser. Il s'agit des actions basiques spécialisées, présentées en page 472. Celles-ci s'accompagnent généralement de conditions auxquelles tous les personnages ne répondent pas, comme avoir un bouclier en main ou avoir une Vitesse de creusement.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

En plus des actions présentées dans ces deux sections, les actions liées à l'incantation sont présentées en page 302–305, et les actions liées à l'utilisation d'objets magiques sont présentées en pages 531–534.

AIDER ↷

Déclencheur. Un allié est sur le point d'utiliser une action qui lui demande de faire un test de compétence ou un jet d'attaque.

Conditions. L'allié est disposé à accepter votre aide et vous vous êtes préparé à l'aider (voir ci-dessous).

Vous tentez d'apporter votre aide à un allié confronté à une tâche particulière. Pour utiliser cette réaction, vous devez préalablement vous être préparé à l'aider, généralement en utilisant une action lors de votre tour. Vous devez expliquer au MJ de quelle manière vous comptez apporter votre aide et il détermine alors si vous pouvez ou non Aider votre allié.

Quand vous utilisez la réaction Aider, faites un test de compétence ou un jet d'attaque dont le type est décidé par le MJ. Le DD en est généralement de 20, mais le MJ peut décider de l'ajuster si la tâche est particulièrement facile ou difficile. En fonction de la situation, le MJ peut ajouter les traits adaptés de son choix à votre action de préparation ou à votre réaction Aider, ou même vous permettre de faire un test pour Aider qui ne soit pas un test de compétence ou un jet d'attaque.

Succès critique. Vous permettez à votre allié de bénéficier d'un bonus de circonstances de +2 au test déclencheur. Si vous possédez le rang de maîtrise de maître dans le test que vous faites, ce bonus est de +3 et, si votre rang est légendaire, il est de +4.

Succès. Vous permettez à votre allié de bénéficier d'un bonus de circonstances de +1 au test déclencheur.

Échec critique. Votre allié subit un malus de circonstances de –1 au test déclencheur.

BONDIR ❖

DÉPLACEMENT

Vous faites un petit saut sans prendre de risque. Vous pouvez Bondir de 3 m au maximum à l'horizontale si votre Vitesse est supérieure ou égale à 4,50 m, ou de 4,50 m au maximum à l'horizontale si votre Vitesse est supérieure ou égale à 9 m. Vous atterrissez dans l'espace où se termine votre Bond (ce qui signifie que vous pouvez généralement sauter par-dessus un fossé de 1,50 m, ou un fossé de 3 m si votre Vitesse est supérieure ou égale à 9 m).

Si vous Bondissez verticalement, vous pouvez vous déplacer de 90 cm en hauteur et de 1,50 m en longueur pour atteindre une surface surélevée.

Vous devez faire appel à la compétence Athlétisme pour sauter sur de plus grandes distances.

CHERCHER ❖

CONCENTRATION SECRET

Vous scrutez une zone à la recherche de créatures ou d'objets. Si vous cherchez des créatures, choisissez une zone à scruter. Si la précision est de mise, le MJ peut vous demander de choisir un cône de 9 m ou une explosion de 4,50 m qui se trouve dans votre champ de vision. Vous pouvez subir un malus si la zone que vous désignez se trouve éloignée.

Si vous utilisez Chercher pour découvrir des objets (y compris des portes et des dangers secrets), vous examinez une case de 3 m de côté maximum qui se trouve dans un emplacement adjacent. Le MJ peut déterminer que vous avez besoin de Chercher sous la forme d'une activité, qui peut alors vous prendre plus d'actions, voire des minutes ou des heures si la zone que vous examinez est particulièrement encombrée.

Le MJ peut faire un unique test de Perception secret à votre place et en comparer le résultat au DD de Discrétion de toute créature non détectée ou cachée dans la zone, ou au DD nécessaire pour détecter chaque objet qui se trouve dans la zone (qui est alors déterminé par le MJ ou par la personne qui a Dissimulé cet objet). Une créature que vous détectez peut se trouver dans l'état caché plutôt que dans l'état observé si vous utilisez un sens imprécis ou si un effet (comme *invisibilité*) empêche ce sujet d'être observé.

Succès critique. Si vous tentiez de repérer des créatures, toute créature non détectée ou cachée contre laquelle vous avez obtenu un succès critique devient observée face à vous. Si vous cherchiez un objet, vous découvrez son emplacement.

Succès. Si vous tentiez de repérer des créatures, toute créature non détectée contre laquelle vous avez obtenu un succès devient cachée au lieu de non détectée et toute créature cachée devient observée. Si vous cherchiez un objet, vous découvrez son emplacement ou un indice vous aidant à trouver celui-ci, en fonction de ce que préfère le MJ.

DEVINER LES INTENTIONS ❖

CONCENTRATION SECRET

Vous tentez de déterminer si le comportement d'une créature est anormal. Vous désignez une créature et vous tentez de repérer des signes étranges dans son langage corporel, de la nervosité, ou d'autres indicateurs qui peuvent laisser penser qu'elle tente de tromper quelqu'un. Le MJ fait un unique test de Perception secret à votre place et compare le résultat au DD de Duperie de la créature, au DD d'un sort qui affecte l'état mental de la créature, ou à un autre DD qu'il juge approprié à la situation. Vous ne pouvez généralement pas refaire de tentative de Deviner les intentions de la même créature si la situation n'évolue pas significativement.

Succès critique. Vous devinez les véritables intentions de la créature et déterminez le type de magie mentale qui l'affecte éventuellement.

Succès. Vous êtes capable de dire si la créature se comporte normalement ou non, mais vous ne connaissez pas ses véritables intentions ni le type de magie qui pourrait l'affecter.

Échec. Vous détectez seulement ce qu'une créature trompeuse cherche à vous faire croire. Si la créature ne cherche pas à vous tromper, vous êtes convaincu qu'elle se comporte normalement.

Échec critique. Votre impression concernant les intentions de la créature est erronée.

FAIRE UN PAS ❖

DÉPLACEMENT

Conditions. Votre Vitesse est d'au moins 3 m.

Vous vous déplacez prudemment de 1,50 m. À la différence des autres types de déplacement, Faire un pas ne déclenche pas de réactions (comme une Attaque d'opportunité) qui peuvent être déclenchées par des actions de déplacement ou quand vous pénétrez dans une case ou la quittez.

Vous ne pouvez pas Faire un pas quand vous vous trouvez sur un terrain difficile (page 475), et vous ne pouvez pas Faire un pas en utilisant une autre Vitesse que votre Vitesse au sol.

FRAPPER ❖

ATTAQUE

Vous attaquez avec une arme que vous tenez en main ou une attaque à mains nues, en prenant pour cible une créature qui se trouve dans votre zone d'allonge (pour une attaque au corps à corps) ou à portée (pour une attaque à distance). Faites le jet d'attaque pour l'arme ou l'attaque à mains nues que vous utilisez et comparez le résultat à la CA de la créature ciblée afin de déterminer son effet. Consultez les sections

« Jets d'attaque » en page 446 et « Dégâts » en page 450 pour en savoir plus sur la façon de calculer vos attaques et vos jets de dégâts.

Succès critique. Comme pour un succès, mais vous infligez le double des dégâts (page 451).

Succès. Vous infligez les dégâts de l'arme ou de l'attaque à mains nues en tenant compte de tous les modificateurs, bonus et malus aux dégâts appropriés.

INTERAGIR ◆

MANIPULATION

Vous utilisez une main ou plus pour manipuler un objet ou un élément de votre environnement. Vous pouvez vous saisir d'un objet non porté ou rangé, ouvrir une porte, ou être à l'origine d'un effet comparable. Vous devrez probablement faire un test de compétence afin de déterminer le succès de votre Interaction.

MARCHER RAPIDEMENT ◆

DÉPLACEMENT

Vous vous déplacez d'une distance maximale égale à votre Vitesse (page 463).

MISE À L'ABRI ◆

Conditions. Vous bénéficiez d'un abri, vous trouvez près d'une caractéristique de votre environnement derrière laquelle vous abriter, ou êtes à terre.

Vous vous plaquez contre un mur ou vous jetez derrière un obstacle pour mieux vous mettre à l'abri (page 476). Si vous bénéficiez déjà d'un abri standard, vous gagnez à la place un abri important qui vous confère un bonus de +4 à la CA, à vos jets de réflexes contre les zones d'effet, et vos tests de Discrétion pour Vous cacher, Être furtif ou éviter de vous faire détecter de manière générale. Vous bénéficiez sinon des avantages liés à un abri standard (un bonus de circonstances de +2). Ces avantages perdurent jusqu'à ce que vous quittiez votre emplacement actuel, utilisiez une action d'attaque, vous trouviez dans l'état inconscient ou mettiez fin à cet effet par une action gratuite.

PRÉPARER ◆◆

CONCENTRATION

Vous vous préparez à utiliser une action qui se déroulera hors de votre tour. Choisissez une action unique ou une action gratuite que vous pouvez utiliser et précisez un déclencheur. Votre tour prend alors fin. Si le déclencheur que vous avez indiqué se déroule avant le début de votre prochain tour, vous pouvez utiliser l'action choisie comme une réaction (dans la mesure où vous répondez à toutes les conditions d'utilisation). Vous ne pouvez pas Préparer une action gratuite qui a déjà un déclencheur.

Si vous êtes soumis à un malus d'attaques multiples et que votre action préparée est une action d'attaque, votre attaque préparée est soumise au malus d'attaques multiples que vous aviez quand vous l'avez Préparée. Il s'agit d'une des rares occasions où le malus d'attaques multiples est appliqué hors de votre tour.

RAMPER ◆

DÉPLACEMENT

Conditions. Vous êtes à terre et votre Vitesse est d'au moins 3 m.

Vous vous déplacez de 1,50 m en rampant, en restant à terre.

RETARDER ◇

Déclencheur. Votre tour commence.

Vous attendez le bon moment pour agir. Le reste de votre tour ne s'est pas encore déroulé. À la place, vous vous retirez de l'ordre d'initiative. Vous pouvez reprendre une place dans l'ordre d'initiative par une action gratuite déclenchée par la fin du tour d'une autre créature. Cette nouvelle place devient votre place permanente dans l'ordre d'initiative. Vous ne pouvez pas utiliser de réaction avant de reprendre une place dans l'ordre d'initiative. Si vous Retardez un round entier sans reprendre une place dans l'ordre d'initiative, les actions du tour Retardé sont perdues, votre place dans l'ordre d'initiative ne change pas et votre prochain tour se déroule donc à votre place originale dans cet ordre.

Quand vous Retardez, tous les dégâts persistants et les autres effets négatifs qui se produisent normalement au début de votre tour sont appliqués immédiatement quand vous utilisez l'action Retarder. Tous les effets bénéfiques qui devraient normalement prendre fin à n'importe quel moment de votre tour se terminent également. Le MJ détermine également quels autres effets prennent fin quand vous Retardez votre tour. En bref, vous ne pouvez pas Retarder votre tour pour échapper à des effets négatifs qui vont se dérouler pendant votre tour ou étendre la durée d'effets qui doivent prendre fin pendant votre tour.

PARLER

Tant que vous pouvez agir, vous pouvez également parler. Vous n'avez pas besoin de dépenser d'action pour parler mais, étant donné qu'un round dure 6 s, vous pouvez rarement énoncer plus d'une phrase par round. Les utilisations spéciales du langage (si vous faites un test de Duperie pour Mentir, par exemple) nécessitent d'utiliser des actions et s'accompagnent de leurs propres règles. Toute utilisation du langage possède le trait audible. Si vous communiquez autrement qu'en parlant, d'autres règles peuvent s'appliquer. Par exemple, si vous utilisez la langue des signes, le trait associé est alors visuel et non audible.

RELÂCHER ◇

MANIPULATION

Vous Relâchez quelque chose que vous tenez dans une main ou dans vos deux mains. Cela peut signifier laisser tomber un objet, retirer une main de la poignée de votre arme pendant que l'autre la tient encore, relâcher une corde à laquelle est accroché un chandelier, ou accomplir une action comparable. À la différence des autres actions de manipulation, Relâcher ne déclenche pas de réactions qui peuvent être déclenchées par les actions possédant le trait manipulation (comme Attaque d'opportunité).

Si vous voulez vous tenir prêt à Relâcher quelque chose hors de votre tour, utilisez l'activité Préparer.

S'ÉCHAPPER ◆

ATTAQUE

Vous tentez de vous tirer d'une situation dans laquelle vous êtes empoigné, immobilisé ou entravé. Choisissez une créature, un objet, un effet de sort, un danger, ou un autre obstacle qui vous impose l'un de ces états. Vous faites un test contre le DD de cet effet en utilisant votre modificateur d'attaque à mains nues. Il s'agit généralement du DD d'Athlétisme de la créature qui vous empoigne, du DD de Vol de la créature qui vous a attaché, du DD des sorts qui vous affectent, ou du DD pour S'échapper indiqué dans le profil d'un objet, d'un danger ou d'un autre obstacle. Au lieu d'utiliser votre modificateur d'attaque, vous pouvez faire un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme (mais cette action possède toujours le trait attaque).

Succès critique. Vous vous libérez et perdez l'état empoigné, immobilisé ou entravé que la cible désignée vous imposait. Vous pouvez alors Marcher rapidement sur une distance de 1,50 m.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Succès. Vous vous libérez et perdez l'état empoigné, immobilisé ou entravé que la cible désignée vous imposait.

Échec critique. Vous ne réussissez pas à vous libérer et vous ne pouvez pas tenter de Vous échapper avant votre prochain tour.

SE JETER À TERRE ❖

DÉPLACEMENT

Vous vous laissez tomber à terre.

SE RELEVER ❖

DÉPLACEMENT

Vous étiez à terre et vous Vous relevez.

ACTIONS BASIQUES SPÉCIALISÉES

Ces actions sont utiles dans des circonstances bien particulières. Certaines nécessitent pour être utilisées d'avoir un type de déplacement spécial (page 463).

ARRÊTER UNE CHUTE ↷

Déclencheur. Vous chutez.

Conditions. Vous avez une Vitesse de vol.

Vous faites un test d'Acrobaties pour ralentir votre chute. Le DD est généralement de 15, mais il peut être plus élevé en cas de turbulences ou d'autres circonstances particulières.

Succès. Vous chutez délicatement et ne subissez pas de dégâts de chute.

CREUSER ❖

DÉPLACEMENT

Conditions. Vous avez une Vitesse de creusement.

Vous creusez un chemin à travers de la terre, du sable ou un autre matériau meuble avec d'une distance maximale égale à votre Vitesse de creusement. Vous ne pouvez pas creuser à travers la roche ou d'autres substances plus denses que la terre, sauf si un pouvoir vous le permet.

DÉTOURNER LE REGARD ❖

Vous détournez le regard d'un danger. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos jets de sauvegarde contre les pouvoirs visuels qui nécessitent que vous regardiez une créature ou un objet, comme le regard pétrifiant d'une méduse. Votre regard reste détourné jusqu'au début de votre prochain tour.

LEVER UN BOUCLIER ❖

Conditions. Vous maniez un bouclier.

Vous levez votre bouclier pour vous protéger. Quand vous avez Levé un bouclier, vous ajoutez le bonus de circonstances indiqué dans son profil à votre CA. Votre bouclier reste levé jusqu'au début de votre prochain tour.

SE METTRE EN SELLE ❖

DÉPLACEMENT

Conditions. Vous vous trouvez sur une case adjacente à une créature qui fait au moins une catégorie de taille de plus que la vôtre et qui accepte d'être votre monture.

Vous enfourchez la créature et la chevauchez. Si vous êtes déjà en selle, vous pouvez à la place utiliser cette action pour descendre de selle et mettre pied à terre dans un espace adjacent à votre monture.

SE RACCROCHER IN EXTREMIS ↷

MANIPULATION

Déclencheur. Vous chutez depuis un rebord ou une prise ou passez à côté de l'un de ces éléments lors de votre chute.

Conditions. Vos mains ne sont pas attachées dans votre dos ou entravées d'une quelconque manière.

Quand vous chutez devant un rebord ou un autre type de prise, vous pouvez tenter de vous y raccrocher afin d'interrompre votre chute. Vous devez pour cela réussir un jet de Réflexes, généralement associé avec un DD pour Escalader. Si vous réussissez à vous raccrocher au rebord ou à la prise, vous pouvez alors Escalader en utilisant la compétence Athlétisme.

Succès critique. Vous attrapez le rebord ou la prise, sans nécessairement avoir besoin d'avoir une main libre, généralement en utilisant un objet adapté pour vous rattraper (en accrochant la lame d'une hache de bataille sur un rebord, par exemple). Vous subissez quand même les dégâts correspondant à la hauteur de laquelle vous avez chuté, mais vous réduisez cette hauteur de 9 m.

Succès. Si vous avez au moins une main de libre, vous attrapez le rebord ou la prise et stoppez votre chute. Vous subissez quand même les dégâts correspondant à la hauteur de laquelle vous avez chuté, mais vous réduisez cette hauteur de 6 m. Si vous n'avez aucune main de libre, vous continuez de chuter comme si vous aviez échoué à votre test.

Échec critique. Vous continuez votre chute et, si vous aviez déjà chuté d'une hauteur supérieure ou égale à 6 m quand vous avez utilisé cette réaction, vous subissez 10 dégâts contondants causés par l'impact pour toute tranche de 6 m de chute.

SIGNALER ❖

AUDIBLE MANIPULATION VISUEL

Conditions. Une créature est non détectée par un ou plusieurs de vos alliés, mais pas par vous.

Vous désignez une créature que vous pouvez voir à un ou plusieurs de vos alliés, en la montrant du doigt et en indiquant verbalement à quelle distance elle se trouve. La créature se trouve alors cachée par rapport à vos alliés plutôt que non détectée (page 466). Cela ne fonctionne que si vos alliés peuvent vous voir et qu'ils se trouvent à un endroit d'où ils pourraient potentiellement détecter la cible. Si vos alliés ne peuvent pas vous entendre ou vous comprendre, ils doivent alors réussir un test de Perception contre le DD de Discrétion de la créature. Sur un échec, ils vous comprennent mal et croient que la cible se trouve à un autre endroit que celui que vous désignez.

VOLER ❖

DÉPLACEMENT

Conditions. Vous avez une Vitesse de vol.

Vous vous déplacez dans les airs avec une vitesse d'une distance maximale égale à votre Vitesse de vol. Vous faites appel aux règles du déplacement à travers un terrain difficile pour vous déplacer vers le haut (verticalement ou en diagonale). Vous pouvez vous diriger verticalement vers le sol de 3 m en dépensant 1,50 m de déplacement. Si vous Volez jusqu'au sol, vous ne subissez pas de dégâts de chute. Vous pouvez utiliser une action pour Voler sur une distance de 0 m afin de faire du vol stationnaire. Si vous êtes dans les airs à la fin de votre tour et que vous n'avez pas utilisé d'action pour Voler lors de ce tour, vous chutez.

ACTIVITÉS PENDANT LES RENCONTRES

Les activités dont la durée excède un tour ne peuvent normalement pas être entreprises pendant une rencontre. Les sorts dont le temps d'incantation est supérieur ou égal à 1 min, ainsi que plusieurs actions de compétences rentrent dans cette catégorie. Lors d'une rencontre, quand vous entreprenez une activité pendant votre tour, vous vous engagez à

dépenser toutes les actions requises. Si cette activité est interrompue avant qu'elle soit terminée, vous perdez toutes les actions que vous auriez dépensées pour terminer cette activité. Les activités sont décrites en détail en page 461.

Réactions pendant les rencontres

Vos réactions vous permettent de répondre immédiatement à ce qui se passe autour de vous. En fonction des circonstances de la rencontre, le MJ détermine si vous pouvez utiliser vos réactions avant le début de votre premier tour.

Une fois que votre premier tour commence, vous gagnez vos actions et votre réaction. Vous pouvez utiliser 1 réaction par round. Vous pouvez utiliser une réaction pendant le tour de n'importe qui (y compris le vôtre), mais seulement quand son déclencheur se produit. Si vous n'avez pas utilisé votre réaction, vous la perdez au début de votre prochain tour. Cela dit, vous gagnez généralement une nouvelle réaction au début de ce tour.

Certaines réactions ont été pensées pour être utilisées lors d'un combat et peuvent changer drastiquement le cours d'une bataille. L'Attaque d'opportunité que les guerriers acquièrent au niveau 1 est une telle réaction.

Attaque d'opportunité ↷

Déclencheur. Une créature qui se trouve à portée de votre allonge utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance, ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Vous frappez un adversaire qui vous laisse une ouverture. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature qui a déclenché ce pouvoir. Si vous obtenez un coup critique et que le déclencheur était une action de manipulation, vous interrompez cette action. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

Cette réaction vous permet de porter une Frappe au corps à corps contre une créature à portée qui utilise une action avec le trait manipulation ou déplacement, fait une attaque à distance, ou quitte une case pendant une action de déplacement. Le diagramme des Déplacements déclencheurs présenté en page 474 présente des exemples de déplacements susceptibles de déclencher une Attaque d'opportunité chez une créature sans allonge et une avec allonge.

Vous remarquerez que cette réaction vous permet d'utiliser une Frappe comme action basique modifiée. Celle-ci suit les règles des actions subordonnées expliquées en page 462. Dans la mesure où votre Attaque d'opportunité ne se déroule pas pendant votre tour, le jet d'attaque n'est pas soumis à un malus d'attaques multiples.

Déplacement pendant les rencontres

Votre déplacement pendant le mode rencontre dépend des actions et autres pouvoirs que vous utilisez. Que vous Marchiez rapidement, Fassiez un pas, Nagiez, ou Escaladiez, votre distance maximale de déplacement est basée sur votre Vitesse. Certains pouvoirs et objets magiques peuvent vous donner accès à d'autres types de déplacements, comme creuser, escalader, voler ou nager rapidement (page 463).

Quand les règles parlent d'un « coût en déplacement », ou de « dépenser du déplacement », il s'agit du nombre de mètres de Vitesse que vous devez utiliser pour vous rendre d'un point à un autre. Normalement, vous dépensez 1,50 m de déplacement par case quand vous vous déplacez sur une grille, ou le nombre de mètres que vous avez parcourus quand vous n'êtes pas sur une grille. Cependant, il est parfois plus difficile de parcourir certaines distances à cause de la difficulté du terrain (page 475) ou d'autres facteurs. Dans ces cas-là, vous devrez sûrement dépenser une quantité de déplacement différente afin de parcourir la distance reliant deux points. Par exemple, un type de déplacement peut vous coûter 3 m de déplacement pour vous déplacer de 1 case, et traverser certains terrains vous coûtera 1,50 m de déplacement supplémentaire par case.

Déplacement sur le quadrillage

Si une rencontre est l'occasion d'un combat, il peut être intéressant de gérer les déplacements et de déterminer la position des participants les uns par rapport aux autres à l'aide d'un Flip-Mat ou de Flip-Tiles Pathfinder ou d'une autre forme de quadrillage qui représente le terrain, ainsi que de miniatures pour représenter les combattants. Quand un personnage se déplace sur un quadrillage, chaque case de 2,50 cm de côté représente une surface de 1,50 m de côté dans le monde du jeu. Ainsi, une créature qui se déplace en ligne droite doit dépenser 1,50 m de déplacement pour chaque case de la carte qu'elle traverse.

Dans la mesure où le déplacement en diagonale couvre une distance plus importante, il n'est pas comptabilisé de la même manière. La première case parcourue en diagonale coûte 1,50 m, mais la seconde coûte 3 m, et ainsi de suite en continuant d'alterner entre les deux. Par exemple, si vous vous déplacez de 4 cases en diagonale, vous devrez comptabiliser un déplacement de 1,50 m, 3 m, 1,50 m et 3 m, pour un total de 9 m. Lors de votre tour, vous devez prendre note de la distance totale parcourue en diagonale, mais ce décompte est réinitialisé à la fin de votre tour.

Taille, espace et allonge

Les créatures et les objets de différentes tailles n'occupent pas la même surface. Vous trouverez une liste des tailles et de l'espace occupé par chacune sur un quadrillage dans le Tableau 9–1 : Taille et allonge (page 474). Le Tableau 9–1 vous présente également l'allonge généralement associée aux créatures de chaque taille, à la fois pour les créatures hautes (les bipèdes) et les créatures longues (les quadrupèdes). Rendez-vous en page 455 pour en apprendre plus sur l'allonge.

L'entrée Espace vous indique la longueur en mètres du côté de l'espace occupé par une créature. Une créature de grande taille occupe par exemple un espace de 3 m sur 3 m (soit 4 cases sur le quadrillage). Des éléments d'une créature dépassent parfois de son espace, comme quand une pieuvre géante vous empoigne à l'aide de ses tentacules. Dans ce cas, le MJ permet généralement d'attaquer la portion qui dépasse de l'espace de la créature, même si vous n'avez pas l'allonge nécessaire pour atteindre son corps. Une créature ou un objet de taille Petite ou supérieure occupe au moins une case du quadrillage et les créatures de ces catégories de tailles ne peuvent généralement pas partager leur espace, sauf dans des cas particuliers, par exemple si un personnage est à cheval sur sa monture. Vous trouverez un peu plus loin les règles concernant le déplacement à travers l'espace d'autres créatures.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

DÉPLACEMENTS DÉCLENCHEURS

1. Valéros peut se rendre en position 1 avec l'action Marcher rapidement sans déclencher de réaction.
2. Si Valéros se rend en position 2, il déclenche des réactions à la fois chez le hobgobelin et chez le troll. Le troll a une allonge de 3 m, donc Valéros déclenche des réactions chez ses deux ennemis quand il quitte la seconde case et pénètre dans la troisième.
3. Si Séoni Marche rapidement jusqu'à la position 3, elle déclenche des réactions chez le hobgobelin et chez le troll. Dans la mesure où le troll a une allonge de 3m, il peut utiliser sa réaction à chaque fois que Séoni quitte une des cases. Séoni peut Faire un pas deux fois si elle veut éviter de déclencher des réactions, mais cela lui coûte alors 2 actions au lieu d'une seule.

TABLEAU 9-1 : TAILLE ET ALLONGE

Taille	Espace	Allonge (haute)	Allonge (longue)
Très Petite	Moins de 1,50 m	0 m	0 m
Petite	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Moyenne	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Grande	3 m	3 m	1,50 m
Très Grande	4,50 m	4,50 m	3 m
Gigantesque	6 m ou plus	6 m	4,50 m

Plusieurs créatures Très Petites peuvent occuper la même case. Au moins quatre d'entre elles peuvent tenir sur une unique case, mais le MJ peut décider qu'elles peuvent être plus nombreuses. Une créature de taille Très Petite peut également occuper un espace dans lequel se trouve une créature plus grande qu'elle et, si son allonge est de 0 m, elle est même forcée de le faire afin de pouvoir attaquer cette créature.

ACTIONS DE DÉPLACEMENT QUI DÉCLENCHENT DES RÉACTIONS

Certaines réactions et actions gratuites sont déclenchées par une créature qui utilise une action possédant le trait déplacement. L'exemple le plus représentatif est l'Attaque d'opportunité. Les actions qui possèdent le trait déplacement peuvent déclencher des réactions ou des actions gratuites pendant toute la durée du déplacement. À chaque fois que vous quittez une case (ou vous déplacez de 1,50 m si vous n'utilisez pas de quadrillage) et que vous vous trouvez dans la zone d'allonge d'une créature, votre déplacement déclenche ces réactions et actions gratuites (mais pas plus d'une fois par action de déplacement pour la créature qui réagit). Si vous utilisez une action de déplacement mais que vous ne quittez pas votre case, le déclencheur se produit alors une fois que vous avez accompli votre action ou utilisé votre pouvoir.

La description de certaines actions, comme Faire un pas, précise spécifiquement qu'elles ne déclenchent pas de réactions ou d'actions gratuites basées sur le déplacement.

TRAVERSER L'ESPACE D'UNE CRÉATURE

Vous pouvez traverser l'espace d'une créature consentante. Si vous voulez traverser l'espace d'une créature réticente, vous devez alors utiliser un Déplacement acrobatique à l'aide d'Acrobaties. Vous ne pouvez pas terminer votre tour dans une case occupée par une autre créature. Vous pouvez par contre terminer une action de déplacement dans une telle case, dans la mesure où vous accomplissez immédiatement une autre action de déplacement pour quitter cette case. Si deux créatures terminent dans la même case par accident, le MJ détermine celle qui est forcée de quitter la case (et si l'une des créatures tombe à terre).

Créatures à terre et hors de combat

Vous pouvez partager l'espace d'une créature à terre si celle-ci est consentante, inconsciente ou morte et si sa taille est inférieure ou égale à la vôtre. Dans certaines situations, le MJ peut cependant vous permettre de monter sur le cadavre ou le corps inconscient d'une créature plus grande que vous. Une créature à terre ne peut pas se relever tant que quelqu'un d'autre occupe le même espace qu'elle, mais elle peut Ramper jusqu'à un espace où elle sera en mesure de se relever, ou tenter de Pousser l'autre créature hors de son chemin.

Créatures de tailles différentes

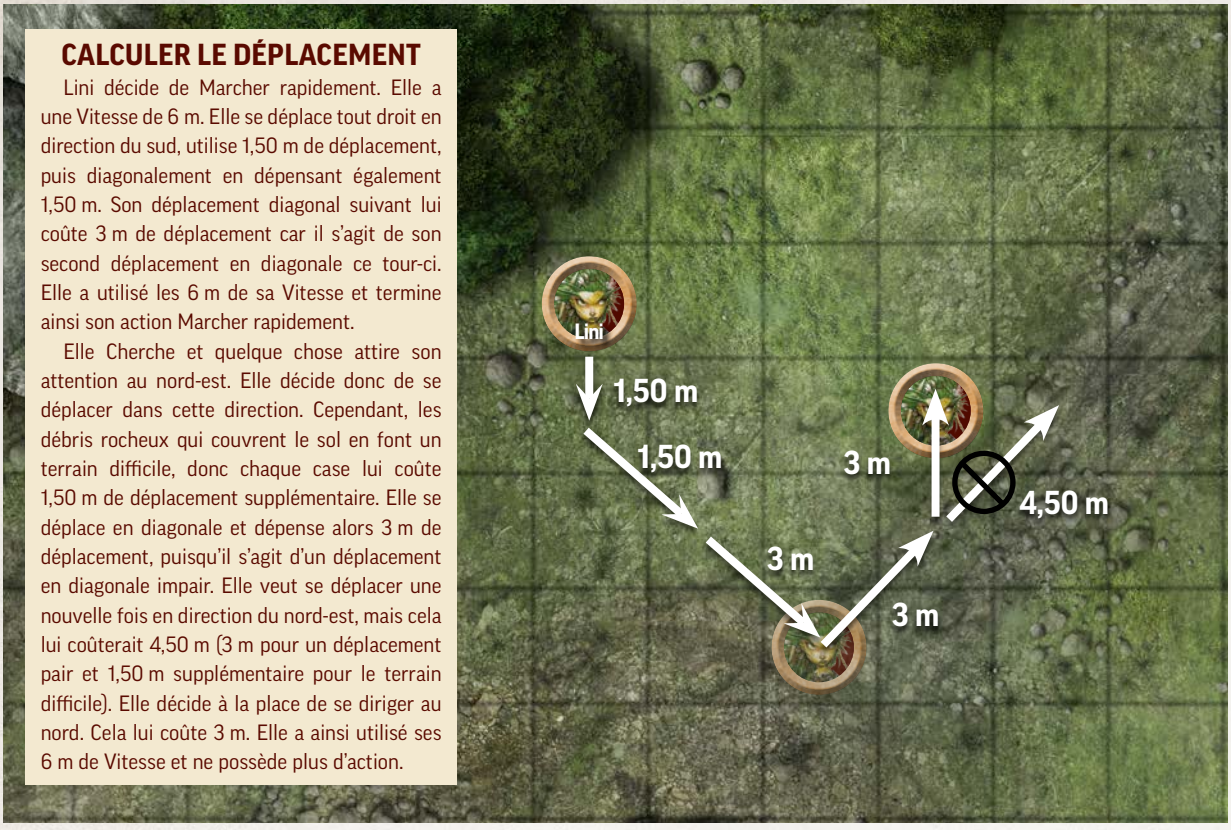
Dans la plupart des cas, vous pouvez traverser l'espace d'une créature qui fait au moins trois catégories de taille de plus que vous (Tableau 9–1). Cela signifie qu'une créature de taille Moyenne peut traverser l'espace d'une créature Gigantesque et qu'une Petite créature peut traverser l'espace d'une Très Grande

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

CALCULER LE DÉPLACEMENT

Lini décide de Marcher rapidement. Elle a une Vitesse de 6 m. Elle se déplace tout droit en direction du sud, utilise 1,50 m de déplacement, puis diagonalement en dépensant également 1,50 m. Son déplacement diagonal suivant lui coûte 3 m de déplacement car il s'agit de son second déplacement en diagonale ce tour-ci. Elle a utilisé les 6 m de sa Vitesse et termine ainsi son action Marcher rapidement.

Elle Cherche et quelque chose attire son attention au nord-est. Elle décide donc de se déplacer dans cette direction. Cependant, les débris rocheux qui couvrent le sol en font un terrain difficile, donc chaque case lui coûte 1,50 m de déplacement supplémentaire. Elle se déplace en diagonale et dépense alors 3 m de déplacement, puisqu'il s'agit d'un déplacement en diagonale impair. Elle veut se déplacer une nouvelle fois en direction du nord-est, mais cela lui coûterait 4,50 m (3 m pour un déplacement pair et 1,50 m supplémentaire pour le terrain difficile). Elle décide à la place de se diriger au nord. Cela lui coûte 3 m. Elle a ainsi utilisé ses 6 m de Vitesse et ne possède plus d'action.



créature. À l'identique, une grande créature peut traverser l'espace d'une créature de trois catégories de taille de moins que la sienne. Cela étant, vous ne pouvez toujours pas terminer votre déplacement dans le même espace qu'une autre créature.

Les Très Petites créatures sont une exception. Elles peuvent traverser l'espace d'autres créatures et même y terminer leur déplacement.

Objets

Dans la mesure où les objets ne sont pas aussi mobiles que les créatures, il est plus probable qu'ils remplissent entièrement leur espace. Cela signifie que vous ne pouvez pas toujours traverser leur espace comme vous pourriez traverser l'espace occupé par une créature. Ainsi, vous pourrez peut-être occuper le même espace qu'une statue de votre taille, mais pas celui d'une large colonne. Le MJ détermine si vous pouvez pénétrer normalement dans la case occupée par un objet, si une règle spéciale s'applique ou si vous ne pouvez pas du tout pénétrer dans cette case.

DÉPLACEMENT FORCÉ

Quand un effet vous oblige à vous déplacer ou si vous commencez à chuter, la distance que vous parcourez est déterminée par l'effet à l'origine de votre déplacement et non par votre Vitesse. Dans la mesure où vous n'utilisez pas d'action pour vous déplacer, ce déplacement ne peut pas causer des réactions normalement déclenchées par les déplacements.

Si un déplacement forcé risque de vous faire pénétrer dans un espace que vous ne pouvez pas occuper (parce que des objets se trouvent sur le chemin ou que vous ne possédez pas le type de déplacement nécessaire pour atteindre cet espace, par exemple), vous vous arrêtez dans le dernier espace que vous pouvez occuper. Généralement, le chemin pris par la victime d'un déplacement forcé est déterminé par la créature ou l'effet qui en est à l'origine. Si vous êtes poussé ou tiré, vous pouvez généralement être déplacé sur un terrain difficile, poussé d'un rebord, etc. Les pouvoirs qui vous forcent à changer de position d'une autre manière ne peuvent pas vous mettre dans de telles situations dangereuses, sauf si cela est précisé dans leur descriptif. Dans tous les cas, en cas de doute sur la validité d'un déplacement forcé, le MJ a le dernier mot.

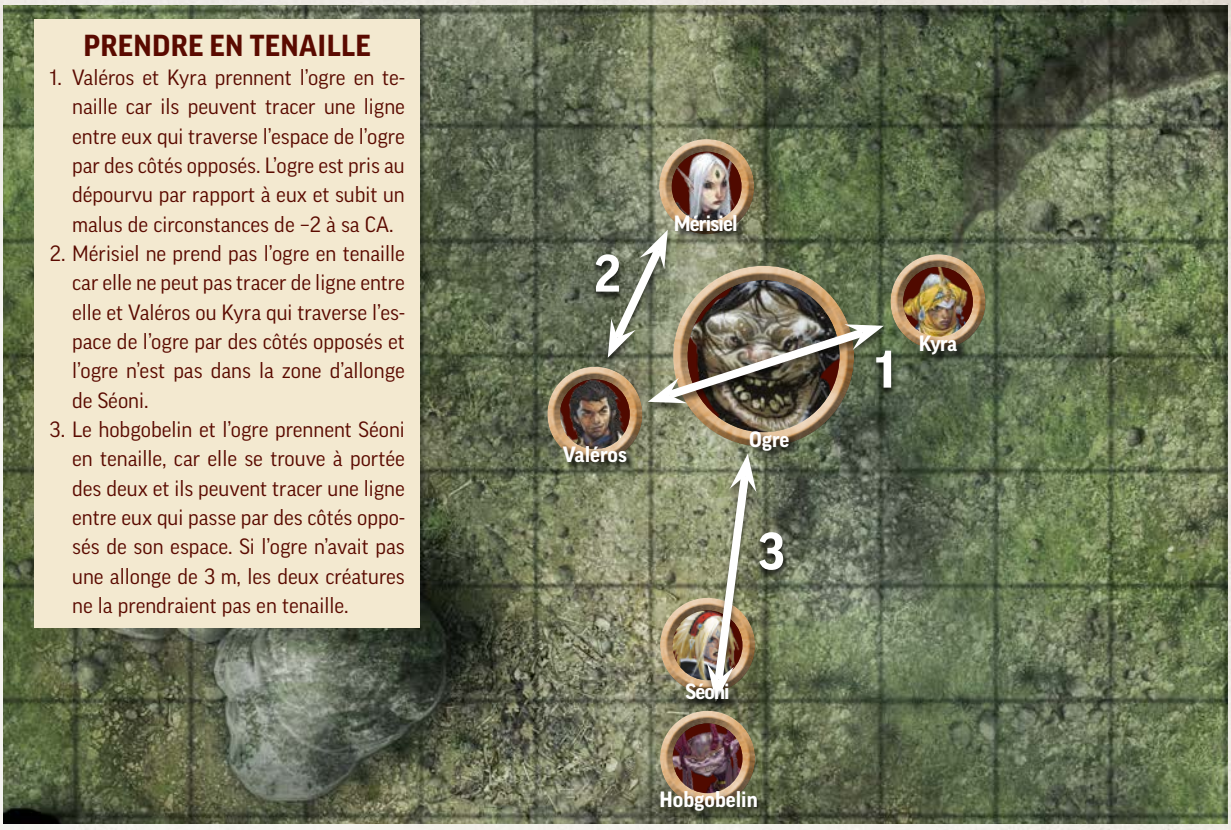
TERRAINS

Plusieurs types de terrains peuvent compliquer votre déplacement en vous ralentissant, en vous blessant ou en vous mettant en danger.

Terrains difficiles

Le nom de terrain difficile désigne tout terrain qui gêne votre déplacement. Il peut s'agir d'une surface particulièrement accidentée ou instable, engorgée de végétation, ou présentant d'innombrables autres obstacles. Se déplacer sur une case de **terrain difficile** (ou se déplacer de 1,50 m sur ou dans une zone de terrain difficile, si vous n'utilisez pas quadrillage) coûte 1,50 m de déplacement supplémentaire. Se déplacer sur une case de **terrain très difficile** coûte par contre 3 m de déplacement supplémentaire. Ce coût supplémentaire n'est pas augmenté dans le cadre des déplacements en diagonale. Vous ne pouvez pas Faire un pas sur un terrain difficile.

La distance que vous parcourez en sautant ne tient pas compte du type de terrain par-dessus lequel vous sautez. Certains pouvoirs (comme le vol ou l'intangibilité) vous permettent d'éviter de subir la réduction de déplacement de certains types de terrains difficiles. Certains autres pouvoirs vous permettent d'ignorer le terrain difficile quand vous vous déplacez à pied. Ces pouvoirs vous permettent également de vous déplacer sur des terrains très difficiles au prix d'un déplacement sur un terrain difficile, mais ne vous permettent pas d'en ignorer entièrement la difficulté, sauf si cela est spécifié dans le descriptif du pouvoir.



Terrains dangereux

Vous subissez des dégâts à chaque fois que vous traversez des terrains dangereux. Une piscine d'acide ou une fosse remplie de braises sont deux exemples de terrain dangereux. La quantité de dégâts subis et leur type dépendent du terrain dangereux concerné.

Surfaces étroites

Une surface étroite constitue un passage tellement étroit que vous avez besoin de Garder l'équilibre (voir « Acrobaties » en page 240) pour éviter de tomber. Même sur un succès, vous êtes pris au dépourvu tant que vous êtes sur une surface étroite. À chaque fois que vous êtes touché par une attaque ou échouez à un jet de sauvegarde, vous devez réussir un jet de Réflexes (avec le même DD que le test d'Acrobaties pour Garder l'équilibre) pour éviter de chuter.

Sol inégal

Un sol inégal est une zone assez instable pour que vous ayez besoin de Garder l'équilibre (voir « Acrobaties » en page 240) afin d'éviter de tomber à terre et risquer de vous blesser, en fonction des particularités du sol inégal. Tant que vous vous trouvez sur une telle surface, vous êtes pris au dépourvu. À chaque fois que vous êtes touché par une attaque ou échouez à un jet de sauvegarde, vous devez réussir un jet de Réflexes (avec le même DD que le test d'Acrobaties pour Garder l'équilibre) pour éviter de tomber à terre.

Déclivités

Une déclivité est une zone si raide que vous devez l'Escalader grâce à la compétence Athlétisme afin de pouvoir progresser vers le haut. Vous êtes dans l'état pris au dépourvu tant que vous Escaladez une déclivité.

PRENDRE EN TENAILLE

Quand vous et un allié prenez en tenaille un adversaire, celui-ci a plus de mal à se défendre contre vous. Une créature est prise au dépourvu (et subit un malus de circonstances de –2 à sa CA) face à des créatures qui la prennent en tenaille.

Afin de prendre un adversaire en tenaille, vous et votre allié devez vous trouver sur des côtés ou des coins opposés de l'espace qu'occupe la créature. Une ligne tracée entre le centre de votre espace et de celui de votre allié doit pouvoir traverser les côtés ou les coins opposés de l'espace de votre adversaire. En outre, vous et votre allié devez être capables d'agir, manier une arme de corps à corps ou être capables de porter une attaque à mains nues, ne pas vous trouver sous un effet qui vous empêche d'attaquer, et l'ennemi doit se trouver à votre portée. Si vous utilisez une arme à allonge, vous pouvez utiliser l'allonge de cette arme dans ce but.

ABRIS

Vous êtes derrière un abri quand vous vous trouvez derrière un obstacle qui peut empêcher les armes de vous atteindre, vous protéger d'explosions et vous rendre plus difficile à détecter. Un abri standard vous confère un bonus de circonstances de +2 à la CA, à vos jets de Réflexes contre les effets de zone, et à vos tests de Discrétion pour Vous cacher, Être furtif ou plus généralement éviter d'être repéré. Vous pouvez utiliser l'action basique Mise à l'abri pour transformer votre abri en abri important et bénéficier ainsi d'un bonus de circonstances de +4. Si un abri est particulièrement ténu, généralement quand celui-ci est une créature, il s'agit d'un abri partiel qui vous confère un bonus de circonstances de +1 à la CA. Une créature qui bénéficie d'un abri standard ou important peut tenter de Se cacher en utilisant la Discrétion. Un abri partiel n'est pas suffisant pour qu'elle s'y essaie.

ABRIS

1. Valéros et l'ogre ne bénéficient pas d'un abri l'un par rapport à l'autre. La ligne qui relie le centre de l'espace de Valéros au centre de l'espace de l'ogre ne traverse en effet pas d'obstacle ou d'autre créature.
2. L'ogre et Séoni bénéficient d'un abri partiel l'un par rapport à l'autre. La ligne qui relie le centre de leurs espaces ne traverse en effet pas d'obstacle, mais traverse l'espace de Valéros.
3. L'ogre et Mérisiel bénéficient d'un abri l'un par rapport à l'autre. La ligne qui relie le centre de leurs espaces traverse en effet un obstacle.
4. Kyra et l'ogre peuvent à peine se voir, mais ils bénéficient d'un abri l'un par rapport à l'autre car la ligne qui relie le centre de leurs espaces traverse un obstacle. Étant donné l'épaisseur de cet obstacle, il y a des chances que le MJ décide qu'il s'agit d'un abri important.

Type d'abri	Bonus	Possibilité de Se Cacher
Partiel	+1 à la CA	Non
Standard	+2 à la CA, Réflexes et Discrétion	Oui
Important	+4 à la CA, Réflexes et Discrétion	Oui

Un abri est relatif à la situation. Vous pouvez ainsi être à la fois abrité d'une créature mais pas d'une autre. Un abri n'est valide que si la ligne qui vous relie à une cible est partiellement bloquée. Si une créature se trouve entièrement cachée derrière un mur ou un obstacle équivalent, vous n'avez alors pas de ligne d'effet (page 457) et vous ne pouvez normalement pas la prendre pour cible.

Généralement, le MJ peut déterminer rapidement si votre cible bénéficie ou non d'un abri. Si vous n'êtes pas sûr ou avez besoin de plus de précision, tracez un trait entre le centre de votre espace et celui de l'espace occupé par votre cible. Si cette ligne traverse un élément de décor ou un objet susceptible de bloquer l'effet, la cible bénéficie d'un abri standard (il s'agit d'un abri important si cette obstruction est très importante ou si la cible s'est Mise à l'abri). Si la ligne traverse seulement une autre créature, la cible bénéficie d'un abri partiel. Quand vous déterminez la valeur d'un abri face à un effet de zone, tracez une ligne entre le point d'origine de l'effet et le centre de l'espace de la créature.

Abris et Grandes créatures

Si une créature qui se trouve entre vous et votre cible fait deux catégories de taille ou plus que vous et que votre cible, l'espace occupé par cette créature bloque assez votre effet pour faire bénéficier à votre cible d'un abri standard au lieu d'un abri partiel. Le MJ peut déterminer qu'une créature ne bénéficie pas d'un élément du terrain si elle est significativement plus grande que lui. Par exemple, un Très Grand dragon ne bénéficiera probablement pas d'un abri s'il se cache derrière une colonne de 30 cm de largeur.

Cas particuliers

Dans certaines situations, votre MJ peut vous permettre de ne pas tenir compte de l'abri de votre cible. Si vous vous trouvez à côté d'une meurtrière, vous pouvez tirer sans malus, mais bénéficiez d'un abri important contre quiconque vous tire dessus depuis une grande distance. Votre MJ peut vous autoriser à réduire, voire ne pas tenir compte d'un abri si vous vous penchez derrière un coin afin de tirer ou faire une autre action de ce type. Il vous faut généralement utiliser une action pour vous positionner ainsi et le MJ peut alors mesurer la valeur de l'abri à partir du bord ou du coin de votre espace au lieu d'en utiliser le centre.

Batailles spéciales

Il peut arriver qu'un combat éclate alors que les personnages sont sur une monture, dans les airs ou dans l'eau.

Combat monté

Vous pouvez chevaucher certaines créatures en combat. Comme indiqué dans l'action basique spécialisée Se mettre en selle (page 472), votre monture doit être au moins d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre et consentante. Votre monture agit à votre tour dans l'ordre d'initiative. Vous devez utiliser l'action Diriger un animal (page 250) pour lui faire utiliser ses actions. Si vous ne le faites pas, l'animal perd ses actions. Si vous possédez le don général Chevaucher, vous réussissez automatiquement l'action Diriger un animal avec votre monture.

Par exemple, si vous vous trouvez sur un cheval et que vous faites trois attaques, votre cheval ne bouge pas car vous ne

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

COMBAT EN TROIS DIMENSIONS

Dans le cadre d'un combat aérien ou aquatique, vous devrez peut-être suivre l'évolution de la position des créatures en trois dimensions. Pour les créatures volantes, vous pouvez utiliser l'une des méthodes suivantes.

- Trouver des plates-formes sur lesquelles placer des miniatures représentant les créatures volantes.
- Placer un dé à côté des créatures concernées, dont la valeur indique la quantité de cases à laquelle elles se trouvent en hauteur.
- Faire un tas de dés ou de jetons, en partant du principe que 1 unité représente 1,50 m de hauteur.
- Noter la hauteur du monstre sur le quadrillage.

Pour un combat aquatique, choisissez un plan de référence, généralement la surface des eaux, le sol marin ou un objet stationnaire.

Comme pour les déplacements au sol, se déplacer en diagonale vers le haut ou le bas dans un espace en trois dimensions coûte 3 m de déplacement pour les diagonales paires. Il est possible de prendre une créature en tenaille depuis n'importe quelle direction : des créatures qui se trouvent au-dessus et en dessous d'un ennemi peuvent ainsi le prendre en tenaille aussi efficacement que depuis des flancs opposés.

l'avez pas dirigé. Par contre, si vous avez utilisé votre première action pour Diriger un animal et réussi, vous pouvez le faire Marcher rapidement. Vous pouvez alors utiliser votre prochaine action pour attaquer ou pour ordonner à votre cheval d'attaquer, mais pas les deux.

Attaques montées

Votre monture et vous combattez comme une unité. En conséquence, vous partagez un malus d'attaques multiples. Par exemple, si vous Frappez, puis utilisez Diriger un animal pour faire Frapper votre monture, l'attaque de cette dernière subit un malus d'attaques multiples de –5.

Dans le cadre de vos attaques, vous occupez toutes les cases de l'espace de votre monture. Si vous êtes de taille Moyenne et sur le dos d'une Grande monture, vous pouvez ainsi attaquer une créature qui se trouve d'un côté de votre monture, puis une autre créature qui se trouve du côté opposé avec votre action suivante. Si vous avez une allonge plus grande, la distance que vous pouvez atteindre dépend en partie de la taille de votre monture. Sur une monture de taille Moyenne ou inférieure, vous utilisez votre allonge normale. Sur une monture Grande ou Très Grande, vous pouvez attaquer n'importe quelle case adjacente à celles de votre monture si vous avez une allonge de 1,50 ou de 3 m, ou n'importe quelle case dans un rayon de 3 m autour de votre monture (y compris en diagonale) si vous avez une allonge de 4,50 m.

Défense montée

Quand vous êtes sur le dos d'une créature, les assaillants peuvent, au choix, vous prendre pour cible vous ou votre monture. Tout ce qui affecte plusieurs créatures (comme un effet de zone) vous affecte tous les deux tant que vous vous trouvez tous les deux dans la zone. Vous vous trouvez dans la zone d'allonge ou de portée d'un assaillant si n'importe quelle case de l'espace occupé par votre monture se trouve dans sa zone d'allonge ou de portée. Dans la mesure où votre monture est plus grande que vous et que vous partagez son espace, vous bénéficiez d'un abri partiel contre les attaques qui vous ciblent quand vous êtes monté et si votre monture est sur la ligne d'effet.

Dans la mesure où vous ne pouvez pas bouger aussi librement que d'habitude quand vous vous trouvez sur le dos d'une monture, vous subissez un malus de circonstances de –2 à vos jets de Réflexes tant que vous êtes monté. En outre, la seule action de déplacement que vous pouvez utiliser est l'action Se mettre en selle afin de descendre de selle.

COMBAT AÉRIEN

De nombreux monstres peuvent voler et les PJ peuvent quant à eux utiliser des sorts et des objets pour gagner cette capacité. Les créatures volantes doivent utiliser l'action Voler (page 472) pour se déplacer dans les airs. Accomplir une manœuvre particulièrement délicate, comme tenter un demi-tour ou traverser une ouverture très étroite, peut nécessiter de faire appel à la compétence Acrobaties pour Manœuvrer en vol. Les créatures volantes peuvent tomber. Elles sont alors soumises aux règles de chute présentées en page 464. À la discrétion du MJ, certaines actions au sol peuvent ne pas fonctionner dans les airs. Par exemple, une créature en train de voler ne peut pas Bondir.

COMBAT AQUATIQUE

Utilisez les règles suivantes pour les combats qui se déroulent dans l'eau ou sous l'eau.

- Vous êtes pris au dépourvu, sauf si vous avez une Vitesse de nage.
- Vous gagnez résistance 5 à l'acide et au feu.
- Vous subissez un malus de –2 aux attaques de corps à corps tranchantes ou contondantes qui traversent de l'eau.
- Les attaques à distance qui infligent des dégâts contondants ou tranchants échouent automatiquement si l'assaillant ou la cible se trouve sous l'eau. Les attaques à distance perforantes portées par, ou ciblant une créature qui se trouve sous l'eau voient leurs facteurs de portée divisés par deux.
- Vous ne pouvez pas lancer de sorts de feu ou utiliser d'actions qui possèdent le trait feu quand vous êtes sous l'eau.
- À la discrétion du MJ, certaines actions au sol peuvent ne pas fonctionner sous l'eau ou si vous flottez.

Noyade et asphyxie

Vous pouvez retenir votre respiration pendant une quantité de rounds égale à 5 + votre modificateur de Constitution. Vous réduisez la quantité d'air qui vous reste de 1 round à la fin de chacun de vos tours, ou de 2 rounds si vous avez attaqué ou lancé un sort lors de ce tour. Vous perdez également l'équivalent de 1 round d'air à chaque fois que vous recevez un coup critique ou que vous obtenez un échec critique à un jet de sauvegarde contre un effet qui vous blesse. Si vous parlez (y compris pour lancer des sorts avec une composante verbale ou activer des objets qui reçoivent des ordres), vous perdez tout l'air qui reste dans vos poumons.

Quand vous arrivez à court d'air, vous perdez connaissance et commencez à asphyxier. Vous ne pouvez pas reprendre connaissance et vous devez faire un jet de Vigueur DD 20 à la fin de chacun de vos tours. Vous subissez 1d10 dégâts sur un échec et vous mourrez sur un échec critique. Pour chaque test après le premier, le DD augmente de 5 et la quantité de dégâts reçus de 1d10 ; ces augmentations sont cumulatives. Une fois que vous pouvez de nouveau respirer, vous n'êtes plus en train d'asphyxier ni dans l'état inconscient (sauf si vous êtes à 0 point de vie).

Mode exploration

Alors qu'une rencontre s'articule autour de rounds pour les combats, l'exploration est un mode plus libre. Le MJ détermine la vitesse à laquelle le temps passe, car vous pouvez tout autant être en train de traverser des plateaux rocheux à cheval, négocier avec des marchands, ou explorer un donjon à la recherche de dangers et de trésors. Si l'exploration ne possède pas le même rapport immédiat au danger que les rencontres, elle s'accompagne de ses propres défis.

La majorité du mode exploration consiste à se déplacer et jouer son personnage. Dans ce cadre, vous pouvez par exemple vous rendre d'une ville à l'autre, parler avec un couple de marchands dans un avant-poste qui se trouve sur votre route, ou encore avoir un échange laconique avec des gardes municipaux vigilants une fois arrivé à votre destination. Au lieu de mesurer votre déplacement à l'aide de cases de 1,50 m de côté à chaque round, celui-ci se calcule en mètres ou en kilomètres par minute, par heure ou par jour, grâce à votre vitesse de voyage. Plutôt que de décider de chaque action un tour après l'autre, vous vous lancez dans une activité d'exploration et vous passez généralement un certain temps chaque jour à vous reposer et à faire vos préparatifs quotidiens.

Vitesse de voyage

En fonction de la manière dont le MJ calcule votre déplacement, vous pouvez accomplir des distances en mètres ou en kilomètres en fonction de la Vitesse de votre personnage et du type de déplacement utilisé. Le rythme généralement adopté est présenté dans le tableau ci-dessous.

TABLEAU 9-2 : VITESSE DE VOYAGE

Vitesse	Mètres par minute	Kilomètres par heure	Kilomètres par jour
3 m	30	1,5	12
4,50 m	45	2,25	18
6 m	60	3	24
7,50 m	75	3,75	30
9 m	90	3	36
10,50 m	105	5,25	42
12 m	120	6	48
15 m	150	7,50	60
18 m	180	9	72

Les distances présentées dans le Tableau 9–2 correspondent à des déplacements sur des terrains plats et dégagés, à un rythme résolu sans pour autant être épuisant. Si vous vous déplacez sur un terrain difficile, cette vitesse de déplacement est divisée par deux. Un terrain très difficile réduit la distance parcourue à un tiers de la distance indiquée dans le tableau. Si le voyage nécessite de faire un test de compétence, par exemple si vous escaladez une montagne ou avez besoin de nager, le MJ peut vous demander de faire un test par heure et utiliser le résultat de ce test avec le tableau ci-dessus afin de déterminer votre vitesse de déplacement.

Activités d'exploration

Quand vous voyagez et explorez, dites au MJ ce que vous voulez faire en cours de route. Si vous ne faites rien de plus que progresser vers votre objectif, vous vous déplacez à pleine vitesse de voyage, comme indiqué dans le Tableau 9–2.

Si vous voulez faire quelque chose d'autre que simplement voyager, vous devez décrire ce que vous souhaitez faire. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans des détails, comme : « J'utilise ma dague pour pousser délicatement la porte afin de vérifier la présence de pièges sournois ». À la place, un simple « Je fouille la zone pour identifier les dangers » suffit. Le MJ détermine l'activité d'exploration qui correspond le mieux à ce que vous avez annoncé et décrit les effets de cette activité. Certaines activités d'exploration limitent la vitesse à laquelle vous pouvez voyager si vous voulez avoir une quelconque efficacité.

Voilà ci-dessous les activités d'exploration les plus courantes.

Défendre

EXPLORATION

Vous vous déplacez de la moitié de votre vitesse de voyage avec votre bouclier levé. Si un combat éclate, vous profitez des avantages de Lever un bouclier avant le début de votre premier tour.

Détection de la magie

CONCENTRATION EXPLORATION

Vous lancez *détection de la magie* à intervalles réguliers. Vous vous déplacez de la moitié de votre vitesse de voyage ou plus lentement. Si vous vous déplacez à une vitesse maximale de 90 m par minute, vous n'avez aucun risque de passer accidentellement à côté d'une aura magique sans la repérer. Vous ne devez cependant pas vous déplacer à plus de 45 m par minute si vous voulez être certain de détecter des auras magiques avant que votre groupe ne pénètre dans leur zone d'influence.

Échapper aux regards

EXPLORATION

Vous faites un test de Discrétion pour échapper aux regards en voyageant à la mi-vitesse. Si vous possédez le don Furtivité rapide, vous pouvez vous déplacer à votre Vitesse maximale plutôt qu'à mi-vitesse, mais vous ne pouvez toujours pas utiliser d'autre activité d'exploration quand vous faites cela. Si vous possédez le don Furtivité légendaire, vous pouvez vous déplacer à votre Vitesse maximale et faire appel à une seconde activité d'exploration dans le même temps. Si vous Échappez aux regards au début d'une rencontre, vous faites généralement un test de Discrétion au lieu d'un test de Perception afin de déterminer à la fois votre initiative et si vos adversaires vous remarquent (en fonction de leurs DD de Perception, comme c'est le cas normalement pour Être furtif, peu importe le résultat de leur test d'initiative).

Enquêter

CONCENTRATION EXPLORATION

Vous cherchez à obtenir des informations sur votre environnement en voyageant à la moitié de votre vitesse. Vous utilisez Se souvenir comme test secret pour découvrir des indices parmi les diverses choses que vous voyez et dont vous croisez le chemin au cours de votre voyage. Vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence à laquelle est liée l'action Se souvenir pendant que vous Enquêtez, mais le MJ déterminera si la compétence est adaptée aux indices que vous pouvez trouver.

Fouiller

CONCENTRATION EXPLORATION

Vous Cherchez méticuleusement dans votre environnement afin de trouver des portes dissimulées, des pièges, etc. Vous avez généralement une bonne idée des endroits à vérifier et vous vous déplacez à mi-vitesse. Si

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

ACTIVITÉS DE COMPÉTENCES D'EXPLORATION

Vous trouverez dans le Chapitre 4 : Compétences de nombreuses activités d'exploration supplémentaires présentées brièvement ci-dessous.

Apprendre un sort. Vous utilisez la compétence correspondant à la tradition d'un sort que vous voulez apprendre pour y avoir accès (page 234).

Contraindre. Vous utilisez Intimidation pour menacer une créature afin qu'elle fasse ce que vous voulez (page 249).

Déchiffrer un texte. Vous utilisez une compétence adaptée à la compréhension de textes archaïques, ésotériques ou obscurs (page 236).

Dissimuler des traces. Vous utilisez Survie pour couvrir les traces de votre passage (page 252).

Emprunter un sort arcanique. Vous utilisez Arcanes pour préparer un sort tiré du grimoire de quelqu'un d'autre (page 241).

Identifier l'alchimie. Vous utilisez Artisanat et des outils d'alchimiste afin d'identifier un objet alchimique (page 243).

Identifier la magie. En vous reposant sur un grand nombre de compétences, vous pouvez apprendre des choses concernant un objet, un lieu ou un effet magique persistant (page 238).

Faire bonne impression. Vous utilisez Diplomatie pour impressionner quelqu'un favorablement (page 246).

Pister. Vous utilisez Survie pour trouver les traces d'une créature et les suivre (page 252).

Recueillir des informations. Vous utilisez Diplomatie pour enquêter alentour et recueillir des informations sur un individu ou un sujet donné (page 246).

Réparer. Vous utilisez un kit de réparation et la compétence Artisanat pour réparer un objet endommagé (page 242).

Se déguiser. Vous utilisez Duperie et un kit de déguisement pour créer un déguisement (page 248).

Se faufiler. Vous utilisez Acrobaties pour vous faufiler dans des ouvertures très étroites (page 241).

Soigner les blessures. Vous utilisez Médecine pour traiter les blessures d'une créature vivante (page 249).

S'orienter. Vous utilisez Survie pour déterminer votre emplacement ou les points cardinaux (page 252).

vous voulez être exhaustif et sûr d'avoir tout vérifié, vous devez vous déplacer à une Vitesse inférieure ou égale à 90 m par minute, ou 45 m par minute si vous voulez vous assurer d'avoir tout vérifié avant de marcher dessus. Vous pouvez toujours vous déplacer plus lentement en Fouillant afin de couvrir la zone de manière plus exhaustive et le don Fouille accélérée vous permet de vous déplacer plus rapidement. Si une porte secrète, un objet, ou un danger se trouve sur votre chemin alors que vous Fouillez, le MJ fait un test secret pour Chercher afin de voir si vous remarquez l'objet caché ou le danger. Dans les endroits où se trouvent de nombreux objets, vous devez vous arrêter et passer un temps significativement plus important pour tout fouiller.

RECONNAÎTRE

CONCENTRATION EXPLORATION

Vous partez en reconnaissance devant et derrière votre groupe afin d'identifier les dangers en vous déplaçant à mi-vitesse. Au début de la prochaine rencontre, toutes les créatures de votre groupe bénéficient d'un bonus de circonstances de +1 à leur jet d'initiative.

RÉPÉTER UN SORT

CONCENTRATION EXPLORATION

Vous lancez un sort à répétition en vous déplaçant à mi-vitesse. Typiquement, ce sort est un tour de magie dont vous voulez bénéficier si un combat éclate. Vous devez obligatoirement pouvoir le lancer en 2 actions ou moins. Afin d'éviter de subir les effets de la fatigue suite à cette incantation répétée, vous aurez probablement recours à cette activité seulement si quelque chose sortant de l'ordinaire se produit.

Vous pouvez à la place utiliser cette activité pour continuer à Maintenir un sort ou Maintenir une activation avec une durée maintenue. La plupart de ces effets de sorts ou d'objets peuvent être maintenus pendant 10 min. Les descriptifs de certains s'accompagnent cependant d'une précision différente sur la durée pendant laquelle ils peuvent être maintenus.

S'EMPRESSER

DÉPLACEMENT EXPLORATION

Vous forcez le pas afin de doubler votre vitesse de voyage. Vous ne pouvez Vous empresser que pour une quantité de minutes égale à votre modificateur de Constitution x 10 (avec un minimum de 10 min). Si vous faites partie d'un groupe qui S'empresse, vous utilisez alors le modificateur de Constitution le moins élevé du groupe afin de déterminer à quelle vitesse le groupe se déplace avec Empressement.

SUIVRE L'EXPERT

AUDIBLE CONCENTRATION EXPLORATION VISUEL

Choisissez un allié qui fait un test de compétence récurrent pendant qu'il explore, comme un test d'Escalade, ou qui adopte une tactique d'exploration différente qui nécessite de faire un test de compétence (comme Échapper aux regards). Cet allié doit être au moins expert dans cette compétence et volontaire pour vous porter assistance. Tant que vous Suivez l'expert, vous copiez ses tactiques ou faites des tests de compétences similaires. Grâce à l'aide de votre allié, vous pouvez ajouter votre niveau au test de compétence associé sous la forme d'un bonus de maîtrise, même si vous êtes inexpérimenté. En outre, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances à votre test de compétence en fonction du rang de maîtrise de votre allié (+2 pour expert, +3 pour maître et +4 pour légendaire).

REPOS ET PRÉPARATIFS QUOTIDIENS

Vous êtes au mieux de votre forme quand vous avez eu assez de temps pour vous reposer et vous préparer. Une fois toutes les 24 h, vous pouvez prendre une période de repos (généralement de 8 h), au terme de laquelle vous regagnez une quantité de points de vie égale à votre modificateur de Constitution (avec un minimum de 1) multiplié par votre niveau, et vous avez l'opportunité de vous remettre de certains états ou de réduire leur intensité (page 453). Dormir en armure n'est pas très reposant et vous laisse dans l'état fatigué. Si vous avez laissé passer plus de 16 h sans vous reposer, vous devenez fatigué (vous ne pouvez pas vous remettre de cet état tant que vous n'avez pas terminé un repos ininterrompu d'au moins 6 h).

Au terme de votre repos, vous passez environ 1 h à faire vos préparatifs quotidiens. Vous ne pouvez faire ces préparatifs que si vous vous êtes reposé et seulement une fois par jour. Au cours des préparatifs :

- Les incantateurs regagnent leurs emplacements de sorts et les incantateurs préparés choisissent les sorts qu'ils veulent avoir à disposition pendant la journée.
- Les points de focalisation, les pouvoirs qui sont renouvelés lors de vos préparatifs et les pouvoirs qui ne peuvent être utilisés qu'un nombre limité de fois par jour, y compris les utilisations des objets magiques, sont réinitialisés.
- Vous revêtez votre armure et vous vous munissez de votre arme et du reste de votre équipement.
- Vous pouvez investir jusqu'à 10 objets magiques que vous portez afin de bénéficier des avantages qui leur sont associés pour la journée.

Mode intermède

Le mode intermède se base sur une succession de jours plutôt que de minutes ou de scènes. Généralement, ce mode de jeu est choisi quand vous vous trouvez dans la sûreté d'une ville, peut-être afin de vous remettre de vos aventures ou d'étudier un artefact que vous avez découvert lors de celles-ci.

Les intermèdes vous permettent de vous remettre entièrement de vos aventures, de vous lancer dans la création d'objets ou dans des activités professionnelles, d'apprendre de nouveaux sorts, de réapprendre des dons ou simplement de vous amuser. Vous pouvez vendre les objets trouvés lors de vos aventures, acheter des biens ou entreprendre d'autres activités en fonction de vos dons, de vos compétences, et de l'endroit où vous passez votre intermède.

Repos long

Pendant un intermède, vous pouvez passer un jour et une nuit à vous reposer afin de regagner une quantité de points de vie égale à votre modificateur de Constitution (avec un minimum de 1) multiplié par deux fois votre niveau.

Réapprentissage

Le réapprentissage vous permet de modifier certains des choix que vous avez faits lors de la création de votre personnage, ce qui est fort utile si vous voulez lui faire prendre une nouvelle voie ou changer certains choix qui ne répondent pas à vos attentes. Vous pouvez réapprendre des dons, des compétences et certaines capacités de classes. Vous ne pouvez pas réapprendre votre ascendance, votre héritage, votre historique, votre classe, ou vos valeurs de caractéristique. Vous ne pouvez pas faire d'autres activités d'intermède pendant que vous êtes en réapprentissage.

Réapprendre quelque chose vous demande généralement de passer du temps auprès d'un professeur, sous la supervision de qui vous pourrez suivre un entraînement physique, étudier dans une bibliothèque, ou avec qui vous entrerez dans des transes magiques. C'est à votre MJ de déterminer si vous pouvez obtenir l'apprentissage adapté ou si quelque chose ne pourra pas être réappris. Dans certains cas, vous devrez payer votre professeur.

Certains pouvoirs peuvent être difficiles, voire impossibles, à réapprendre (par exemple, un ensorceleur ne pourra réapprendre son lignage que dans des circonstances extraordinaires).

Lors d'un réapprentissage, vous serez généralement limité aux choix que vous pouviez faire quand vous avez sélectionné l'option que vous voulez modifier. Par exemple, vous ne pouvez pas échanger un don de compétence de niveau 2 pour un don de niveau 4, ou pour un don qui vous demande des prérequis que vous ne remplissiez pas au moment où vous avez choisi le don original. Si vous ne savez plus si vous remplissiez les prérequis à ce moment, demandez à votre MJ de statuer sur la situation. Si, suite à un réapprentissage, vous ne remplissez plus les prérequis associés à un pouvoir, vous ne pouvez plus utiliser ce pouvoir. Vous devrez peut-être réapprendre plusieurs pouvoirs dans un ordre précis afin d'obtenir tous les pouvoirs que vous voulez.

Dons

Vous pouvez consacrer une semaine d'intermède à du réapprentissage pour échanger un de vos dons. Vous retirez alors ce don et le remplacez avec un autre don du même type. Par exemple, vous pouvez échanger un don de compétence avec un autre don de compétence, mais pas avec un don de magicien.

Compétences

Vous pouvez consacrer une semaine d'intermède à du réapprentissage pour échanger une de vos améliorations de compétences. Vous réduisez votre rang de maîtrise dans une compétence d'un niveau et augmentez d'un niveau votre rang de maîtrise dans une autre compétence. Le nouveau rang de maîtrise doit cependant être égal ou inférieur au rang de maîtrise contre lequel vous l'avez échangé. Par exemple, si votre barde est maître en Représentation et en Discrétion et expert en Occultisme, vous pouvez réduire son rang de maîtrise en Discrétion à expert pour le faire devenir maître en Occultisme. Vous ne pouvez par contre pas utiliser cette amélioration de compétence pour le faire accéder au rang légendaire en Représentation. Conservez une trace de votre niveau au moment où vous réassignez des améliorations de compétences : le niveau auquel vos maîtrises de compétences ont changé peut en effet avoir une influence sur votre capacité à réapprendre des dons avec des prérequis de compétence.

Vous pouvez également passer une semaine à réapprendre une compétence dans laquelle vous étiez qualifié au moment de la création de votre personnage.

Capacités de classe

Vous pouvez modifier une capacité de classe dans le cadre de laquelle vous deviez faire un choix afin de modifier le choix que vous avez fait. Vous pouvez ainsi changer d'ordre druidique ou d'école de magie, par exemple. Le MJ vous indique alors le temps qu'il vous faut (un mois au minimum).

Autres activités d'intermède

Concertez-vous avec votre MJ si vous voulez passer votre temps d'intermède différemment. Vous pouvez par exemple devoir gagner de quoi maintenir votre niveau de vie (vous pouvez trouver les prix correspondants en page 294). Vous pouvez également acquérir des biens immobiliers, gérer une entreprise, intégrer une guilde ou une organisation citoyenne, entretenir votre réseau dans une grande ville, prendre la tête d'une armée, prendre un apprenti, fonder une famille, ou encore prendre la tête d'une congrégation de fidèles.

Activités de compétences d'intermède

Vous trouverez dans le Chapitre 4 : Compétences plusieurs activités d'intermède présentées brièvement ci-dessous.

Contrefaire. Vous créez un faux document (page 251).

Fabriquer. Vous utilisez la compétence Artisanat pour créer des objets à partir de matières premières (page 242).

Gagner de l'argent. Vous gagnez de l'argent, généralement en utilisant la compétence Artisanat, Connaissances ou Représentation (page 237).

Soigner une maladie. Vous passez du temps à vous occuper d'une créature malade dans l'espoir de la guérir (page 250).

Subsister. Vous savez trouver de quoi vous nourrir et vous abriter dans la nature ou dans une ville (page 240).

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Chapitre 10 : Diriger une partie

En tant que maître de jeu, vous dirigez chaque session de Pathfinder et faites le lien entre les joueurs et le monde du jeu. C'est à vous de dresser le décor où les personnages joueurs affronteront des monstres, interagiront avec d'autres gens et exploreront le monde.

En prenant le rôle de maître de jeu, vous acceptez une tâche très gratifiante : créer des expériences de jeu passionnantes pour votre groupe d'amis. Voici vos responsabilités :

- Raconter les aventures du groupe de manière cohérente et intéressante.
- Donner vie au monde dans lequel le jeu se déroule, en mettant l'accent sur son côté fantastique tout en intégrant suffisamment d'éléments réalistes pour le rendre crédible.
- Faire passer un bon moment à vos joueurs et vous-même grâce à des concepts novateurs et récompenser les idées créatives par des dénouements passionnants.
- Préparer les sessions de jeu en concevant ou en améliorant des aventures et créer des personnages et des intrigues.
- Improviser les réactions des personnages non joueurs et des autres forces du monde à chaque fois que les joueurs optent pour quelque chose d'imprévu.
- Statuer sur les questions de règle pour assurer l'équité du jeu et le faire progresser.

Ce chapitre vous fournit les outils nécessaires pour assumer ces responsabilités. Dans les sections suivantes, nous décomposons les différents éléments d'une campagne, discutons des divers modes de jeu et de l'attribution des DD pour les tâches des PJ, proposons plusieurs manières de les récompenser et décrivons les divers aspects de l'environnement susceptibles d'affecter les aventuriers.

Planifier une campagne

Le jeu Pathfinder se déroule généralement sous un format de campagne, à savoir une série d'histoires centrées sur un même groupe de personnages. Une campagne se divise en plusieurs aventures, c'est-à-dire des histoires plus courtes qui comprennent de l'exploration et des interactions avec des personnages non joueurs. Une aventure forme une histoire complète qui peut s'intégrer dans la suite d'histoires qui composent une campagne. Une aventure peut prendre une session de jeu ou plus, une session étant le moment où les joueurs se rassemblent plusieurs heures durant pour jouer une partie de l'aventure.

La campagne fournit le squelette du jeu. Pour la préparer, vous devrez décider de son ampleur et de ses thèmes, que vous renforcerez dans les aventures et scènes qui la composent.

La longueur de la campagne

Une campagne peut durer de quelques sessions à des années. Deux facteurs principaux déterminent la durée de la campagne : le temps dont vous avez besoin pour raconter votre histoire et le temps que les joueurs consacrent au jeu.

Une session unique, ou « one-shot » est parfaite si votre groupe s'essaie à Pathfinder ou si vous voulez jouer une aventure courte particulière. Cela demande moins de temps, mais le MJ doit présenter les événements du jeu de manière à susciter l'intérêt de suite, car il aura bien moins d'occasions de pousser les joueurs à s'investir dans l'histoire.

Si vous voulez jouer une campagne plus longue, vous devrez ajouter des éléments qui parlent directement aux personnages plutôt que de vous contenter des éléments propres à l'aventure. En d'autres termes, les personnages doivent avoir des objectifs individuels en plus des objectifs généraux du groupe.

Vous pouvez estimer le temps que prendra la campagne en fonction du temps que vous avez pour jouer ou du nombre de niveaux que vous comptez faire prendre aux personnages. Il faut d'ordinaire trois à quatre sessions pour qu'un groupe gagne un niveau. Comme vous devrez probablement annuler des sessions de temps à autre, si vous jouez une fois par semaine pendant un an, votre campagne vous emmènera sur 14

La collaboration en jeu

En tant que maître de jeu, c'est vous qui avez le dernier mot quant aux actions des PNJ et au fonctionnement du monde et des règles. Cette règle sert à assurer le bon fonctionnement du jeu, avec une seule main directrice veillant à la cohérence de l'ensemble, elle n'est pas là pour changer un joueur en dictateur qui tyrannise le reste du groupe. La collaboration est essentielle dans un jeu de rôle !

Quant à savoir comment implémenter cette collaboration en jeu, cela dépend des intérêts de vos joueurs. Dans certains groupes, les joueurs aiment ajouter des détails au monde et aux personnages non joueurs, dans d'autres ils aiment sentir qu'ils n'exercent aucun contrôle sur le monde et que leur seule influence découle des décisions de leurs personnages. Les deux manières de jouer sont sympathiques et satisfaisantes.

Nous vous encourageons à vous renseigner auprès de vos joueurs avant de commencer. Demandez-leur quel genre de narration ils apprécient, dans quelle zone du monde ils voudraient jouer, quel type d'ennemis ils voudraient affronter ou quelles aventures publiées ils aimeraient vivre. Une bonne campagne comprend quelques hésitations au début, quand les joueurs réfléchissent aux personnages qu'ils veulent incarner et à l'aventure à vivre. Vous pouvez construire une aventure entière en fonction des personnages ou choisir une aventure publiée spécifique, laissez les joueurs créer leurs personnages et adapter le début de cette aventure afin que tous les personnages joueurs aient une bonne raison de se lancer dedans.

Les opportunités de collaboration se présenteront au fil du jeu. Lorsque les joueurs font des suggestions ou proposent des théories sur les événements de la campagne, ils vous informent de ce qu'ils aimeraient voir en jeu. Essayez d'intégrer leurs suggestions, en veillant à les modifier un peu pour qu'elles conservent un peu d'inattendu.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

niveaux, si vous jouez toutes les deux semaines pendant un an vous aurez une campagne se terminant au niveau 8 et si vous jouez une fois par mois, elle se finira niveau 5. Si vous jouez une fois par mois, vous pouvez opter pour des sessions plus longues et utiliser la progression rapide.

Vous pouvez aussi mener une campagne d'une durée indéterminée. Beaucoup de groupes jouent une aventure et décident ensuite d'en entamer une autre ou non. Dans ce cas, évitez les intrigues sur le long terme car vous ne pourrez pas les clore de manière satisfaisante si votre campagne se termine après la deuxième aventure. Si vous introduisez un adversaire surpuissant qui joue un rôle essentiel dans l'histoire, mais que les personnages joueurs ne pourront pas arrêter avant d'être niveau 15, votre campagne sera très décevante si elle se termine au niveau 8.

Il vaut toujours mieux être prudent lorsque vous estimez la durée et l'ampleur de votre campagne. Il est tentant de lancer une aventure épique sur 20 niveaux, avec des intrigues complexes entremêlées, mais cela risque de tourner court si votre groupe joue une seule fois par mois et que vos joueurs ont d'autres responsabilités.

La durée prévue

Les campagnes ne se terminent pas toutes au même stade. Certaines vont jusqu'au niveau 20 et se terminent une fois que les personnages joueurs ont atteint le summum de la puissance et triomphé des plus grands dangers qu'un mortel puisse affronter ; d'autres se terminent à plus bas niveau, une fois que le groupe a terrassé un ennemi majeur ou résolu un problème crucial. Quelques campagnes s'arrêtent quand les joueurs n'ont plus le temps de participer ou décident que le moment est bien choisi pour terminer.

Lorsque vous lancez une campagne, vous devriez avoir une fin en tête, mais vous devez tout de même rester flexible étant donné que vous racontez l'histoire en compagnie des autres joueurs et que les choses ne se dérouleront peut-être pas comme prévu. Lorsque vous approchez d'une conclusion satisfaisante, il est bon de vérifier que cela convient aux joueurs. Vous pourriez leur annoncer : « Je pense qu'il nous reste à peu près deux sessions. Ça va à tout le monde ? Il vous reste des affaires en cours que vous voulez traiter ? » Cela vous permet de vérifier si votre estimation correspond aux attentes des joueurs et de faire les ajustements potentiellement nécessaires.

Les thèmes

Ce sont les thèmes choisis qui différencient votre campagne des autres. Ils englobent les sujets dramatiques de votre histoire et l'utilisation répétée de certains environnements ou de certaines créatures. Ils peuvent aussi embrasser un genre en plus de la haute fantasy traditionnelle. Vos thèmes de campagne génèrent souvent des éléments à utiliser dans votre histoire.

Les thèmes d'histoire sont généralement liés à l'historique des personnages et de leurs adversaires, à leurs motivations et à leurs défauts. Par exemple, si la vengeance fait partie des thèmes de votre jeu, l'adversaire des personnages pourrait

mener une quête de vengeance qui ravage sa vie et a des conséquences tragiques pour ses proches. Si l'un des personnages joueurs est chaotique bon et croit en la liberté, vous pouvez pousser son joueur à s'impliquer dans l'histoire en opposant le groupe à des esclavagistes. Ou vous pouvez choisir l'amour comme thème et mettre en scène des personnages non joueurs impliqués dans des romances vouées à l'échec, cherchant à reconquérir un amour perdu ou faisant la cour aux personnages joueurs.

L'utilisation d'endroits et de créatures associés vous aidera à former un lien entre des aventures disparates. Les joueurs auront l'impression de devenir des experts de la négociation avec les géants, de la navigation en haute mer, du combat contre les diables, de l'exploration des plans ou des interactions avec ce que vous avez choisi comme élément récurrent. Par exemple, si en début de campagne vos personnages ont exploré une toundra gelée et qu'ils se rendent plus tard dans un plan glacé où les attendent des défis plus ardus, ils pourront se servir de ce qu'ils auront appris dans la toundra. De même, si des soldats hobgobelins représentent de rudes ennemis pour vos joueurs à bas niveau, s'ils en rencontrent une fois de plus haut niveau en tant que sbires d'une autre créature, ils auront l'impression d'avoir progressé.

Pathfinder est un jeu d'aventure fantastique, mais vous pouvez modifier votre campagne pour introduire des éléments issus d'autres genres fictifs. Vous pouvez générer un sentiment d'horreur, réduire le niveau de magie et utiliser la progression lente (p. 509) pour en faire un conte de sword and sorcery ou changer la magie en technologie pour donner une ambiance steampunk.

UN ENVIRONNEMENT ACCUEILLANT

Le rôle de maître de jeu s'accompagne d'une responsabilité : veiller à ce que vos joueurs et vous passiez un bon moment, amusant et gratifiant, pendant tout le jeu. Une campagne peut traiter de sujets difficiles et avoir des moments stressants, mais Pathfinder est un loisir et ne peut le rester que si les joueurs respectent un contrat social et se respectent les uns les autres.

Un joueur avec un handicap physique ou mental aura peut-être le sentiment d'avoir plus de défis à relever qu'un joueur valide. Discutez avec vos joueurs pour être sûrs qu'ils disposent des ressources et du soutien dont ils ont besoin. De plus, restez à l'affût des comportements inappropriés, qu'ils soient intentionnels ou non, et prêtez attention au langage corporel des joueurs lors de vos parties. Si vous remarquez qu'un joueur ne se sent pas à l'aise, vous avez tout à fait le droit de faire une pause dans le jeu, de partir dans une nouvelle direction, de faire un point en privé avec lui pendant ou après la session… tout ce que vous estimez approprié.

Si un joueur vous dit que quelque chose dans le jeu le met mal à l'aise, que ce soit du contenu que vous avez introduit en tant que MJ ou que cela vienne des actions d'un PJ ou d'un PNJ, écoutez-le attentivement et prenez les mesures nécessaires pour que tout le monde puisse s'amuser de nouveau pendant votre campagne. Si vous utilisez du matériel pré-écrit et que vous trouvez un personnage ou une situation inapproprié, vous avez toute autorité pour changer les détails comme vous voulez. Vous avez aussi le droit (et le devoir) de demander aux joueurs de changer de comportement (ou de quitter la table) s'ils font quelque chose d'inacceptable ou mettent les autres mal à l'aise. Il ne faut jamais laisser à la personne mal à l'aise la responsabilité de résoudre le problème. Les erreurs arrivent. Ce qui est important, c'est la façon dont vous réagissez et passez à la suite.

Le jeu doit être agréable pour tous. Ne laissez jamais les gens de mauvaise foi saper le jeu ou exclure d'autres joueurs. Vos efforts font partie du long processus permettant de rendre les jeux et la culture ludique accueillants pour tous. En travaillant ensemble, nous pouvons bâtir une communauté où les joueurs se sentent bien quels que soient leur identité et leur vécu.

LES OUTILS DU JEU RESPONSABLE

Le consentement et le confort sont des notions importantes en jeu de rôle, nombre de concepteurs ont donc créé des techniques pour faciliter une façon de jouer responsable. Vous pouvez utiliser la méthode lines and veils (lignes et voiles) développée par Ron Edwards ou X-Card (carte X) de John Stavropoulos.

Lignes et voiles

Les termes « ligne » et « voile » offrent à votre table un vocabulaire commun pour les concepts décrits dans cette section. Une ligne est une limite infranchissable pour les actions des joueurs. Par exemple, « nous traçons une ligne pour la torture. » Le groupe accepte de ne pas franchir cette ligne et omettra ce type de contenu en jeu.

Un voile indique quelque chose qui ne doit pas être décrit en détail. La scène se déroule derrière un voile ou le groupe passe à un sujet différent bien que quoi que le voile cache, cela se produit quand même. Par exemple, « nous tirons le voile sur la scène où les personnages se rendent dans la chambre à coucher. »

Vous pouvez définir des lignes et des voiles en avance et en découvrir d'autres en cours de partie.

La carte X

Dessinez un « X » sur une carte et vous avez votre carte X. Posez-la sur la table au début de la session de jeu et expliquez aux joueurs comment l'utiliser : tout joueur peut rejeter en silence un contenu qui le dérange en tapotant la carte X. La personne qui avait alors la parole revient un peu en arrière et reprend en éliminant le contenu dérangeant. Tout comme lorsque vous établissez les règles de base de votre campagne, personne ne pose de question ni ne porte de jugement et il n'y a pas de discussion lorsque quelqu'un invoque la carte X. En revanche, vous pouvez demander une clarification si besoin, comme « Jusqu'où est-ce que je dois revenir en arrière ? » Certains groupes préfèrent faire un X avec leurs mains, dire « on classe ça X » ou utiliser une autre méthode. Quoi qu'il en soit, voyez avec le joueur en privé, après la partie, s'il faut réviser les règles. Vous trouverez de plus amples informations sur **tinyurl.com/x-card-rpg**.

Le contenu répréhensible

Avant de lancer votre campagne, consultez vos joueurs (en groupe ou individuellement) pour savoir quel type de contenu ils veulent autoriser en jeu et quels sujets ils préfèrent éviter. Comme l'histoire se déroule en temps réel, il est essentiel de

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

parler de ces sujets avant de jouer. Ces discussions sont prévues pour que les joueurs se sentent à l'aise, ne demandez donc pas à quelqu'un pourquoi il veut interdire un type de contenu. Si quelqu'un veut interdire quelque chose, interdisez-le, point.

Vous pouvez vous aider en posant une classification, comme celles utilisées pour les films et les jeux vidéo. Pathfinder contient souvent de la violence et de la cruauté. Dans quelle limite peut-on décrire ces concepts graphiquement ? Les joueurs peuvent-ils jurer à la table ? Est-ce que quelqu'un a une phobie qu'il ne veut pas voir apparaître en jeu, comme les araignées ou les films d'horreur ?

Une fois que vous avez défini les limites du contenu acceptable, il vous reste quatre tâches importantes :

- Expliquer clairement ces limites aux autres joueurs.
- Veiller à ce que les joueurs et vous respectiez ces limites.
- Agir immédiatement si quelqu'un se sent mal à l'aise à cause du contenu d'une session de jeu, même s'il n'avait pas été interdit précédemment. Une fois le problème résolu, passer à la suite.
- Régler le problème si un joueur repousse délibérément les limites établies, tente de trouver une faille, essaie de négocier une autre limite ou rabaisse les autres parce qu'ils ont un seuil de tolérance différent du sien.

Les suppositions de base Pathfinder

Vos joueurs n'auront peut-être pas grand-chose à dire au sujet du contenu répréhensible et vous partirez simplement du principe que les habitudes sociétales générales tiendront les sujets les plus sensibles à distance. Cela ne suffit pas toujours, car cette approche se base sur des hypothèses de départ qui ne sont pas forcément les mêmes pour tout le monde. Voici des hypothèses de base qui fonctionnent pour de nombreux groupes et que vous pouvez modifier selon vos préférences et celles de vos joueurs.

- Vous pouvez décrire les effusions de sang, les blessures et même les démembrements. Cependant, évitez toute description excessive d'hémoglobine et de cruauté.
- Les relations amoureuses et sexuelles peuvent se produire dans le jeu, mais les joueurs doivent éviter d'être trop explicites. Le sexe se déroule toujours « en coulisse ». Comme une tentative pour nouer une relation entre personnages joueurs peut ressembler de façon dérangeante à une tentative de séduction entre joueurs, il vaut mieux éviter (et c'est totalement inapproprié lorsque l'on joue avec des inconnus).
- Évitez les descriptions particulièrement vulgaires ou scatologiques.

Un personnage joueur ne doit jamais accomplir l'un des actes suivants.

- Torturer
- Violer, avoir un contact sexuel non consenti, proférer des menaces d'ordre sexuel
- Faire du mal à un enfant, y compris en abuser sexuellement
- Avoir des esclaves ou profiter du trafic d'esclaves
- Faire un usage répréhensible de la magie de contrôle mental

Les adversaires peuvent se livrer à de tels actes, mais ils ne se passent jamais « sur scène » et ne sont pas décrits en détail. Beaucoup de groupes décident que leurs méchants ne se livreront pas à de telles activités, ce qui permet de ne pas penser du tout à ces sujets répréhensibles.

Les dégâts d'éclaboussure sociaux

Il est important de prendre soin de vous et des autres joueurs de votre groupe, mais pensez aussi à l'impact que votre groupe et vous avez sur les gens qui vous entourent. Si vous jouez dans un lieu qui ne vous appartient pas, respectez vos hôtes. Si vous jouez dans un lieu public, pensez au confort des gens qui vous entourent et pas seulement à celui de votre groupe. Il est facile de se laisser emporter par le jeu et aspirer dans le microcosme de notre monde imaginaire, mais ne négligez pas le monde réel qui vous entoure. Attention à ne pas faire trop de bruit, à ne pas laisser de désordre, à ne pas effrayer les passants avec des descriptions de violence trop graphiques et à ne pas snober les spectateurs curieux qui voient une partie de JDR pour la première fois.

La création du personnage

Au début d'une nouvelle campagne, les joueurs créent de nouveaux personnages joueurs. Pour cela, vous devez leur parler du sujet de la campagne et des types de personnages les plus appropriés. Voyez avec eux pour définir les options de règles autorisées. Le plus sûr consiste à faire son choix parmi les options courantes du *Livre de base Pathfinder*. Si les joueurs veulent utiliser des options courantes issues d'autres ouvrages ou des options peu courantes ou rares en cours de partie, étudiez-les pour savoir si elles entrent en conflit avec votre style de campagne ou si elles risquent de présenter de curieuses surprises par la suite. Normalement, il vaut mieux laisser accès aux nouvelles options, mais rien ne vous y oblige. Soyez aussi ouvert que vous le pensez bon pour vous.

Préparer une aventure

Une aventure est un ensemble d'éléments d'histoire, de personnages et de décors qui forment la base de l'histoire que vous et les autres joueurs racontez. Imaginez l'aventure comme la trame de votre histoire. Pensez aux temps forts que vous voulez introduire, à certains personnages particulièrement étoffés et aux thèmes que vous voulez traiter, mais il peut se passer bien des choses lors de la transformation de cette trame en histoire.

Vous pouvez utiliser une aventure officielle de Paizo ou d'une autre compagnie ou construire la vôtre lorsque vous préparez votre session de jeu.

Les aventures publiées

Les aventures du commerce comprennent les informations de background et les personnages non joueurs essentiels pour l'histoire, ainsi que des lieux, des cartes et des groupes de monstres pour l'exploration et les rencontres. Une telle aventure réduit votre temps de préparation car vous pouvez vous contenter de lire les sections de l'aventure idoines avant une session de jeu et vous n'avez pas à tout inventer. Une aventure publiée contient déjà tout ce qu'il faut en trésors et en rencontres. Il en existe pour tous niveaux de personnages, vous n'aurez donc aucun mal à en trouver une adaptée à votre groupe. Lorsque vous jouez pour la première fois, il est bon

de lire ou d'utiliser une aventure publiée, afin de voir comme elle se structure, ce qui vous aidera à écrire les vôtres par la suite si vous le désirez.

Une aventure publiée est pré-écrite, mais cela ne veut pas dire qu'elle est gravée dans le marbre. Modifier les détails pour l'adapter à votre groupe n'est pas seulement acceptable, c'est préférable ! Utilisez l'histoire et les préférences des personnages joueurs pour savoir comment adapter une aventure, en modifiant des adversaires afin de leur donner un lien avec les personnages joueurs, en déplaçant l'action vers un lieu dont les personnages joueurs sont originaires ou en éliminant une scène si vous savez qu'elle ne plaira pas à vos joueurs.

Créer des aventures

La création d'aventure représente un véritable défi par rapport à l'utilisation d'une aventure publiée, mais cela vous permet de vous exprimer pleinement, d'être plus créatif et d'adapter le jeu sur mesure à vos joueurs et leurs personnages. Quelques sections de ce chapitre vous offrent des conseils pour créer et diriger des rencontres, placer des trésors et proposer des défis à la difficulté appropriée, afin de vous aider à construire vos propres aventures.

L'intrigue peut débuter à divers stades. Vous pouvez commencer avec un antagoniste particulier et construire une aventure en accord avec son thème qui mènera le groupe jusqu'à lui. Vous pouvez aussi commencer avec un lieu intéressant à explorer et le peupler d'adversaires et de défis appropriés.

Les lieux

Les décors mémorables où les personnages auront des lieux à la fois mystérieux et fantastiques à visiter devraient attiser la curiosité des joueurs. L'exploration de chacun doit être un délice en soi, pas une corvée que les joueurs doivent terminer pour passer d'un combat à l'autre. Lorsque vous créez un endroit, imaginez-le et notez quelques détails mineurs à inclure dans votre narration. Décrivez les lieux, les éléments remarquables du paysage, la vie sauvage, les odeurs particulières et même les changements de température, afin de donner un air de réalité à votre décor.

En plus des monstres et des trésors, vos lieux peuvent cacher des défis basés sur l'environnement, comme des conditions météorologiques hasardeuses, comme le blizzard, ou des énigmes, des pièges et d'autres dangers. Ces défis doivent être adaptés à la localisation de votre aventure : des murs de ronces dans un château en ruines envahi par la végétation, des mares d'acide dans un marais maudit ou des pièges magiques dans la tombe d'un magicien paranoïaque. Les règles régissant l'environnement figurent en p. 512 et celles des dangers en p. 520.

Les rencontres

Un solide éventail de rencontres forme le squelette de votre aventure. Les rencontres comportent souvent des combats contre d'autres créatures, mais elles peuvent aussi se composer de dangers. Vous pouvez aussi créer des rencontres sociales où les personnages se battent avec des mots. Voici les règles de construction de rencontre appropriées au niveau du groupe.

Certaines aventures ont une progression claire et directe, avec des rencontres se déroulant à des moments précis ou dans un

Les personnages handicapés

Un joueur peut créer un personnage handicapé ou voir son personnage le devenir en cours de jeu. Voyez avec lui pour représenter ce handicap avec respect. Les états aveugle et sourd ne sont pas bien adaptés aux personnages affligés d'un handicap à long terme. Voici quelques suggestions de règles à utiliser à la place pour les personnages handicapés.

Aveugle ou mal voyant

Un personnage aveugle ne peut rien détecter avec la vision, fait un échec critique à tout test de Perception faisant appel à la vue, est immunisé contre les effets visuels et ne peut pas subir les états aveugle ou ébloui. Vous pouvez donner le don Combat en aveugle (p. 149) gratuitement à un tel personnage.

Un personnage mal voyant pourrait subir un malus de –2 à –4 aux tests de Perception basés sur la vision. Des lunettes ou d'autres objets correctifs pourraient réduire ou annuler ce malus.

Sourd ou mal entendant

Un personnage sourd ne peut rien détecter avec l'ouïe, fait un échec critique aux tests de Perception basés sur l'ouïe et est immunisé contre les effets audibles. Il a assez d'entraînement pour fournir les composants verbaux d'un sort et donner un ordre pour activer un objet magique, mais s'il doit accomplir une action à laquelle il n'est pas habitué et qui comporte des composants audibles, il doit réussir un jet nu DD 5, sans quoi l'action est perdue. Il vaut mieux lui donner le don Langue des signes gratuitement et éventuellement Lire sur les lèvres en plus (p. 263). Vous pouvez donner Langue des signes gratuitement à d'autres personnages du groupe.

Un personnage mal entendant peut subir un malus de –2 à –4 aux tests de Perception basés sur l'ouïe. Les objets qui corrigent un défaut d'audition sont moins courants que les lunettes dans le monde type de Pathfinder.

Privé d'un membre

Certains objets magiques se portent sur un membre ou une autre partie du corps. Vous pouvez autoriser une forme alternative pour cet objet, en transformant des bottes en protège-bras pour un personnage cul-de-jatte par exemple.

Un personnage privé d'une main ou d'un bras devra peut-être dépenser 2 actions pour Interagir avec un objet exigeant deux mains ou compenser autrement. Il ne pourra pas utiliser une arme à deux mains. Il peut acquérir une prothèse de main ou de bras pour compenser.

Un personnage privé d'un pied ou d'une jambe subit un léger malus à la Vitesse, mais dispose généralement d'une prothèse pour compenser. S'il n'a pas de jambes du tout, il peut utiliser un fauteuil roulant, une monture fiable ou une magie de vol ou de lévitation.

Les maladies mentales et chroniques

Il vaut mieux laisser au joueur le soin d'interpréter certains handicaps, comme les maladies mentales ou chroniques. Les maladies mentales représentent un sujet particulièrement délicat, qui a longtemps été traité sans le moindre égard. Faites attention aux intentions du joueur et à l'impact que sa représentation de la maladie peut avoir sur les autres joueurs.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

GÉRER LA RARETÉ

Le système de rareté a deux objectifs : exprimer le degré de rareté d'un sort, une créature ou un objet dans le monde du jeu et fournir un outil facile pour contrôler la complexité de votre partie. Les options rares et peu courantes ne sont pas plus puissantes que les autres options de même niveau, mais elles induisent des complications dans certains types d'histoire ou sont moins courantes dans le monde. Par exemple, vous aurez plus de mal à mener une aventure basée sur le mystère si un joueur peut lancer un sort peu courant comme *détection de l'alignement*.

Au début de la campagne, expliquez à vos joueurs comment vous comptez gérer la rareté. Sauf décision contraire de votre part, les joueurs peuvent choisir n'importe quelle option courante pour laquelle ils remplissent les conditions requises, ainsi que toute option peu courante offerte par leurs choix de personnage, principalement l'ascendance et la classe. Par défaut, un personnage qui se donne beaucoup de mal peut finir par accéder à une option peu courante tandis qu'une option rare est toujours le fruit d'une récompense spéciale. Vous pouvez cependant donner accès aux options comme bon vous semble, certains MJ laissant les options peu courantes et rares en accès libre. Si vous hésitez, examinez seulement les options peu courantes et rares avant de les inclure sous forme de récompense ou de laisser un joueur les acquérir.

Les récompenses

Vous pouvez utiliser les éléments de règle rares et peu courants pour récompenser les personnages. Ils ont la même valeur et la même puissance que les autres trésors du même prix, mais ils sont un peu plus spécifiques car ils viennent de terres lointaines ou donnent des aptitudes inhabituelles ou surprenantes. Les meilleurs candidats au rang de récompense rare ou peu courante restent les objets, mais un PNJ peut enseigner un sort peu courant ou rare pour remercier un PJ ou aider le groupe à se préparer pour combattre un adversaire donné. Vous pouvez aussi improviser des avantages supplémentaires basés sur des objets peu courants ou rares. Par exemple, si un personnage obtient une plante rare à usage occulte, vous pouvez décider qu'il gagne temporairement plus d'argent s'il l'utilise pour Gagner de l'argent avec Connaissances en herboristerie car elle lui permet de préparer de nouveaux cataplasmes.

Les localités différentes

La rareté indiquée dans ce livre part du principe que vous jouez sur Golarion dans la région de la mer Intérieure où se déroule la majorité des aventures. Cela fonctionne aussi pour la plupart des jeux médiévaux fantastiques occidentaux. Cependant, vous pouvez modifier la rareté pour une campagne se déroulant ailleurs sur Golarion (comme expliqué au chapitre 8), pour renforcer le côté non humain d'une culture ou pour jouer dans un cadre fantastique aux racines différentes, comme le wuxia, basé sur la culture chinoise. Ces changements concernent souvent les objets de base. Si vous commencez votre campagne dans une place forte naine par exemple, vous rendrez peut-être toutes les armes dotées du trait nain ordinaires. Libre à vous de modifier la rareté en fonction du thème de votre campagne, mais dans ce cas, informez votre groupe des changements.

ordre défini. D'autres, comme un donjon rempli de salles interconnectées que le groupe peut explorer dans l'ordre qu'il souhaite, ne sont pas linéaires, le groupe pourra donc les faire dans n'importe quel ordre ou même les éviter. La plupart des aventures utilisent un peu des deux, avec des rencontres clefs que les personnages seront obligés de faire et d'autres optionnelles.

Les trésors

Vos aventures devraient donner aux personnages une quantité de trésors appropriée à leur niveau. Les conseils pour gérer les trésors se trouvent p. 508. Vous avez plusieurs méthodes pour distribuer les trésors. Ils peuvent se présenter sous forme d'objets qu'un adversaire porte sur lui, de récompense qu'un mécène distribue à l'issue d'une mission réussie ou d'une classique pile de pièces et d'objets découverte dans un coffre en bois gardé par un monstre. Il vaut mieux disséminer les trésors dans l'aventure plutôt que tous les stocker au même endroit. La distribution des récompenses se fera donc progressivement et les personnages évolueront régulièrement, par petites étapes, plutôt qu'à pas de géant séparés par de longues heures de jeu.

CONSTRUIRE UNE RENCONTRE

Le combat, où les PJ doivent affronter d'autres créatures, représente la forme de rencontre la plus courante. Les rencontres de combat sont entièrement gouvernées par des règles. Les conseils qui suivent vous aideront à construire des rencontres de combat offrant un défi adapté à votre groupe. Les rencontres de danger se bâtissent de la même manière. Les rencontres sociales sont plus libres et il vous revient, en tant que MJ, de les concevoir.

Pour construire une rencontre de combat, commencez par décider comment elle doit s'intégrer dans l'aventure. Estimez ensuite le niveau de menace que vous voulez qu'elle représente, en utilisant l'une des cinq catégories suivantes.

Les rencontres avec une **menace triviale** sont si simples que les personnages n'ont presque aucun risque de perdre. Ils ne devraient même pas avoir à dépenser de ressources significatives, à moins qu'ils ne se montrent particulièrement prodigues. Ces rencontres fonctionnent bien comme échauffement, entracte ou pour rappeler à quel point les PJ sont fantastiques. Elles sont tout de même sympathiques à jouer alors ne les ignorez pas en raison du manque de menace qu'elles représentent.

Les rencontres avec une **faible menace** offrent une légère difficulté et utilisent d'ordinaire une partie des ressources du groupe. Cependant, il est rare que tout le groupe se retrouve en danger à cause d'elles, à moins d'user d'une tactique vraiment déplorable.

Les rencontres avec une **menace modérée** posent un véritable défi, mais il serait surprenant qu'elles mettent tout le groupe en difficulté. Les personnages devront utiliser une tactique efficace et gérer leurs ressources avec sagesse pour être prêts à affronter de nouveaux dangers sans se reposer au sortir d'une telle rencontre.

Les rencontres avec une **menace sérieuse** sont les plus difficiles que la plupart des groupes ont de grandes chances de remporter. Ces rencontres conviennent aux moments clefs de votre histoire, comme l'affrontement contre un boss final. Un

peu de malchance, une tactique peu judicieuse ou un manque de ressources dû à des rencontres précédentes peut facilement faire basculer le combat en défaveur des personnages qui seraient bien avisés de se garder quelques options de fuite.

Les rencontres avec une **menace extrême** sont si dangereuses que les PJ ont 50 % de chances de les perdre, d'autant plus si leurs ressources sont déjà bien entamées. Elles sont donc d'ordinaire trop dangereuses pour en faire usage et sont à réserver pour un groupe pleinement reposé en mesure de tout donner, pour la rencontre au sommet qui clôt une campagne entière ou pour un groupe de joueurs vétérans qui utilisent des tactiques très évoluées et travaillent en équipe.

Le budget en PX

Une fois que vous avez choisi le niveau de menace, il est temps de bâtir la rencontre. En fonction de ce niveau, vous recevez un budget de PX, chaque créature participant coûtant une partie de ce budget. Commencez par les monstres ou les PJ les plus importants pour la rencontre, puis décidez comment utiliser le reste de votre budget. Nombre de rencontres n'utiliseront pas exactement le budget alloué, mais ne devraient pas en être loin. Le budget de PX est prévu pour un groupe de quatre personnages. Si le vôtre est plus important ou plus restreint, consultez Les différentes tailles de groupe, plus loin.

Choisir des créatures

À moins de circonstances exceptionnelles, les créatures à choisir pour la rencontre auront entre 4 niveaux de moins et 4 niveaux de plus que les PJ (voir le tableau 10–2 : Les PX et le rôle des créatures). Chaque créature a son rôle à jouer dans une rencontre, qu'il s'agisse d'un laquais de bas étage ou d'un boss si puissant qu'il peut vaincre le groupe entier à lui seul.

Chaque créature coûte une partie de votre budget de PX de la rencontre, en fonction de son niveau comparé à celui des personnages du groupe. Par exemple, si les PJ sont de niveau 5, une créature de niveau 2 est une créature « niveau du groupe –3 », un laquais approprié pour une rencontre de menace faible à modérée et coûte 15 PX dans le budget de la rencontre. Le niveau du groupe est expliqué en détail p. 508.

Les différentes tailles de groupe

Pour chaque personnage du groupe au-delà du quatrième, augmentez le budget de PX du montant indiqué dans la colonne Ajustement par personnage dans le tableau 10–1 : Budget d'une rencontre. Si vous avez moins de quatre personnages, utilisez le même processus, mais à l'inverse : pour chaque personnage manquant, retirez le nombre de PX indiqué du budget de la rencontre. Notez que, si vous ajustez votre budget de PX pour tenir compte de la taille de votre groupe, la récompense en PX, elle, ne change pas, vous distribuez toujours la récompense indiquée pour un groupe de quatre personnages.

Il vaut mieux utiliser l'augmentation de PX pour rajouter des ennemis ou des dangers et la réduction de PX pour en enlever plutôt que pour rendre un ennemi plus puissant ou plus faible. Les rencontres sont d'ordinaire plus gratifiantes si le nombre d'ennemis s'approche du nombre de personnages joueurs.

TABLEAU 10-1 : BUDGET D'UNE RENCONTRE

Menace	Budget en PX	Ajustement par personnage
Triviale	40 ou moins	10 ou moins
Faible	60	15
Modérée	80	20
Sérieuse	120	30
Extrême	160	40

TABLEAU 10-2 : PX ET RÔLE DES CRÉATURES

Niveau de la créature	PX	Rôle suggéré
Niveau du groupe –4	10	Lauquais de faible menace
Niveau du groupe –3	15	Laquais de menace faible ou modérée
Niveau du groupe –2	20	Laquais ou créature ordinaire
Niveau du groupe –1	30	Créature ordinaire
Niveau du groupe	40	Créature ordinaire ou boss de menace faible
Niveau du groupe +1	60	Boss de menace faible ou modérée
Niveau du groupe +2	80	Boss de menace modérée ou sérieuse
Niveau du groupe +3	120	Boss de menace sérieuse ou extrême
Niveau du groupe +4	160	Boss solo de menace extrême

Diriger une session de jeu

Une campagne se déroule sur plusieurs sessions de plusieurs heures chacune, avec de multiples rencontres, de l'exploration et peut-être un intermède. Une session de jeu se compare à un épisode de série télé : il doit comporter des rebondissements, des changements, des retournements de situation et laisser les gens impatients de découvrir la suite.

Planifier une session

L'un des plus grands défis du jeu consiste à trouver un moment où tout le monde peut se rassembler pour jouer. Souvent, cette responsabilité vous échoit en tant que MJ, car c'est vous qui devez préparer le jeu entre deux sessions. Beaucoup de groupes ont un calendrier de jeu, comme une fois par semaine ou toutes les deux semaines ou une fois par mois. Plus les séances de jeu sont espacées, plus vous aurez besoin de notes et de récapitulatifs pour que chacun sache où il en est.

Prévoyez une heure d'arrivée pour tout le groupe et une heure à laquelle commencer la partie. Ainsi, ce sera plus facile pour tout le monde de finir de bavarder, de se rafraîchir la mémoire et de terminer de manger afin d'être prêt à jouer. Il est tout aussi important de savoir vers quelle heure terminer. Une session de jeu type dure dans les 4 h, mais certains groupes font des sessions de 2 h ou des sessions marathon. Il est difficile d'avancer dans une campagne Pathfinder en moins de 2 h. Si votre session durera plus de 2 h , prévoyez quelques pauses de 15 min (en plus des pauses toilettes et boissons que les joueurs prennent quand ils veulent).

Commencer une session

Une fois que tout le monde est prêt, demandez l'attention générale et couvrez les sujets suivants. Les voici dans un ordre que vous pouvez modifier en fonction du style de votre groupe et des besoins de la session.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

- Récapitulez ce qui s'est passé lors des sessions précédentes.
- Déterminez où se trouvent les personnages au début de la session. Se sont-ils reposés depuis leur dernier défi ? Sont-ils dans un couloir à se préparer à piller la prochaine salle d'un donjon ? Dites aux joueurs si leurs personnages ont eu ou non le temps de se reposer ou de récupérer depuis la session précédente.
- Rappelez aux joueurs qu'ils ont tous 1 point d'héroïsme au début de la session (voir p. 507).
- Établissez les objectifs. Les joueurs devraient avoir une idée de ce qu'ils comptent faire à présent. Annoncez de nouveau les objectifs que le groupe avait déjà et laissez les joueurs décider s'ils s'y tiennent toujours ou s'ils veulent accomplir quelque chose de plus dans la session.
- Lancez l'aventure ! Décidez dans quel mode de jeu commencer et lancez l'action avec un discours d'introduction rapide. Vous pouvez poser une question relative à un personnage donné, demander à tout le monde de lancer le dé pour l'initiative tandis qu'un monstre attaque ou décrire brièvement l'environnement qui entoure les personnages et les sensations qu'ils éprouvent pour leur laisser la possibilité de réagir.

Diriger une session

Lors d'une session, vous êtes chargé de faire avancer le jeu, gérer les différents modes de jeu, répondre aux questions et trancher les problèmes de règle. Vous devriez aussi garder un œil sur l'heure, afin de terminer la session lorsque cela convient au groupe.

Vous êtes l'interface entre les règles et le monde imaginaire que vous partagez avec les autres joueurs. Ils vous poseront des questions et agiront en fonction de ce qu'ils comprennent. C'est à vous de décider de la réalité du monde, mais cela ne fonctionne pas que dans un sens. Vous tirez des informations du décor de l'histoire, de ce que vous avez préparé, mais aussi des suggestions et des suppositions que les autres joueurs émettent autour de la table. N'oubliez pas que, tant que vous n'avez rien annoncé, vos propres plans sont sujets à modification. Par exemple, si vous comptiez que la tavernière soit aimable et bien intentionnée, mais qu'un joueur se trompe sur ses intentions et invente une histoire de conspiration intéressante qui vous semble fun, vous pouvez très bien reconvertir votre tavernière en agent du mal.

C'est aussi à vous de déterminer quand les PJ et leurs ennemis doivent faire un test et quelles sont les conséquences de ce test. Cela se produit généralement en dehors des rencontres, car ces dernières sont très réglementées quant au moment de faire un test et à la manière de le résoudre. Lors d'une rencontre, un joueur sait généralement quand c'est au tour de son personnage, vous intervenez seulement pour annoncer si une attaque touche ou si un élément de l'environnement oblige un personnage à faire un test.

Sous les feux de la rampe

Pendant la partie, surveillez qui se trouve sous les feux des projecteurs. Il est facile de se concentrer sur le joueur ou le personnage le plus extraverti, mais vous devez faire attention à tout le monde. Si un joueur n'a pas participé depuis un

certain temps, arrêtez-vous pour lui demander « Que fait ton personnage ? » Si le joueur semble peu sûr de lui, ajoutez à la scène un détail ou un personnage non joueur qui devrait l'intéresser.

Distractions et interruptions

En maintenant l'attention des joueurs, vous veillez à la progression du jeu et assurez des moments mémorables quand tout le monde est dans le même état d'esprit. De trop nombreuses interruptions brisent le flot du jeu, il faut rester modéré. Les distractions deviennent un problème si elles sont trop fréquentes, car les gens ratent des éléments et prennent alors des décisions biaisées et la session de jeu devient décousue. Cependant, tout jeu comporte des pauses, intentionnelles ou non, et des digressions. Il est essentiel de trouver le bon équilibre en matière de diversions pour votre groupe.

Le jeu est un rassemblement social, il laisse donc forcément un peu de place aux conversations qui ne sont pas directement liées à la partie en cours. Ces interruptions deviennent un problème si elles se font trop fréquentes ou si les gens parlent en même temps que les autres. Si un joueur vous interrompt ou interrompt les autres de façon répétée ou sape chaque moment clef du jeu avec une blague, discutez avec lui pour qu'il réserve ses commentaires pour les périodes appropriées. Souvent, il vous suffit de lever la main ou d'indiquer au joueur qu'il parle au mauvais moment pour qu'il attende que vous ou un autre joueur ayez fini de parler.

Les téléphones et autres outils portables sont une autre source de distraction majeure. Il est quasiment impossible de les interdire. Nombre de joueurs utilisent des applications pour lancer les dés ou gérer leur feuille de personnage, tandis que d'autres doivent répondes aux SMS de leur partenaire, suivre un projet pour leur travail ou rester connecté avec des gens qui comptent sur eux. Cependant, vous pouvez établir des règles de base pour interdire d'utiliser ces appareils pour autre chose que ce qui est lié au jeu ou urgent, comme par exemple mettre à jour ses réseaux sociaux, suivre le score d'un match de hockey, faire un jeu sur mobile ou répondre à des SMS qui n'ont rien d'urgent. Vous pouvez lever ces règles pour les joueurs dont les personnages sont « en coulisses ». Si le personnage d'un joueur est absent d'une scène, c'est peut-être le bon moment pour que ce joueur utilise son téléphone portable.

Gérer les règles

En tant que MJ, c'est à vous qu'il revient de régler les disputes au sujet des règles. N'oubliez pas qu'il est plus important de faire avancer le jeu que d'avoir raison à 100 %. Consulter les règles autour de la table peut ralentir fortement le jeu, il est donc souvent préférable de faire une bonne supposition que de parcourir tout le livre en quête de la règle précise (bien qu'il soit instructif de la chercher lors d'une pause ou après la session !).

Pour gérer les choses à la volée, utilisez les conseils suivants qui se basent sur les mêmes principes que les règles du jeu. Vous voudrez peut-être imprimer ces conseils et le guide des DD (p. 503) pour vous y référer rapidement.

Le jeu en dehors des sessions

Pathfinder ne se limite pas aux sessions de jeu avec le groupe entier. Vous avez nombre d'occasions de développer le jeu en dehors des sessions régulières afin de conserver l'intérêt des joueurs.

Vous pouvez retrouver un joueur pour une mini-session réservée à son seul personnage pour gérer une mission importante pour l'histoire, mais qui ne concerne pas le reste du groupe. Les joueurs et vous pouvez décider de ce que les personnages font lors de longues séances d'intermède par mail ou chat. Vous pouvez aussi laisser les joueurs travailler sur les détails de l'histoire, par exemple en chargeant l'un d'eux de dessiner le symbole héraldique de leur groupe ou de cartographier leur base d'opérations. Vous pouvez même leur donner des points d'héroïsme à la session suivante pour des événements qui se sont déroulés en dehors des sessions.

Certains événements ne se prêtent pas à une gestion en dehors des sessions de jeu. Tout événement qui affecte fortement un personnage dont le joueur est absent doit se dérouler à la table en présence de tout le monde. Nous vous conseillons également de récapituler les événements qui se sont déroulés en dehors des sessions, afin que personne ne se sente exclu ou perdu.

- Si vous ignorez combien de temps demande une tâche rapide, optez pour 1 action ou 2 si le personnage n'est pas censé pouvoir l'accomplir trois fois par round.
- Si vous ignorez quelle action effectuer pour accomplir une tâche, consultez l'action basique la plus ressemblante. Si vous n'en trouvez pas, inventez une action indéfinie (page 507) en ajoutant les traits nécessaires (généralement attaque, concentration, manipulation ou déplacement).
- Lorsque deux camps s'opposent, l'un doit lancer un dé contre le DD de l'autre. Ne faites pas lancer le dé aux deux (l'initiative étant une exception à cette règle). Le personnage qui lance le dé est généralement celui qui agit (sauf pour un jet de sauvegarde).
- Si un effet augmente ou réduit les chances de succès, donnez un bonus de circonstances de +1 ou un malus de circonstances de –1.
- Si vous n'êtes pas sûr de la difficulté que doit représenter un défi conséquent, utilisez le DD pour le niveau du groupe.
- Si vous inventez un effet, les créatures doivent risquer de mourir ou d'être hors de combat sur un succès critique seulement (ou un échec critique pour un jet de sauvegarde).
- Si vous ne savez pas quel test utiliser, choisissez la compétence la plus adaptée. Si aucune autre compétence ne s'applique à un test pour Se souvenir, utilisez une compétence de Connaissances appropriée (généralement avec le rang de maîtrise inexpérimenté).
- Utilisez les préparatifs quotidiens du personnage comme période de réinitialisation de tout ce qui dure environ une journée.
- Quand un personnage accomplit quelque chose de remarquable qui n'est pas régi par les règles des PX,

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

donnez-lui tout de même des PX pour sa réussite (entre 10 et 30, comme indiqué p. 507).

- Lorsque les PJ ratent une tâche, veillez à ce qu'ils échouent en progressant, c'est-à-dire à ce que l'histoire continue d'avancer avec des conséquences négatives plutôt que de s'arrêter.

LE PARTAGE DES RESPONSABILITÉS

Ce n'est pas parce que vous êtes le MJ et visiblement responsable de la partie que vous devez vous charger de tout ce qui est nécessaire au bon déroulement de la campagne. Vous pouvez déléguer une partie des tâches décrites ici, comme la planification des sessions de jeu, la prise de notes et les récapitulatifs. Lors des rencontres, vous pouvez charger quelqu'un de suivre l'initiative et les points de vie des ennemis des PJ ou même laisser quelqu'un gérer ces ennemis si vous avez un groupe nombreux et qu'un joueur préfère faire cela plutôt que contrôler son propre personnage. Il est aussi bon que quelqu'un d'autre accueille les joueurs, se charge de la collation du groupe ou prenne d'autres responsabilités qui ne sont pas directement liées au jeu.

Lorsque vous entamez une campagne, il vaut mieux définir un calendrier des responsabilités. Demandez aux joueurs ce dont ils veulent se charger. Si vous vous sentez submergé à mi-chemin de la campagne, vous pouvez aborder de nouveau le sujet et essayer de nouvelles options jusqu'à ce que vous trouviez ce qui vous convient.

LES AVENTURES PUBLIÉES DE PAIZO

Vous pouvez acheter les aventures suivantes sur **paizo.com, black-book-editions.fr** ou dans votre boutique spécialisée. Si vous voulez acquérir toutes les aventures d'une série donnée, vous pouvez vous abonner sur **paizo.com**.

Les campagnes Pathfinder

Chaque volume mensuel d'une campagne Pathfinder propose un nouvel épisode d'une grande histoire couvrant plusieurs volumes. Le premier volume de chaque campagne commence d'ordinaire au niveau 1, chaque volume contenant une histoire qui mène à un point culminant à la fin du dernier volume. Chaque volume propose aussi de nouveaux monstres, de nouvelles règles et des détails sur le monde. Chaque campagne aborde un thème différent et se déroule en mer Intérieure ou au-delà.

Les aventures Pathfinder

Les aventures Pathfinder sont des aventures indépendantes qui couvrent plusieurs niveaux. Elles sont autonomes et suivent généralement un thème ou une structure unique. Vous pouvez jouer une aventure Pathfinder seule ou comme partie d'une campagne. Certaines sont parfaites en tant qu'aventures annexes pour une campagne Pathfinder au thème similaire.

Les scénarios Pathfinder Society

Les scénarios sont des aventures qu'utilise la Pathfinder Society Roleplaying Guild. Vous pouvez y jouer au sein de la Pathfinder Society ou de votre côté. Chacun dure de 4 à 5 h, ce qui vous permet de raconter une histoire entière en peu de temps, mais ils font aussi partie d'un ensemble et peuvent se combiner pour former une campagne.

LES CAS PARTICULIERS

Les personnages joueurs du groupe tenteront parfois des choses qui devraient être plus faciles ou plus compliquées que ce que les règles ou l'aventure prévoient, par exemple si les PJ Recueillent des informations dans leur ville natale. Dans ce cas, vous pouvez simplement appliquer un bonus ou un malus de circonstances. Généralement, il est de +1 ou –1 pour des circonstances mineures, mais non négligeables et peut passer à +2 ou –2 pour des circonstances majeures. Le maximum est de +4 ou –4 et s'applique seulement si quelqu'un a un avantage écrasant ou tente quelque chose d'extrêmement improbable, mais pas tout à fait impossible.

Vous pouvez aussi ajouter des traits aux actions. Disons que, lors d'un combat, Seelah plonge son épée dans un brasero aux charbons ardents avant de frapper un ennemi avec une faiblesse au feu. Vous pouvez ajouter le trait feu à son attaque. Pour bénéficier d'un tel avantage, le PJ doit généralement effectuer une action. Seelah bénéficiera du trait pour une attaque, mais si elle veut en profiter à nouveau, il faudra qu'elle replonge son épée dans les braises.

AJOUTER DES OPTIONS ADDITIONNELLES

Vous pouvez proposer aux joueurs des règles ou des options de personnage supplémentaires. Si vous êtes persuadé que le jeu a tout à gagner si un personnage prend une option donnée, allez-y ! Si une demande vous laisse un doute ou vous inquiète, vous n'avez pas à accepter, c'est à vous de décider. Cependant, essayez de trouver un compromis ou de proposer des alternatives. Si vous voulez essayer une option en jeu, mais que vous craignez qu'elle pose problème plus tard, parlez-en à l'avance au joueur et expliquez-lui que vous l'autorisez provisoirement, mais que vous pourriez changer d'avis par la suite, une fois que vous aurez vu comment elle fonctionne en jeu.

La Pathfinder Society

Les campagnes des parties organisées vous permettent de jouer et de diriger des parties dans le monde entier avec des personnages persistants. Si vous voulez jouer ainsi, utilisez la Pathfinder Society Roleplaying Guild ! Une fois votre compte créé en ligne sur **PathfinderSociety.club**, vous pourrez organiser des parties avec vos amis ou rejoindre un événement existant.

La Pathfinder Society utilise principalement des aventures de 4 à 5 h appelées des scénarios. Lorsque vous dirigez un scénario, vous devez récupérer les informations de chaque joueur en début de session. À la fin de l'aventure, vous notez les récompenses que leurs personnages ont obtenues en terminant le scénario (toutes détaillées dans l'aventure). Une fois que vous avez enregistré les résultats de la session en ligne, ces récompenses deviennent une composante persistante des personnages, même s'ils jouent dans d'autres parties avec d'autres groupes. Ces scénarios comportent des choix importants que vous pouvez également enregistrer en ligne car ces décisions influeront sur le futur de la campagne !

Gérer les modes de jeu

Les sessions de Pathfinder se divisent en trois modes de jeu : les rencontres, l'exploration et les intermèdes. Chacun représente un type de situation différent, avec une chronologie et des enjeux particuliers, les personnages utilisant des types d'action et de réaction différents pour chacun.

Les rencontres se déroulent en temps réel ou plus lentement. Elles impliquent directement les joueurs lors d'interaction entre leurs personnages et leurs ennemis ou leurs alliés potentiels ou entre eux. Les combats et les interactions sociales directes se déroulent généralement en mode rencontre.

L'exploration forme le tissu unissant les parties de l'aventure. Elle se déroule dès que les personnages explorent un endroit qui comporte des dangers ou une part d'inconnu, comme une ville nouvelle ou un donjon. En mode exploration, les personnages ne sont pas directement en danger, mais ils doivent rester sur leurs gardes. On parle de partir à l'aventure aussi bien pour l'exploration que pour les rencontres.

Lorsque le groupe n'est pas en pleine aventure, les personnages profitent d'un intermède. Ce mode couvre la vie normale des gens, avec leurs tâches quotidiennes et ordinaires et le travail en vue d'un objectif à long terme.

Les rencontres

Le mode rencontre est le plus structuré des trois et vous invite à suivre les règles présentées dans le chapitre 9. Comme vous déterminez généralement l'initiative lors de l'exploration avant de passer à la rencontre, les conseils sur l'ordre d'initiative figurent en p. 498, dans la discussion sur le mode exploration. Les règles de création des rencontres de combat se trouvent en p. 488.

Les enjeux : modérés à élevés. Une rencontre a toujours un enjeu important et se joue étape par étape pour refléter cela.

La chronologie : le mode rencontre est très structuré et se déroule par round de combat pour les rencontres de combat tandis que la longueur des rounds des autres types de rencontre varie. Au combat, 1 min se compose de 10 rounds, chaque round dure donc 6 sec. Lors d'une confrontation verbale, les rounds peuvent être d'une minute ou plus, pour donner à chaque interlocuteur le temps d'énoncer clairement ses arguments.

Les actions et les réactions : lors d'une rencontre de combat, le tour de chaque participant est fractionné en actions distinctes. Les participants peuvent utiliser une réaction lorsque son déclencheur se produit. La réaction peut aussi se déclencher lors d'une rencontre sociale, mais le déclencheur tient alors plus du descriptif que du tactique.

Choisir les actions des adversaires

En général, les joueurs se coordonnent et planifient leurs actions pour être aussi efficaces que possible, mais ce n'est pas forcément le cas de leurs adversaires. En tant que MJ, c'est à vous de les incarner et de décider de leurs tactiques. La plupart des créatures ont une conception très basique de la tactique qui se limite généralement à prendre un adversaire en tenaille ou à se concentrer sur une cible. Mais souvenez-vous qu'ils réagissent aussi en fonction de leurs émotions et font des erreurs, peut-être même plus que les personnages joueurs.

Lorsque vous choisissez une cible ou un pouvoir à utiliser, basez-vous sur les connaissances que ces adversaires ont de la situation et non pas sur les vôtres. Vous, vous savez que la prêtresse a un modificateur au jet de Volonté élevé, mais un monstre non et peut tout de même tenter d'utiliser un pouvoir de terreur sur elle. Cela ne veut pas dire que vous devez jouer les adversaires comme s'ils étaient complètement idiots. Ils peuvent apprendre de leurs erreurs, dresser des plans ingénieux et même faire des recherches sur les PJ à l'avance.

D'ordinaire, un adversaire n'attaque pas un personnage assommé. Même si une créature sait qu'un personnage tombé pourrait se relever et reprendre le combat, seules les plus vicieuses continuent de s'en prendre à un adversaire sans défense au lieu d'éliminer les menaces restantes.

Diriger les adversaires, c'est à la fois les représenter fidèlement et faire ce qui sert le mieux le côté dramatique du jeu. Considérez votre rencontre comme une scène de combat dans un film ou un roman. Si le guerrier attire l'attention du géant du feu pour le détourner du fragile magicien, la décision la plus tactique pour le géant consiste à s'acharner sur le magicien. Mais est-ce le meilleur choix pour la scène ? Peut-être que tout le monde s'amusera plus si le géant retourne sa colère contre cet insupportable guerrier.

Rencontres esquivées

Que se passe-t-il si vous avez prévu un combat ou un défi et que les PJ trouvent un moyen de l'éviter entièrement ? Cela peut entraîner un retard de PX ou leur faire rater des informations importantes ou un trésor.

Pour les PX, nos conseils sont simples : Si les personnages joueurs évitent le défi grâce une tactique astucieuse, un échange diplomatique rusé, une magie savamment employée ou une autre approche requérant de l'ingéniosité et de la planification, donnez-leur les PX prévus pour la rencontre. S'ils ont fait quelque chose demandant peu d'effort ou juste été chanceux, par exemple en trouvant un passage secret qu'ils ont utilisé pour éviter un combat, donnez-leur les PX prévus pour une réussite mineure ou modérée. Si l'aventure était assez libre, comme l'exploration d'un donjon disposant de nombreux chemins, il n'y a pas à donner de récompense pour avoir évité la rencontre car cela n'a demandé aucun effort.

Vous allez devoir improviser si les joueurs ratent des informations ou des objets en évitant une rencontre. Tout d'abord, cherchez un autre endroit logique dans l'aventure où placer l'information ou l'objet. Si cela fait sens, déplacez la rencontre originelle dans une autre section de l'aventure et donnez aux PJ un avantage majeur pour l'avoir esquivée la première fois.

Clore une rencontre

Une rencontre de combat se termine généralement quand toutes les créatures d'un camp sont mortes ou inconscientes.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

JOUER SANS QUADRILLAGE

Les règles Pathfinder sont conçues pour jouer des rencontres de combat sur un quadrillage de 2,5 cm, mais vous pouvez jouer sans quadrillage ni carte. Vous et les autres joueurs imaginez dans ce qu'on appelle « le théâtre de l'esprit » l'emplacement des combattants et leur environnement. Dans ce style de jeu, vous devrez souvent prendre des décisions à la volée. Elles seront simples, comme « Est-ce que je vois l'ogre d'où je suis ? » ou « Je peux atteindre l'ogre en Marchant rapidement une fois ? » Il vaut souvent mieux laisser le joueur vous expliquer ce qu'il compte faire, comme « Je veux traverser cette poutre pour atteindre l'ogre et l'attaquer. » Vous lui annoncez alors comment cela va se décomposer en actions. Par exemple « Tu dois dépenser une action et réussir un test d'Acrobaties, puis Marcher rapidement pour te rapprocher assez. Ensuite, il te restera une action pour Frapper. »

Lorsque vous préparez une rencontre, évitez d'utiliser trop de terrain difficile, d'abri et autres complications du champ de bataille qui fonctionnent mieux avec un quadrillage. Soyez aussi plus indulgent avec les tactiques de combat comme la prise en tenaille. Vous n'aurez aucun moyen d'estimer précisément si quelqu'un est pris en tenaille, mais les règles partent du principe que les personnages tels que les roublards se mettent souvent en tenaille. Généralement, estimez qu'il suffit que deux personnages en attaquent un autre au corps à corps pour que cela fonctionne.

Dès que cela se produit, vous pouvez arrêter d'agir selon l'ordre défini par l'initiative. Les survivants ont alors tout le temps de s'assurer que toute créature tombée ne se relèvera pas. Vous pouvez cependant continuer à fonctionner par round de combat si un personnage joueur est proche de la mort, suspendu à une falaise ou dans une situation où sa survie est une question de temps.

Vous pouvez décider qu'un combat est terminé quand il n'y a plus de défi et que les personnages joueurs nettoient juste les quelques ennemis faibles restants. Évitez cependant de faire cela si un joueur a encore des choses intéressantes et innovantes à essayer ou se concentre sur un sort. Vous pouvez interrompre une rencontre en avance pour éviter l'ennui, pas pour privé quelqu'un de son plaisir. Vous avez plusieurs manières de terminer un combat en avance : les ennemis peuvent se rendre, un adversaire peut mourir avant que ses points de vie ne tombent réellement à zéro ou vous pouvez juste annoncer que la bataille est terminée et que les personnages se débarrassent rapidement des adversaires restants. Dans ce cas, vous pouvez demander « Tout le monde est ok pour qu'on arrête le combat ? » afin d'être sûr que vos joueurs sont d'accord.

Un camp peut se rendre si la majorité de ses membres sont vaincus ou s'ils sont complètement démoralisés par des sorts ou des compétences. S'il y a reddition, cessez de suivre l'initiative et entamez de courtes négociations. Ces conversations servent seulement à savoir si les vainqueurs se montreront cléments ou s'ils tueront les perdants ou s'en débarrasseront. Les vaincus ont rarement de levier de négociation lors de ces tractations, évitez donc de longues discussions qui tournent en rond.

Les ennemis en fuite

Les ennemis en fuite peuvent poser problème. Les personnages joueurs les poursuivent souvent de peur qu'ils reviennent les menacer plus tard. Évitez de jouer ceci pas à pas car cela peut rapidement engluer le jeu. Si tous les adversaires s'enfuient, oubliez l'ordre d'initiative et laissez à chaque PJ la possibilité de poursuivre un ennemi. Chaque PJ annonce une action, un sort ou un autre pouvoir à utiliser pour éviter de se faire distancer. Comparez ensuite la Vitesse du PJ à celle de sa cible, estimez le degré d'efficacité du sort ou du pouvoir que le poursuivant a choisi et tenez compte des capacités susceptibles d'aider la proie à s'enfuir. Si vous estimez que le poursuivant rattrape sa cible, reprenez le combat dans l'ordre d'initiative original, sinon la cible s'échappe pour l'instant.

Si les PJ décident de s'enfuir, il vaut généralement mieux les laisser faire. Choisissez un endroit donné et couronnez leur fuite de succès une fois qu'ils l'ont tous atteint. Cependant, si les PJ sont surchargés ou ralentis pour une raison quelconque ou bien si leurs ennemis possèdent une Vitesse supérieure et une bonne raison de les poursuivre, la fuite ne devrait pas être sans conséquence.

RENCONTRES SOCIALES

La plupart des conversations fonctionnent bien sous forme d'interprétation libre, avec éventuellement quelques tests de compétence sociale. Il arrive qu'une situation particulièrement tendue ou des pourparlers essentiels vous demandent d'utiliser l'initiative, comme lors d'une rencontre de combat. Comme pour les autres rencontres, les enjeux de la rencontre sociale doivent être élevés ! Une rencontre sociale ratée peut se solder par l'emprisonnement ou la condamnation à mort d'un personnage, par l'ascension politique d'un rival ou par la disgrâce ou l'ostracisme d'un allié primordial.

Il est bon d'utiliser la structure des rencontres car cela offre une chronologie plus claire qu'une interprétation complètement libre et que chaque personnage participe. Lorsque vous gérez une rencontre sociale, définissez les enjeux de suite, afin que les joueurs sachent ce qui se passera s'ils échouent et s'ils réussissent et ce qui marquera la fin de la rencontre.

Vous avez plus de souplesse pour diriger une rencontre sociale qu'une rencontre de combat. Rallongez les rounds au-delà de 6 sec, laissez place à l'improvisation et ne vous focalisez pas sur les sorts et les attaques spéciales. Généralement, vous n'avez pas à vous soucier des déplacements des personnages et vous n'avez pas besoin d'une carte. Voici quelques exemples de rencontres sociales.

- Prouver l'innocence de quelqu'un devant un juge.
- Convaincre un monarque voisin d'apporter son aide contre des envahisseurs.
- Triompher d'un barde rival lors de jeux de l'esprit.
- Révéler la traîtrise d'un scélérat devant la cour des nobles.

L'initiative et les actions

Lors d'une rencontre sociale, l'initiative se joue sur des compétences de Société ou basées sur le Charisme, comme Diplomatie ou Duperie. Comme lors d'autres rencontres,

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

c'est la manière dont les PJ abordent le conflit qui détermine la compétence à utiliser. Quand vient le tour d'un personnage, il peut normalement faire un jet, généralement pour une action de compétence. Laissez le joueur interpréter le discours de son personnage puis déterminer la nature de son jet. Laissez-le utiliser les pouvoirs ou sorts susceptibles de l'aider à défendre son point de vue, mais n'oubliez pas que lorsque les gens remarquent un signe visuel indiquant que quelqu'un lance un sort, ils pensent que ce personnage utilise la magie pour les influencer ou leur faire du mal et réagissent de manière négative.

Une bonne rencontre sociale doit comporter de l'opposition. Elle peut être directe, si un rival argumente contre le personnage, ou passive, comme lorsqu'une foule devient de plus en plus agitée au fil des rounds. Donnez à l'opposition une ou plusieurs places dans l'ordre d'initiative, afin de pouvoir interpréter ses actions. Vous pouvez créer des statistiques de jeu pour l'opposition, en particulier s'il s'agit d'un individu, mais pour une foule en colère, vous pouvez vous contenter d'établir un éventail de DD de plus en plus élevés.

Estimez le succès et les progrès

Vous devez décider comment mesurer le succès des personnages lors des rencontres sociales car vous n'avez ni CA à atteindre, ni PV à réduire. Le chapitre 4 propose des conseils pour définir le DD des actions de compétence sociale, souvent à l'aide du DD de Volonté de la cible. Si vous avez besoin d'un DD pour des gens dépourvus de statistiques, comme une foule ou un PNJ dont vous n'avez pas généré les statistiques, utilisez les conseils d'attribution de DD de la p. 503. Vous pouvez opter pour un DD simple ou un DD basé sur le niveau, en estimant le niveau de la cible ou la difficulté qu'il y a à la convaincre.

L'attitude (hostile, inamical, indifférent, amical ou serviable) offre un excellent moyen de suivre la progression d'une rencontre sociale. Utilisez-la pour représenter l'attitude d'une autorité, d'une foule, d'un jury, etc. L'objectif type d'une rencontre sociale consiste à rendre un groupe ou une personne serviable, afin qu'il vous aide, ou bien à calmer un groupe ou une personne hostile pour apaiser une situation. Essayez de donner aux joueurs une idée claire des progrès qu'ils font pendant la rencontre.

Vous pouvez aussi comptabiliser le nombre de succès ou d'échec des personnages. Par exemple, s'il faut pousser quatre gardes à quitter leur poste, comptez chaque tentative pour Mentir ou Faire diversion jusqu'à obtenir les quatre succès nécessaires. Vous pouvez combiner les deux méthodes. Si les PJ ont besoin qu'un important groupe de nobles vote en leur faveur, l'objectif de la rencontre est que la majorité des nobles aient une attitude plus favorable envers les PJ qu'envers leur rival. Dans une limite de temps imposée.

Conséquences

Lorsque vous fixez les enjeux au début d'une rencontre sociale, donnez une idée des conséquences. D'ordinaire, les personnages joueurs gagnent des PX en plus des avantages

narratifs qu'ils obtiennent à l'issue de la rencontre sociale. Comme ces rencontres fonctionnent sur le même plan que les rencontres de combat, elles donnent un montant de PX considérable, généralement comme pour une réussite modérée, voire même majeure si cette rencontre représentait le point culminant d'un plan à long terme ou qu'un adversaire important recevait enfin ce qu'il mérite.

L'issue d'une rencontre sociale doit rediriger l'histoire. Cherchez ses répercussions. Quels PNJ considèrent à présent les PJ d'un œil plus favorable ? Lesquels leur en veulent ou doivent ourdir de nouveaux plans ? Une rencontre sociale peut sceller le destin d'un PNJ et de son histoire, mais ce n'est pas le cas des personnages joueurs. Même si les choses se présentent vraiment mal pour un PJ, comme avec une condamnation à mort, la rencontre sociale ne marque pas sa fin : il y a toujours un peu de temps pour un acte héroïque désespéré ou un retournement de situation.

L'exploration

Le mode exploration est volontairement moins réglementé que celui des rencontres. Vous devrez donc faire des jugements à la volée sur tout ce qui se passe.

L'exploration consiste surtout à récompenser les PJ quand ils apprennent quelque chose sur leur environnement. Pour faciliter cela, vous devez avoir une représentation mentale claire du décor dans lequel les PJ évoluent et le transmettre fidèlement. Cela vous aidera à savoir où les PJ se trouvent et à décrire ce qu'ils voient, entendent et perçoivent lors de leurs aventures. Encouragez les joueurs à explorer réellement les lieux et récompensez-les pour leur curiosité. Ce qu'ils essayent de faire en mode exploration vous indique ce qui les intéresse et ce qui compte pour eux. Au fil du jeu, vous comprendrez quels aspects de l'exploration intriguent vos joueurs et vous pourrez en ajouter à vos aventures ou mettre l'accent dessus si vous utilisez des aventures publiées.

Les enjeux : Faibles à modérés. Le mode exploration sert lorsqu'il y a des risques, mais pas de danger immédiat. Les PJ se trouvent probablement dans un environnement où ils sont susceptibles de rencontrer des monstres ou des dangers, mais restent en mode exploration jusqu'à ce qu'un combat éclate ou qu'ils interagissent directement avec quelque chose.

La chronologie : Lorsque les PJ sont en mode exploration, le temps dans le monde du jeu passe bien plus vite que le temps à la table dans le monde réel, il est donc rarement mesuré en secondes ou en minutes. Vous pouvez accélérer ou ralentir le passage du temps selon vos besoins. S'il est important de savoir précisément combien de temps s'écoule en exploration, vous pouvez généralement estimer son passage par tranches de 10 min.

Les actions et les réactions : L'exploration ne se divise pas en rounds, mais les activités d'exploration partent du principe que les PJ passent une partie de leur temps à effectuer des actions, comme Chercher ou Interagir. S'ils veulent utiliser des actions particulières, ils doivent vous le demander. À vous de décider si ces actions fonctionnent et si vous devez basculer en mode rencontre pour détailler les choses. Les PJ peuvent utiliser toute réaction appropriée lorsqu'ils se trouvent en mode exploration.

Activités d'exploration

En mode exploration, tout joueur qui veut faire plus que se contenter de voyager choisit une activité d'exploration pour son personnage. Les plus courantes sont Échapper aux regards, Détecter la magie, S'empresser et Fouiller, mais il y a nombre d'autres options. Les joueurs s'en tiennent généralement à ces activités par défaut, mais ils n'ont pas besoin de mémoriser toutes les activités d'exploration et de les utiliser avec précision, laissez-les simplement vous décrire ce que font leurs personnages. En tant que MJ, c'est alors à vous de déterminer quelle activité appliquer. Cela veut aussi dire que vous devez déterminer comment cette activité fonctionne si les actions du personnage diffèrent de celles listées.

Les sections suivantes traitent des activités d'exploration qui requièrent une décision de votre part, en plus des conseils donnés aux joueurs dans les p. 479 à 480 du chapitre 9.

Détecter la magie

Cette activité ne permet pas aux personnages de repérer automatiquement tout aura ou objet magiques croisés pendant un voyage. Il est impossible de repérer un danger exigeant une maîtrise minimum avec *détection de la magie*, ni une illusion d'un niveau égal ou supérieur à celui du sort.

Lorsque les personnages découvrent quelque chose de magique en utilisant cette activité, annoncez-le-leur et donnez-leur la possibilité de poursuivre leur route ou de s'arrêter pour explorer les lieux. Un arrêt vous fait passer à une scène plus fournie en roleplay où les joueurs peuvent fouiller une zone, estimer des objets ou essayer de découvrir la source de la magie et son utilité. Si les personnages poursuivent leur chemin, ils risquent de passer à côté d'un objet magique bénéfique ou de déclencher un piège magique.

Enquêter

Comme pour Fouiller ou Détecter la magie, le premier résultat d'une Enquête fournit généralement au personnage une indication l'incitant à se livrer à un examen plus poussé, mais il est rare qu'il donne la totalité des informations. Un personnage peut par exemple remarquer que les murs d'un donjon sont recouverts de textes en abyssal, mais il devra s'arrêter pour les déchiffrer ou pour remarquer qu'ils ont été écrits avec du sang.

Fouiller

Un test de Perception réussi lors d'une Fouille indique à un personnage la présence ou l'absence de quelque chose d'inhabituel dans la zone, mais cela ne lui fournit pas un catalogue détaillé de tout ce qui s'y trouve, plutôt une base pour une inspection plus poussée ou une rencontre. Par exemple, si une zone a une porte secrète DD 30 et un piège DD 25, vous annoncez à un joueur qui obtient 28 sur son test de Perception lors de la Fouille que son personnage a repéré un piège dans la zone et lui donnez une indication sommaire de l'emplacement et de la nature du piège. Le groupe devra examiner la zone plus attentivement pour découvrir les spécificités du piège et quelqu'un devra Fouiller à nouveau les lieux pour avoir une chance de découvrir la porte dérobée.

Si une zone contient de nombreux objets ou quelque chose qui prend du temps à fouiller, comme un bureau plein

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

de papiers, la Fouille révélera le bureau, mais les PJ devront l'examiner en détail pour consulter les papiers. Il faudra alors sûrement que le groupe s'arrête pour une fouille complète.

Faites un test de Perception secret pour un personnage qui Fouille et passe non loin d'un secret placé dans un endroit particulier (près d'une porte ou au coin d'un couloir), mais n'en faites pas pour un secret placé à un endroit qui n'éveille pas la curiosité, comme au beau milieu d'un long couloir, à moins que le groupe ne se livre à une fouille lente et méticuleuse.

Suivre l'expert

Un personnage compétent peut aider des alliés moins doués qui choisissent de Suivre l'expert. C'est un excellent moyen d'aider un personnage avec un faible modificateur pour Être furtif à se déplacer discrètement, à faire gravir une falaise à un personnage peu doué en Athlétisme etc. Généralement, un personnage qui Suit l'expert ne peut pas accomplir une autre activité d'exploration et ne peut suivre qu'une personne à la fois.

Définir l'ordre du groupe

En mode exploration, il est souvent important de savoir qui se trouve à l'avant du groupe et qui à l'arrière. Laissez les joueurs décider entre eux qui se trouvent où lors de l'exploration. Cet ordre détermine entre autres la personne attaquée en premier selon l'endroit d'où frappent des ennemis ou un piège. À vous de déterminer les détails quant à savoir qui est visé selon la situation.

Lorsque vous sortez du mode exploration, le groupe reste généralement dans la même formation. Si vous utilisez un quadrillage (ce qui se passe souvent pour une rencontre de combat), décidez de la position exacte des PJ en tenant compte des indications des joueurs. S'ils sortent du mode exploration de leur propre chef, ils peuvent se placer comme ils le désirent. Par exemple, s'ils détectent un piège et que le roublard commence à le désarmer, les autres peuvent se déplacer vers les endroits qu'ils estiment sûrs.

Terrain et temps défavorables

L'exploration ralentit si le groupe progresse dans une jungle dense, une neige profonde, une tempête de sable, sous une chaleur extrême ou dans d'autres conditions difficiles. À vous de décider à quel point ces facteurs influent sur la progression des personnages. Les effets spécifiques de certains types de terrain et de météorologie sont décrits à partir de la p. 512.

Le terrain difficile, comme d'épais taillis, ralentit d'ordinaire la progression. Si les PJ n'ont pas besoin d'arriver quelque part dans un délai donné, vous pouvez représenter cela en décrivant rapidement les personnages en train de trancher des lianes ou de patauger dans un marais. Si les personnages ont un délai à respecter, modifiez leur progression selon le tableau 9–2 : Vitesse de voyage (p. 479). Elle est généralement réduite

ACTIVITÉS D'EXPLORATION

Les activités d'exploration suivantes sont entièrement décrites dans le chapitre 9 aux pages 479-480. Bien d'autres apparaissent dans le chapitre 4 : les compétences.

- Défendre
- Détecter la magie
- Échapper aux regards
- Éclaireur
- Enquêter
- Fouiller
- Répéter un sort
- Suivre l'expert
- S'empresser

Improviser de nouvelles activités

Si un joueur veut faire quelque chose qui n'est pas couvert par les règles, voici quelques conseils. Si une activité est similaire à une action que l'on peut effectuer lors d'une rencontre, comme Échapper aux regards, elle se compose généralement d'une même action qui se répète une dizaine de fois par minute (ce qui revient à utiliser dix fois l'action Être furtif) ou d'une série d'actions qui fonctionnent de la même manière (comme Fouiller qui alterne Marcher rapidement et Chercher). Une activité avec un rythme plus rapide (d'une vingtaine d'actions par minute) peut avoir un usage limité ou fatiguer le personnage. De même pour une activité exigeant une grande concentration.

Un personnage voulant accomplir quelque chose équivalant à utiliser 3 actions toutes les 6 sec se trouve dans une situation similaire à un combat. Les personnages peuvent fournir un tel effort au combat seulement parce qu'il dure peu, ils ne peuvent pas prolonger une telle dépense physique sur une exploration de longue durée.

de moitié si tout le terrain est difficile ou à un tiers s'il s'agit de terrain très difficile.

Un terrain dangereux, comme le cratère d'un volcan actif, peut blesser les personnages joueurs. Le groupe peut passer directement au travers ou le contourner en prenant plus de temps. Vous pouvez passer à une scène détaillée où les personnages se déplacent sur le terrain dangereux et tentent d'atténuer ses effets à l'aide de sorts ou de tests de compétence. S'ils résistent à un terrain dangereux, vous pouvez leur donner une récompense de PX mineure ou modérée une fois l'exploration terminée, avec un peu plus de PX s'ils ont pris des précautions astucieuses pour éviter de subir des dégâts.

Les crevasses, les marais, les sables mouvants et autres périls similaires sont des dangers environnementaux présentés à partir de la p. 512.

DANGERS

Les pièges et autres dangers peuvent interrompre l'exploration (voir Les dangers p. 520). Les dangers simples menacent les PJ une fois seulement et peuvent se gérer en mode exploration. Les dangers complexes obligent à passer en mode rencontre jusqu'à ce qu'ils soient traités. Pour désamorcer un piège ou surmonter un danger, il faut d'ordinaire passer en mode rencontre. Les PJ ont plus de chances de repérer un danger pendant l'exploration s'ils utilisent l'activité Fouiller (et l'activité Détecter la magie pour les pièges magiques).

DÉTERMINER L'INITIATIVE

Le passage de l'exploration à la rencontre implique souvent de déterminer l'ordre d'initiative. Demandez de lancer les dés pour l'initiative dès que deux groupes adverses entrent en contact ou dès qu'une créature appartenant à l'un des deux camps décide de passer à l'action contre ses ennemis. Par exemple :

- Un groupe de PJ explore une caverne. Ils entrent dans un étroit passage où patrouillent des hommes d'armes kobolds. Maintenant que les deux groupes sont dans la même zone, il est temps de déterminer l'initiative.
- Amiri et un champion kobold décident de livrer un match de lutte amical. Ils dégagent une zone de terre battue et vous demandez alors de déterminer l'initiative en utilisant Athlétisme.
- Mérisiel et Kyra négocient avec le roi des kobolds. Les choses ne se passent pas bien et Mérisiel décide de lancer une attaque surprise. Demandez des jets d'initiative dès qu'elle annonce son intention.
- Harsk et Ezren tentent de Garder l'équilibre en avançant sur une poutre étroite pour atteindre un monceau de trésors kobolds isolé. À mi-chemin, un dragon rouge caché derrière la montagne les attaque en piqué ! Demandez des jets d'initiative dès que le dragon apparaît.

L'initiative après une réaction

Dans certains cas, un piège ou un ennemi effectue une réaction qui exige un jet d'initiative. Par exemple, un piège complexe peut faire une attaque en réaction une fois déclenché, avant de suivre l'ordre d'initiative. Dans ce cas, déterminez les résultats des réactions avant de demander les jets d'initiative.

Choisir le type de jet

Lorsque vous choisissez le type de jet à faire pour déterminer l'initiative, optez pour le choix le plus évident. La Perception reste le jet le plus courant. C'est ce que les kobolds utiliseraient dans le premier exemple, tout comme Kyra et le roi kobold dans le troisième. Viennent ensuite la Discrétion (pour s'avancer discrètement, comme le dragon du dernier exemple) et la Duperie (pour tromper ses adversaires, comme Mérisiel dans le troisième exemple). Pour les affrontements sociaux, on utilise couramment Duperie, Diplomatie, Intimidation, Représentation ou Société.

Si vous hésitez sur le jet à employer, optez pour la Perception. Si un autre type de jet paraît logique, vous pouvez laisser le joueur choisir entre ce jet et la Perception. Abstenez-vous s'il est évident qu'un test a bien plus de sens que celui de Perception. Par exemple, si un personnage s'approche discrètement de ses ennemis, il doit impérativement utiliser la Discrétion.

Un joueur peut argumenter pour utiliser une compétence différente de la Perception, mais seulement si cela se base sur quelque chose qu'il a annoncé au préalable. Par exemple, si avant d'attaquer le joueur de Mérisiel a annoncé « Je vais me suspendre au lustre pour me laisser tomber sur eux »,

vous pouvez le laisser utiliser Acrobaties pour le jet d'initiative. S'il dit juste « Je vais attaquer ces gars. Je peux utiliser Acrobaties ? » sans avoir donné de raison au préalable, vous devriez refuser.

Le positionnement des personnages

Lorsque vous demandez de déterminer l'initiative pour une rencontre de combat, vous devez décider où les participants se trouvent sur la grille de combat. Utilisez l'ordre du groupe, comme expliqué p. 497, comme point de départ. Vous pouvez avancer les personnages qui utilisent la Discrétion pour se positionner et les placer à un endroit qu'ils peuvent raisonnablement atteindre avant de se faire repérer. Voyez avec vos joueurs pour vous assurer que leur positionnement fait sens pour eux autant que pour vous.

Repos

Les personnages ont besoin de 8 h de sommeil par jour. Ils se reposent d'ordinaire la nuit, mais ils bénéficient autant d'un repos diurne que nocturne. Dans tous les cas, ils profitent des avantages du repos seulement une fois par 24 h. Un personnage qui se repose 8 h récupère ainsi :

- Le personnage récupère un nombre de points de vie égal à son modificateur de Constitution (1 au minimum) multiplié par son niveau. S'il se repose sans abri ni le moindre confort, vous pouvez réduire ce montant de moitié (1 PV au minimum).
- Le personnage perd l'état fatigué.
- Le personnage réduit la sévérité des états condamné et drainé de 1.
- La plupart des incantateurs doivent se reposer avant de récupérer leurs sorts quotidiens.

Un groupe en mode exploration peut essayer de se reposer, mais il n'est pas à l'abri du danger et son repos peut être interrompu. Il n'est cependant pas nécessaire que les 8 h de repos soient consécutives et les personnages peuvent se rendormir après une interruption.

Le sommeil en armure n'est guère réparateur et le personnage se réveille fatigué. S'il aurait dû se débarrasser de la fatigue, il n'y parvient pas s'il dort en armure.

Un personnage est fatigué s'il passe plus de 16 h sans dormir.

Il est impossible de prendre un long repos pour récupérer rapidement en mode exploration, cela est réservé aux intermèdes. Voir p. 502 pour plus d'informations.

Tours de garde et attaques surprises

D'ordinaire, les groupes d'aventuriers organisent des tours de garde pour guetter un éventuel danger pendant que les autres se reposent. Ces gardes interrompent le sommeil, il faut donc en tenir compte pour veiller à ce que tout le monde puisse se reposer malgré son tour de garde. Le tableau 10–3 : Tours de garde et repos, sur la page suivante, indique le temps qu'un groupe doit réserver au repos en partant du principe que tout le monde prend un tour de garde de la même longueur que les autres.

Si une rencontre surprise se produit pendant le repos, vous pouvez lancer un dé pour déterminer au hasard le personnage de garde à ce moment. Tout le monde détermine son initiative, les personnages endormis lançant généralement un dé de Perception avec un malus de statut de –4 car ils sont inconscients. Ils ne se réveillent pas automatiquement quand ils déterminent leur initiative, mais peuvent faire un test de Perception pour s'éveiller au début de leur tour à cause du bruit. Si un ennemi rusé attend qu'un personnage particulièrement vulnérable monte la garde avant de passer à l'attaque, son assaut se déroule automatiquement pendant le tour de garde de ce personnage. Vous pouvez tout de même faire faire un test de Discrétion à l'assaillant contre le DD de Perception de tous les personnages pour voir si quelqu'un remarque son approche.

Surveiller la durée des sorts

La durée d'un sort est une valeur approximative qui codifie les caprices et les excentricités de la magie pour en faire un nombre facile à utiliser. Cela ne veut pas dire que le flot du jeu va se caler sur un sort d'une heure. C'est l'une des raisons pour lesquelles, en dehors des rencontres, le passage du temps est entre vos mains et n'est pas aussi précis que lors des rencontres. Si quelqu'un demande si un sort a expiré, c'est à vous de répondre. Ne vous montrez pas punitif, mais ne faites pas non plus comme si les personnages passaient d'une rencontre à l'autre avec une précision d'horloge et une efficacité maximale.

La durée revêt une importance essentielle dans deux cas : quand les joueurs tentent de couvrir plusieurs rencontres avec un seul sort et quand ils essaient d'utiliser un sort avant un combat en espérant qu'il fasse encore effet pendant l'affrontement.

Les rencontres multiples

Un sort d'une minute peut couvrir plusieurs rencontres uniquement si elles se produisent les unes à la suite des autres (généralement dans des pièces adjacentes) et si les PJ passent de l'une à l'autre sans quitter le mode rencontre. S'ils s'arrêtent pour se soigner ou s'ils discutent pour savoir s'ils poursuivent, le processus prend assez de temps pour que le sort se termine.

Soyez plus généreux avec les sorts durant 10 min ou plus. Un sort de 10 min couvre facilement une rencontre et probablement une autre si elle se trouve non loin. Un sort d'une heure dure généralement plusieurs rencontres.

Avant un combat

Les personnages auront un gros avantage s'ils se lancent des sorts avantageux avant un combat (ce qu'on appelle parfois se « pré-buffer »), car ils consacreront alors plus de rounds de combat aux actions offensives au lieu d'en réserver aux préparatifs. Si les joueurs ont l'avantage sur leurs ennemis, vous pouvez généralement laisser chaque personnage lancer un sort ou se préparer de manière similaire avant de déterminer l'initiative.

Le lancement de sorts préparatoires avant un combat devient problématique quand il se répète au point que les joueurs ont l'impression qu'il fonctionne tout le temps, mais ce genre de préparation ne convient pas à toutes les situations ! Souvent, l'incantation trahit la présence du groupe. Si les préparatifs des PJ risquent de révéler leur présence, vous pouvez déterminer l'initiative avant que tout le monde ait fini de se préparer.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 10-3 : TOURS DE GARDE ET REPOS

Taille du groupe	Temps total	Durée de chaque tour de garde
2	16 h	8 h
3	12 h	4 h
4	10h 40 min	2h 40 min
5	10 h	2 h
6	9 h 36 min	1 h 36 min

PRÉPARATIFS QUOTIDIENS

Avant de repartir en exploration ou juste après le repos nocturne, les PJ se préparent pour leur journée d'aventure. Cela leur prend d'ordinaire entre 30 min et 1 h le matin, mais seulement après 8 h de repos. Voici quelques préparatifs quotidiens.

- Les incantateurs qui préparent leurs sorts choisissent ceux dont ils disposeront pour la journée.
- Les points de focalisation et autres pouvoirs qui se réinitialisent lors des préparatifs quotidiens sont de nouveau utilisables. Cela inclut les pouvoirs qui s'utilisent seulement un certain nombre de fois par jour.
- Chaque personnage s'équipe (y compris avec son armure et ses armes).
- Il peut investir jusqu'à 10 objets magiques portés afin de bénéficier de leurs avantages pour la journée (p. 531).

LA FAIM ET LA SOIF

Normalement, les personnages mangent et boivent assez pour survivre confortablement. Si ce n'est pas le cas, ils sont fatigués jusqu'à ce qu'ils soient rassasiés. Si une créature passe 1 jour + son modificateur de Constitution sans eau, elle subit 1d4 dégâts par heure. Elle ne peut pas les soigner tant qu'elle n'a pas étanché sa soif. Après la même période sans manger, elle subit 1 dégât par jour qu'elle ne peut pas soigner tant qu'elle n'a pas apaisé sa faim.

Intermède

Pendant un intermède, vous pouvez résumer les événements importants de la journée par un unique jet. Utilisez ce mode lorsque les personnages rentrent chez eux ou ne sont pas en pleine aventure.

Généralement, l'intermède prend quelques minutes en début de session ou en tant que pause entre des chapitres d'une aventure. Comme lors de l'exploration, vous pouvez ponctuer les intermèdes de roleplay ou de rencontres quand cela s'enchaîne naturellement.

Cette section décrit comment gérer les intermèdes et détaille les activités et réflexions propres aux intermèdes, comme le coût de la vie, l'achat et la vente de produits, le long repos et le réapprentissage. Les autres activités d'intermède sont souvent des actions de compétence. Voici une liste des activités d'intermède courantes et des compétences associées. Consultez les compétences concernées dans le chapitre 4 pour de plus amples détails.

- Fabriquer (Artisanat)
- Gagner de l'argent (Artisanat, Connaissances, Représentation)
- Soigner une maladie (Médecine)
- Contrefaire (Société)
- Subsister (Société, Survie)

Les enjeux. Aucun ou faibles. Les intermèdes forment le contrepoint de l'aventure et couvrent les activités sans risque.

La chronologie. Un intermède peut durer des jours, des semaines, des mois ou même des années dans le monde du jeu pour quelques minutes dans le monde réel.

Les actions et les réactions : Si vous avez besoin d'utiliser des actions et des réactions, passez en mode exploration ou rencontre. Une créature incapable d'agir est dans l'impossibilité de se livrer à la plupart des activités d'intermède, mais elle peut prendre un long repos.

JOUER UNE JOURNÉE D'INTERMÈDE

Au début d'une journée d'intermède, demandez à tous les joueurs d'annoncer ce que leurs personnages tentent d'accomplir. Regardez ensuite individuellement le résultat des efforts de chacun (ou regroupez certains personnages s'ils travaillent sur un projet commun). Certaines activités, comme Gagner de l'argent, exigent un simple jet habillé de quelques enjolivements de votre part et de celle du joueur. D'autres demandent plus d'implication et parfois des rencontres ou de l'exploration. Vous pouvez demander aux joueurs d'interpréter leurs activités d'intermède dans l'ordre que vous voulez, mais il vaut souvent mieux s'occuper des plus simples en premier. Les joueurs qui ne participent pas aux activités complexes peuvent faire une pause et quitter la table de jeu le temps de gérer lesdites activités.

Les personnages peuvent s'occuper de leurs préparatifs quotidiens s'ils le désirent, comme pour une journée d'exploration. Demandez aux joueurs de dresser une liste de leurs préparatifs standards. Partez alors du principe qu'ils suivent chaque jour la même routine, sauf s'ils vous informent du contraire.

La coopération

Plusieurs personnages peuvent coopérer sur une même tâche lors d'un intermède. S'il s'agit d'une tâche simple qui demande un seul jet, par exemple si le groupe tente de Subsister en attendant des secours sur une île déserte, un seul personnage fait le test tandis que tous les autres l'Aident. S'il s'agit d'une tâche complexe, considérez qu'ils travaillent tous en même temps sur une partie différente du projet et que la totalité de leurs efforts participe à son achèvement. Par exemple, si un groupe collabore pour créer un théâtre, un personnage peut dessiner les plans d'architecture, un autre s'occuper des tâches manuelles et le troisième traiter avec les guildes et les politiciens locaux.

Les tests

Certaines activités d'intermède exigent des jets, souvent de compétence. Comme ces jets représentent le point culminant d'une série de tâches s'étalant sur la durée, les joueurs ne peuvent pas utiliser la plupart des sorts et pouvoirs qui affectent les jets de dé, comme activer un objet magique pour obtenir un bonus ou lancer un sort de fortune pour lancer le dé deux fois. Les avantages constants s'appliquent tout de même, certains personnages investissent donc des objets magiques donnant des bonus ne demandant pas d'activation. Vous pouvez faire des exceptions à cette règle. Si quelque chose peut s'appliquer constamment ou si souvent que cela

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

pourrait aussi bien être constant, cela peut servir pour un test lors d'un intermède.

Longues périodes d'intermède

Il est plus délicat de gérer une longue période d'intermède qui se prolonge par exemple sur des semaines, des mois ou même des années. Cependant, cela permet aux personnages de se consacrer à des plans à long terme plutôt que de se soucier des activités quotidiennes. Comme cela prend beaucoup de temps, les personnages ne font pas un jet par jour, ils s'occupent de quelques événements spéciaux, font une moyenne pour le reste des choses et payent le coût de la vie.

Les événements

Une fois que les personnages ont annoncé ce qu'ils souhaitent faire lors de leur intermède, choisissez quelques événements marquants pour chacun d'eux (un pour une semaine ou un mois écoulé, quatre pour une année ou plus). Ils doivent correspondre à chaque personnage et tenir compte de ses objectifs et peuvent servir d'amorce pour des aventures ou de développement pour une intrigue.

Les exemples d'événements d'intermède suivants sont tous conçus pour Gagner de l'argent, mais ils peuvent donner des idées pour d'autres activités. Un personnage qui utilise Représentation pour Gagner de l'argent peut donner une magnifique représentation d'une nouvelle pièce pour des nobles en visite. Un personnage utilisant Artisanat peut toucher une commission lucrative pour un objet spécial. Un personnage disposant de Connaissances peut faire des recherches sur un problème difficile exigeant une solution rapide.

Les PJ désirant accomplir quelque chose qui ne correspond pas à une activité d'intermède particulière devraient tout de même vivre des événements d'intermède, à vous de choisir la compétence et le DD appropriés. Par exemple, si un personnage compte construire sa propre bibliothèque pour accueillir ses livres sur la magie, vous pouvez décider que la pose des fondations et l'organisation des lieux une fois la construction terminée sont des événements majeurs. Le premier peut se traduire par un test d'Artisanat et le deuxième par un test d'Arcanes ou de Connaissances des bibliothèques.

La progression moyenne

Si vous ne voulez pas faire un jet par semaine ou par mois pour les longues périodes d'intermède, définissez le niveau d'une tâche en optant pour le plus bas que l'on puisse facilement trouver là il réside (voir Degrés de difficulté, p. 503 pour en savoir plus sur l'attribution des niveaux de tâche). Si le personnage rate son test, vous pouvez l'autoriser à le refaire une semaine ou un mois plus tard si l'intermède dure des années. Refusez un autre essai si le personnage a obtenu un succès, mais veut remporter un succès critique, sauf s'il accomplit quelque chose dans l'histoire qui justifie un nouveau jet.

Les événements d'une longue période d'intermède devraient comporter des tâches de plus haut niveau que d'habitude. Par exemple, un personnage qui Gagne de l'argent avec Connaissances de la navigation maritime pendant 4 mois

peut travailler dans un port à des tâches de niveau 1 pendant le plus clair de son temps, mais avoir 1 semaine de tâches de niveau 3 pour représenter les périodes de forte activité. Vous devriez faire faire un jet pour le temps passé aux tâches de niveau 1 et un autre pour celui consacré aux tâches de niveau 3.

COÛT DE LA VIE

Pour les courtes périodes d'intermède, les personnages sont juste de passage dans une ville ou y séjournent brièvement. Ils utilisent les prix d'un séjour et d'un repas dans une auberge, p. 294. Pour un intermède plus long, utilisez les valeurs du tableau 6–16 : Coût de la vie, à la même page. Déduisez ce montant des fonds du personnage une fois qu'il a gagné de l'argent grâce à d'autres activités d'intermède.

Un personnage peut à la place vivre de ce ce qu'il trouve dans la nature, mais il doit alors utiliser l'activité Subsister (p. 240) à l'exclusion de toute autre activité d'intermède.

ACHETER ET VENDRE

Une fois qu'une aventure a porté ses fruits, les personnages ont souvent toutes sortes d'objets à vendre. De même, quand ils ont les poches pleines, ils dépensent souvent leur argent pour acheter du matériel. Il faut normalement un jour d'intermède pour vendre quelques biens ou acheter quelques objets, mais il faut plus longtemps pour vendre de nombreux produits, des objets onéreux ou peu demandés.

Pour cela, les personnages doivent se trouver dans une ville de taille décente lors de l'intermède. Parfois, il leur faudra voyager plusieurs jours pour atteindre une grande agglomération. Comme toujours, c'est à vous de décider quelles boutiques et quels objets sont disponibles.

On peut généralement acheter un objet au prix indiqué et le revendre pour la moitié de ce prix. L'offre et la demande peuvent modifier ces chiffres, mais seulement à l'occasion.

LE LONG REPOS

À chaque fois qu'un personnage passe 24 h à se reposer lors d'un intermède, laissez-lui récupérer le double de ce qu'il aurait eu pour un repos de 8 h (comme indiqué p. 499). Il doit passer ce temps à se reposer dans un endroit sûr et confortable, généralement au lit.

S'il passe plus longtemps alité, souvent quelques jours, voire une semaine d'intermède, il se remet de tous les dégâts et de la plupart des états non permanents. Les personnages affectés par des maladies, des poisons de longue durée ou des afflictions similaires doivent parfois continuer de faire des jets de sauvegarde pendant un intermède. Certaines malédictions, blessures permanentes et autres situations exigeant des soins magiques ou spécifiques ne se terminent pas automatiquement lors d'un long repos.

LE RÉAPPRENTISSAGE

Les règles de réapprentissage, en p. 481, permettent à un joueur de revenir sur certains choix, mais c'est à vous de décider si le personnage a besoin d'un professeur, combien de temps il lui faut, si cela a un coût et même s'il est possible de faire un réapprentissage pour ce pouvoir. Il paraît raisonnable de laisser un personnage opérer un réapprentissage sur la plupart de ses choix et vous devriez l'y autoriser. Seuls les choix intrinsèques au personnage, comme le lignage d'un ensorceleur, devraient être inéligibles au réapprentissage à moins de circonstances extraordinaires.

Essayer de tisser une histoire autour du réapprentissage. Utilisez les PNJ que le personnage connaît déjà comme professeurs, faites faire des recherches intenses à un personnage dans une mystérieuse bibliothèque antique ou ancrez le réapprentissage dans la narration du jeu en en faisant une conséquence de quelque chose qui s'est passé lors d'une session précédente.

Le temps

Il faut généralement une semaine pour réapprendre un don ou une amélioration de compétence. Une capacité de classe qui découle d'un choix peut aussi se réapprendre, mais cela prend plus longtemps, au minimum un mois. Le réapprentissage peut être encore plus long, surtout s'il est très exigeant au niveau physique ou nécessite un voyage, de longues expérimentations ou des recherches poussées, mais en général, ne demandez pas plus d'un mois pour un don ou une compétence ou quatre mois pour une capacité de classe.

Un personnage peut réapprendre plusieurs options à la fois. Par exemple, le réapprentissage d'une compétence peut entraîner l'incapacité à se servir d'un don qu'il faut alors réapprendre aussi. Vous pouvez cumuler toutes ces périodes de réapprentissage et réduire un peu le total pour représenter la nature cohérente du réapprentissage.

L'enseignement et le prix

Les règles traitent de manière abstraite l'apprentissage de nouveautés lorsque vous gagnez un niveau car vous apprenez sur le tas, mais le réapprentissage implique que le personnage travaille avec un professeur ou suit un entraînement spécifique. Si vous le désirez, vous pouvez entièrement ignorer cet aspect du réapprentissage, mais il donne l'occasion de présenter (ou de présenter de nouveau) des PNJ et d'approfondir l'histoire. Un personnage joueur peut servir de mentor à un autre, en particulier pour un réapprentissage de compétence.

Le coût du réapprentissage doit rester minime, par exemple ce qu'un PJ peut toucher avec Gagner de l'argent sur la même période. Le prix est surtout là pour que l'entraînement colle avec le contexte de l'histoire, pas pour engloutir une grande partie des revenus du personnage. Un professeur peut se porter volontaire pour travailler gratuitement en remerciement pour quelque chose que le personnage a déjà fait ou en échange d'une faveur future.

Les options refusées

Bien que certaines options de personnage ne soient normalement pas ouvertes au réapprentissage, vous pouvez inventer une manière d'y parvenir : un rituel spécial, une quête incroyable, le professeur idéal... Par exemple, il est normalement impossible d'effectuer un réapprentissage sur les valeurs de caractéristiques, car cela pourrait déséquilibrer le jeu. Mais un joueur ne cherche pas forcément à exploiter le système, il peut simplement vouloir échanger une prime de caractéristique entre deux statistiques faibles. Dans ce cas, vous pouvez lui laisser quelques mois de travail ou d'étude pour réassigner une prime de caractéristique.

Degrés de difficulté

En tant que MJ, c'est à vous qu'il revient de déterminer les degrés de difficulté (DD) des tests qui n'en possèdent pas de prédéfinis. Les sections suivantes vous offrent des conseils pour définir un DD approprié et le modifier selon vos besoins pour qu'il s'intègre naturellement dans votre histoire. Les DD simples et les DD basés sur le niveau fonctionnent bien selon les circonstances, sachant que vous pouvez modifier les deux grâce aux conseils sur l'ajustement de difficulté.

DD simples

Vous aurez parfois à déterminer rapidement un degré de difficulté. Le plus facile consiste à choisir un DD simple dans le tableau 10–4 en estimant le rang de maîtrise qui correspond le mieux à la tâche entreprise (bien que ce rang ne soit pas nécessaire pour réussir). S'il s'agit de quelque chose que tout le monde a de bonnes chances de réussir, utilisez le DD inexpérimenté. Si la tâche demande un certain degré d'entraînement, utilisez le DD qualifié, expert, maître ou légendaire, selon sa complexité. Prenons un PJ qui tente de découvrir la vérité cachée derrière une fable. Vous estimez que cela exige un test pour Se souvenir et que seule une personne maître en Connaissances des contes devrait connaître cette information. Vous décidez que le DD sera de 30, le DD simple pour un maître.

Les DD simples fonctionnent bien lorsque vous avez besoin de déterminer un DD à la volée et qu'il n'y a pas de niveau associé à la tâche. C'est très utile pour les tests de compétence. Comme il n'y a guère de gradation entre les DD simples, ils fonctionnent mal pour les dangers ou les combats, où la vie des PJ est en jeu. Dans ces cas, mieux vaut utiliser des DD basés sur le niveau.

TABLEAU 10–4 : DD SIMPLES

Rang de maîtrise	DD
Inexpérimenté	10
Qualifié	15
Expert	20
Maître	30
Légendaire	40

DD basés sur le niveau

Lorsque vous déterminez un DD de compétence basé sur quelque chose doté d'un niveau, utilisez le tableau 10–5. Repérez le niveau du sujet et assignez le DD associé. Comme les sorts suivent une échelle de 1 à 10, utilisez pour eux la colonne niveau du sort.

Utilisez ces DD lorsqu'un PJ doit Identifier un sort ou Se souvenir de quelque chose à propos d'une créature, tenter de Gagner de l'argent en accomplissant une tâche d'un certain niveau, etc. Vous pouvez aussi utiliser le DD basé sur le niveau plutôt qu'un DD simple pour les obstacles. Par exemple, vous pouvez décider que le mur d'un donjon de haut niveau a été construit avec un métal lisse et qu'il est donc difficile à gravir. Vous pouvez simplement dire que seul un personnage maître peut l'escalader et utiliser le DD simple de 30, mais vous pouvez aussi décider que l'adversaire de niveau 15 qui a créé le donjon a bâti le mur et utiliser le DD de 34 associé au niveau 15. Les deux approches sont valables !

Notez que plus un PJ qui s'investit dans une compétence monte en niveau, plus il a de chances de battre un DD associé à son niveau, jusqu'à ce que les DD indiqués deviennent faciles pour lui.

TABLEAU 10–5 : DD PAR NIVEAU

Niveau	DD	Niveau	DD
0	14	13	31
1	15	14	32
2	16	15	34
3	18	16	35
4	19	17	36
5	20	18	38
6	22	19	39
7	23	20	40
8	24	21	42
9	26	22	44
10	27	23	46
11	28	24	48
12	30	25	50

Niveau de sort*	DD
1er	15
2e	18
3e	20
4e	23
5e	26
6e	28
7e	31
8e	34
9e	36
10e	39

* Si un sort est peu courant ou rare, ajustez la difficulté en conséquence.

Ajuster la difficulté

Vous pouvez utiliser un DD différent de celui proposé pour tenir compte du domaine d'expertise d'un PJ ou de la rareté d'un sort ou d'un objet. L'ajustement représente une différence essentielle dans la difficulté d'une tâche et s'applique à toute personne qui fait un test pour elle. Cela se produit souvent pour une tâche au DD basé sur le niveau. L'ajustement se fait selon une échelle de –10 à +10, allant de l'incroyablement facile à l'incroyablement difficile, et se divise en tranches de 2, 5 et 10. Les ajustements s'appliquent souvent aux sujets peu courants, rares ou uniques.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

TABLEAU 10-6 : AJUSTEMENT DU DD

Difficulté	Ajustement	Rareté
Incroyablement facile	–10	–
Très facile	–5	–
Facile	–2	–
Difficile	+2	Peu courant
Très difficile	+5	Rare
Incroyablement difficile	+10	Unique

Le nom de l'ajustement ne traduit pas la difficulté de la tâche pour un PJ donné ou un groupe de PJ donné et les ajustements ne sont pas là pour contrebalancer ou remplacer les bonus et malus des aventuriers. Plus un PJ qui investit dans une compétence monte en niveau, plus il devient doué. Par exemple, même le meilleur des PJ de niveau 1 aura peu de chances de réussir une tâche de niveau 1 avec un DD incroyablement difficile et courra un énorme risque d'échec critique, mais au niveau 20, un personnage optimisé avec un peu de magie ou d'assistance pourra s'acquitter d'une tâche incroyablement difficile de niveau 20 en un rien de temps et essuiera un échec critique sur un 1 uniquement. À haut niveau, beaucoup de groupes se rendent compte que les DD très difficiles deviennent leur ordinaire. N'oubliez pas cela si vous avez besoin d'un test qui représente un véritable défi pour un groupe de haut niveau.

Vous pouvez utiliser différents DD pour une tâche basée sur une compétence ou une statique particulière. Disons que votre groupe trouve un ouvrage magique sur les créatures aberrantes. Le livre est niveau 4 et dispose du trait occulte, vous optez donc pour un test d'Occultisme pour Identifier la magie DD 19 en vous basant sur le tableau 10–5. Comme expliqué pour Identifier la magie, vous pouvez utiliser les autres compétences en lien avec la magie à un DD plus élevé, vous pouvez donc décider que le test est très difficile pour un personnage qui utilise Arcanes et mettre le DD à 24 pour quelqu'un optant pour cette approche. Si un personnage du groupe dispose de Connaissances des aberrations, vous pouvez décider que le test utilisant cette compétence est facile ou très facile et décider d'un DD à 17 ou 14. Ces ajustements ne remplacent pas les bonus, modificateurs et malus des personnages, ils sont dus à la pertinence des compétences utilisées.

TENTATIVES GROUPÉES

Les DD présentés dans ce chapitre donnent de plus en plus de chances à un personnage isolé doté d'une maîtrise de remporter un succès. Pourtant, il arrive qu'une tâche soit accomplie si une seule personne du groupe la réussit, mais que tout le monde puisse s'y essayer. Le nombre de dés lancés implique qu'il y a de très fortes chances qu'au moins une personne réussisse. La plupart du temps, cela ne pose pas de problème, mais il se peut que vous vouliez que la tâche représente un véritable défi et qu'elle comporte une part d'incertitude quant aux chances de réussite du groupe. Dans ce cas, rendez le test très difficile ou incroyablement difficile si vous voulez qu'il soit particulièrement ardu ou que les personnages sont de haut niveau. Avec un tel DD, il est probable que la majorité du groupe rate son test, mais qu'un personnage le réussisse, sûrement parce qu'il s'est lourdement investi dans la compétence concernée, comme on peut s'y attendre pour un personnage spécialisé.

MAÎTRISE MINIMUM

Parfois, en plus de remporter un succès, un personnage doit avoir un rang de maîtrise minimum pour accomplir une tâche donnée. Les serrures et les pièges demandent souvent un rang de maîtrise pour réussir à Crocheter une serrure ou Désamorcer un dispositif avec Vol. Un personnage qui dispose d'un rang inférieur à celui indiqué peut tenter le test, mais ne peut pas le réussir. Vous pouvez appliquer des maîtrises minimum similaires à d'autres tâches. Il se peut qu'un théorème arcanique particulier ne puisse se comprendre à moins de maîtriser les Arcanes. Une barbare inexpérimentée ne pourra pas réussir le test, mais elle pourra le tenter. Après tout, elle a bien le droit d'avoir une chance de faire un échec critique et d'obtenir des informations erronées !

Gardez les conseils suivants en tête pour les tests exigeants une maîtrise minimum. Une tâche de niveau 2 ou moins ne demandera presque jamais une maîtrise expert, une de niveau 6 ou moins ne demandera pas une maîtrise maître et une de niveau 14 ou moins ne demandera pas une maîtrise légendaire. Si elles exigeaient cela, aucun personnage du niveau approprié ne pourrait les réussir.

ACTIONS SPÉCIFIQUES

Plusieurs sections de ce livre, en particulier le chapitre 4 : Les compétences, précisent que c'est vous, en tant que MJ, qui déterminez le DD de certains tests et autres paramètres. Voici quelques conseils liés aux tâches les plus courantes. N'oubliez pas que ce ne sont que des conseils et que vous pouvez les adapter en fonction des situations.

COMPÉTENCES SOCIALES

Quand un personnage utilise Duperie, Diplomatie, Intimidation ou Représentation pour influencer ou impressionner quelqu'un dont vous ignorez le niveau ou le DD de Volonté, estimez son niveau et utilisez ce DD. Un roturier est d'habitude de niveau 0 ou 1. Nul besoin d'être parfaitement exact. Pour Duperie, Diplomatie ou Représentation, il paraît logique d'ajuster le DD en fonction de l'attitude de la cible : DD facile pour une cible amicale, très facile pour une cible serviable, difficile pour une cible inamicale et très difficile pour une cible hostile. Pour pouvez aussi ajuster encore plus le DD ou le faire différemment en fonction des objectifs du PJ. Par exemple, le DD pour Solliciter quelque chose auprès d'un PNJ indifférent qui ne souhaite absolument pas accéder à la requête du PJ peut être incroyablement difficile voire absolument impossible alors qu'il peut être facile de convaincre une créature inamicale de faire quelque chose qu'elle souhaite déjà effectuer.

DRESSAGE ANIMALIER

Le Dressage animalier (p. 260) permet aux PJ d'apprendre des tours à un animal. Utilisez le niveau de l'animal comme base de départ et augmentez le DD si le tour est particulièrement compliqué ou réduisez-le si l'animal est bien domestiqué, comme un chien.

FABRIQUER

Lorsqu'un personnage Fabrique un objet, utilisez le niveau de cet objet pour déterminer le DD, appliquez les ajustements du tableau 10–6 en fonction de la rareté si l'objet n'est pas

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

ordinaire. Vous pouvez aussi appliquer l'ajustement de DD facile si l'artisan a déjà fabriqué un tel objet auparavant. Pour réparer un objet, on utilise souvent le DD du niveau de l'objet sans ajustement, bien que vous puissiez augmenter le DD pour un objet d'un niveau supérieur à ce qu'un personnage peut Fabriquer.

Gagner de l'argent

Établissez le niveau de la tâche quand quelqu'un tente de Gagner de l'argent. La tâche disponible de plus haut niveau est généralement du même niveau que la ville où se trouve le personnage. Si vous ignorez le niveau de la communauté, un village est généralement 0 à 1, une bourgade 2 à 4 et une ville 5 à 7. Un PJ devra se rendre dans une métropole ou une capitale pour trouver des tâches de niveau 8 à 10 ou dans une des plus grandes villes du monde ou sur un autre plan pour trouver régulièrement des tâches plus ardues. Certains endroits proposent des tâches de niveau plus élevé en fonction de leur nature. Un port majeur peut avoir des tâches de plus haut niveau pour Connaissances de la navigation maritime, une ville avec une vie artistique florissante des tâches de haut niveau pour la Représentation, etc. Si quelqu'un essaye d'utiliser une compétence obscure, il aura peut-être du mal à trouver une tâche du niveau idéal ou même une tâche tout court : dans la plupart des villes, personne ne cherche un expert en Connaissances des trolls.

Une fois qu'un PJ a choisi un niveau de tâche parmi ceux disponibles, utilisez le DD associé à ce niveau dans le tableau 10–5. Vous pouvez ajuster le DD pour rendre la tâche plus compliquée si elle se pratique en extérieur et que le temps est peu clément, si le public d'une représentation est particulièrement chahuteur, etc.

Identifier la magie ou Apprendre un sort

Le DD pour Identifier la magie ou Apprendre un sort est généralement celui indiqué dans le tableau 10–5 pour le sort ou l'objet de même niveau, à ajuster en fonction de la rareté. Un objet ou un phénomène très étrange utilise souvent un DD plus élevé. Optez pour un DD incroyablement difficile pour les objets maudits ou pour certains objets illusoires, afin d'augmenter les chances d'erreur lors de l'identification.

Pister

Quand un PJ utiliser Survie pour Pister, vous pouvez choisir un DD simple et l'ajuster en fonction des circonstances. Par exemple, il est facile de suivre une armée, vous pouvez donc utiliser un DD inexpérimenté de 10. Si l'armée se déplace dans la boue, vous pouvez même réduire le DD à 5. En revanche, si le groupe traque un expert en survie qui Dissimule ses traces, utilisez son DD de Survie comme DD pour le Pister.

Recueillir des informations

Pour définir le DD pour Recueillir des informations, utilisez un DD simple représentant la disponibilité de l'information concernée. Augmentez-le si le PJ cherche des informations

Déterminer l'étendue d'une connaissance

Les compétences de Connaissances forment l'un des éléments les plus spécialisés de Pathfinder, mais le MJ doit les superviser, surtout pour déterminer quelles sous-catégories sont accessibles à un personnage. Une sous-catégorie de Connaissances représente un domaine d'expertise très pointu et ne devrait donc pas remplacer la totalité ou même la majorité d'une compétence et ne devrait pas fournir d'informations étendues. Par exemple, une sous-catégorie de Connaissances ne peut pas traiter toutes les religions (qui sont couvertes par la compétence Religion), mais un personnage peut disposer d'une sous-catégorie couvrant une unique divinité. Une sous-catégorie de Connaissances ne traite pas d'un pays entier ou de la globalité de son histoire, mais elle peut couvrir une ville, une antique civilisation ou un aspect moderne du pays, comme Connaissances de l'histoire taldorienne ancienne. Une sous-catégorie de Connaissances ne traite pas du multivers entier, mais peut couvrir un plan autre que le matériel dans sa globalité.

détaillées. Par exemple, si un personnage veut Recueillir des informations sur une caravane de passage, vous décidez qu'un personnage ordinaire ne sait pas grand-chose sur elle, mais que n'importe quel garde ou marchand aura des informations. La collecte de renseignements de base utilise alors le DD simple pour quelqu'un de qualifié. Le nom du chef de caravane est une information superficielle, le DD pour la découvrir est donc de 15 (le DD qualifié simple du tableau 10–4). En revanche, pour découvrir l'identité des employeurs de ce chef, le DD pourrait être de 20 s'ils sont peu connus.

Se souvenir

Pour la plupart des sujets, utilisez un DD simple pour les tests pour Se souvenir. Si le test concerne une créature, un piège ou un autre sujet bien particulier doté d'un niveau, utilisez un DD basé sur le niveau (en l'ajustant en fonction de la rareté si besoin). Vous pouvez réduire la difficulté, éventuellement drastiquement, si le sujet est très connu ou célèbre. Le DD pour connaître les exploits d'un dragon tristement célèbre peut être incroyablement facile pour son niveau ou être juste un DD simple qualifié.

Compétences alternatives

Comme indiqué dans la description de l'action, un personnage peut tenter de Se souvenir en utilisant une compétence différente de celles données comme options par défaut. Si elle est très pertinente (utiliser Médecine pour identifier un tonique médicinal), vous n'aurez pas à modifier le DD. En revanche si le lien avec la compétence est plus ténu, augmentez le DD comme expliqué dans la section Ajuster la difficulté.

Connaissances supplémentaires

Parfois, un personnage veut poursuivre avec un autre test pour Se souvenir, afin de découvrir d'autres renseignements. Après un succès, de nouveaux tests pour Se souvenir peuvent donner de nouvelles informations, mais vous devriez augmenter la difficulté à chaque fois. Une fois qu'un personnage a tenté un test incroyablement difficile ou raté un test, toute tentative ultérieure est vaine : il s'est déjà souvenu de tout ce qu'il sait sur le sujet.

Tableau 10-7 : Compétences d'identification de créature

Trait de la créature	Compétences
Aberration	Occultisme
Âme	Occultisme
Animal	Nature
Astral	Occultisme
Bête	Arcanes, Nature
Céleste	Religion
Champignon	Nature
Créature artificielle	Artisanat, Arcanes
Dragon	Arcanes
Élémentaire	Arcanes, Nature
Éthérée	Occultisme
Féerique	Nature
Fiélon	Religion
Humanoïde	Société
Mort-vivant	Religion
Plante	Nature
Vase	Occultisme
Veilleur	Religion

Identifier une créature

Un personnage qui identifie une créature avec succès découvre l'un de ses attributs les plus connus, comme la régénération du troll (et le fait que le feu ou l'acide la stoppent) ou les pointes sur la queue d'une manticore. Sur un succès critique, il apprend aussi quelque chose de plus subtil, comme la faiblesse d'un démon ou le déclencheur de l'une des réactions de la créature.

La compétence utilisée pour identifier une créature dépend normalement du trait de celle-ci, comme indiqué dans le tableau 10–7, mais vous avez un peu de liberté pour choisir lesquelles fonctionnent. Par exemple, les guenaudes sont des humanoïdes, mais elles entretiennent un lien étroit avec les sorts occultes et vivent en dehors de la société. Vous pouvez donc autoriser un personnage à utiliser Occultisme pour les identifier sans modifier le DD, tandis qu'une identification avec Société sera bien plus difficile. Les compétences de Connaissances servent aussi à identifier les créatures associées. Le DD est souvent facile ou très facile quand on applique ces compétences (avant de faire l'ajustement lié à la rareté).

S'orienter

Choisissez le DD simple le plus approprié lorsque quelqu'un utilise Survie pour S'orienter. Il s'agit souvent du DD qualifié dans des étendues naturelles normales, du DD expert dans une profonde forêt ou sous terre, du DD maître dans un endroit déroutant ou privé de repères et du DD légendaire dans un environnement étrange ou surnaturel sur un autre plan.

Subsister

Un DD simple suffit normalement à gérer les actions pour Subsister, avec un DD qualifié pour les situations particulières. Utilisez les spécificités de l'environnement ou de la ville comme guide : une zone aux ressources rares ou une ville intolérante à l'égard des voyageurs peut demander un DD expert ou plus.

Récompenses

À Pathfinder, les personnages ont droit à trois types de récompenses pour leurs exploits héroïques : les points d'héroïsme qu'ils peuvent utiliser pour se sortir d'un mauvais pas, les points d'expérience qui servent à monter de niveau et les trésors qui comprennent entre autres de puissants objets magiques.

Points d'héroïsme

Contrairement aux points d'expérience et aux trésors, qui restent en possession du personnage, les points d'héroïsme sont attribués et dépensés à chaque session. Au début d'une session de jeu, vous donnez 1 point d'héroïsme à chaque personnage joueur. Vous pouvez leur en offrir d'autres en cours de partie, généralement après un acte héroïque ou une grande réussite (voir plus loin). Comme indiqué p. 467, un joueur peut dépenser 1 point d'héroïsme pour relancer un dé ou la totalité de ces points pour guérir alors qu'il vient de frôler la mort.

Dans une partie type, vous donnez environ 1 point d'héroïsme par heure de jeu après la première (par exemple 3 points de plus pour une session de 4 h). Si vous voulez rendre votre groupe plus puissant ou s'il fait face à des situations extrêmement périlleuses et montre un immense courage, vous pouvez distribuer les points plus vite, par exemple 1 par demi-heure (6 pour une session de 4 h). Veillez à ce que chaque PJ ait une chance de gagner un point d'héroïsme et évitez de donner tous ces points au même personnage.

Un personnage qui résiste courageusement, qui protège des innocents, qui utilise une stratégie habile ou un sort astucieux pour sauver la situation... tout cela mérite un point d'héroïsme. Guettez le moment où tout le monde autour de la table se réjouit ou reste en admiration devant l'exploit d'un personnage. C'est votre signal pour donner un point d'héroïsme.

Le groupe peut aussi gagner des points d'héroïsme pour ce qu'il accomplit en cours de jeu. Vous pouvez donner un point d'héroïsme pour une réussite modérée ou majeure. Ce point revient normalement au PJ qui a joué un rôle clef dans cette réussite.

Points d'expérience

Les personnages gagnent des points d'expérience (PX) lors de leurs aventures. Ces points récompensent un objectif atteint, une rencontre sociale terminée, un nouvel endroit exploré, un monstre combattu, un danger surmonté et autres. Vous avez une grande liberté de manœuvre pour décider quand donner des PX, mais voici quelques consignes expliquant comment vous êtes supposé procéder lors d'une campagne classique.

Normalement, quand un personnage joueur atteint 1 000 PX ou plus, il gagne un niveau et entame sa progression vers le niveau suivant. Les autres méthodes de progression sont décrites dans l'encadré Les vitesses de progression, p. 509.

Récompenses en PX

Les points d'expérience viennent récompenser une rencontre, de l'exploration et la progression au sein de l'aventure. Quand les PJ affrontent une opposition directe, lors d'un combat ou d'un conflit social par exemple, les PX gagnés se basent sur le niveau de défi que le groupe a relevé. Les personnages peuvent aussi gagner des PX grâce à l'exploration, en découvrant une zone secrète ou la cachette de quelqu'un, en résistant à un environnement dangereux ou en cartographiant un donjon entier.

Toute récompense de PX va à la totalité des membres du groupe. Par exemple, si le groupe remporte une bataille valant 100 PX, chaque membre reçoit 100 PX, même si le roublard était dans un caveau à côté en train de voler un trésor pendant l'affrontement. Mais si le roublard a récupéré une splendide gemme très célèbre et que vous estimez qu'il s'agit là d'une réussite modérée valant 30 PX, chaque membre du groupe reçoit aussi 30 PX.

Adversaires et dangers

Les rencontres avec des adversaires et des dangers donnent un montant de PX défini. Quand le groupe triomphe d'une rencontre l'opposant à des créatures ou un danger, chaque personnage gagne un montant de PX égal au total de PX des créatures ou des dangers (sans tenir compte des ajustements liés à la taille du groupe ; voir Taille du groupe, p. 508).

Les rencontres triviales ne donnent normalement pas de PX, mais vous pouvez donner autant de PX pour une telle rencontre que pour une réussite mineure ou modérée si elle avait de l'importance dans l'histoire ou si elle est devenue triviale parce que les PJ l'ont effectuée tard lors d'une aventure non linéaire.

Réussites

Les actions des personnages qui font avancer l'histoire (sceller une alliance majeure, monter une organisation, faire changer d'avis un PNJ...) sont considérées comme des réussites et devraient être récompensées par des PX dont le montant dépend de l'importance de l'action. Déterminez si la réussite était mineure, modérée ou majeure et référez-vous au tableau 10–8 : Les récompenses en PX, p. 508 pour distribuer le montant de PX approprié. Les réussites mineures comprennent les moments importants, mémorables ou surprenants. Une réussite modérée correspond à un objectif atteint suite à une session entière et une réussite majeure est souvent le fruit des efforts des personnages sur plusieurs sessions. Les réussites modérées et majeures font souvent suite à des efforts héroïques et représentent un moment idéal pour donner un point d'héroïsme à un ou plusieurs personnages.

Comme précisé plus tôt, c'est à vous de décider du montant de PX associé à une réussite. En règle générale, au cours d'une session de jeu, vous donnerez quelques récompenses mineures, une ou deux modérées et seulement éventuellement une majeure.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Tableau 10-8 : Récompenses en PX

Réussite	Récompenses en PX
Mineure	10 PX
Modérée*	30 PX
Majeure*	80 PX

* Donne généralement aussi un point d'héroïsme

Niveau de l'adversaire	Récompenses en PX
Niveau du groupe –4	10 PX
Niveau du groupe –3	15 PX
Niveau du groupe –2	20 PX
Niveau du groupe –1	30 PX
Niveau du groupe	40 PX
Niveau du groupe +1	60 PX
Niveau du groupe +2	80 PX
Niveau du groupe +3	120 PX
Niveau du groupe +4	160 XP

	Récompenses en PX	
Niveau du danger	Danger simple	Danger complexe
Niveau du groupe –4	2 PX	10 PX
Niveau du groupe –3	3 PX	15 PX
Niveau du groupe –2	4 PX	20 PX
Niveau du groupe –1	6 PX	30 PX
Niveau du groupe	8 PX	40 PX
Niveau du groupe +1	12 PX	60 PX
Niveau du groupe +2	16 PX	80 PX
Niveau du groupe +3	24 PX	120 PX
Niveau du groupe +4	32 XP	160 XP

Taille du groupe

Les règles de progression supposent que le groupe se compose de quatre personnages. Les règles de rencontre (p. 489) expliquent comment gérer des groupes de taille différente, mais les récompenses en PX ne changent pas, vous donnez toujours le montant de PX indiqué pour un groupe de quatre. En dehors des rencontres, vous n'aurez normalement pas besoin de faire d'ajustements si votre groupe ne compte pas quatre personnages. Attention à ne pas donner de trop nombreuses occasions de remporter des PX suite à une réussite si vous avez un grand groupe, car il pourra chercher à accomplir de nombreuses réussites à la fois, ce qui pourrait faire progresser les personnages trop rapidement.

Parité et niveau du groupe

Nous vous recommandons de garder tous les personnages joueurs au même total de PX. Ainsi, il est bien plus simple de leur trouver des défis adaptés. Si vous avez des personnages de niveaux différents, les plus faibles mourront plus facilement et leurs joueurs se sentiront moins efficaces que les autres, ce qui rendra le jeu bien moins sympathique pour eux.

Si vous avez un groupe avec des personnages de niveaux différents, vous devez déterminer le niveau du groupe pour connaître le budget de PX des rencontres. Choisissez le niveau qui, d'après vous, représente au mieux les capacités du groupe dans son ensemble. Utilisez le niveau maximum si seulement un ou deux personnages sont en retard, sinon faites une moyenne. S'il n'y a qu'un seul personnage de deux niveaux ou plus que les autres, utilisez un niveau de groupe adapté aux personnages de plus bas niveau et ajustez les rencontres comme si le groupe comptait un PJ de plus par tranche de deux niveaux que ce personnage possède en plus par rapport aux autres.

Les personnages qui ont un niveau inférieur à celui du groupe gagnent deux fois plus de PX que les autres jusqu'à ce qu'ils atteignent le niveau du groupe. Lorsque vous suivez les PX individuellement, vous devez décider si les membres du groupe gagnent des PX quand ils ratent une session.

Trésors

En tant que MJ, c'est à vous de distribuer les trésors aux personnages joueurs. Des trésors apparaissent au fil de l'aventure et les PJ les obtiennent en pillant des monceaux de richesses, en éliminant des ennemis possédant des objets de valeur ou de l'argent, en salaire pour une quête, etc.

Cette section vous donne des conseils pour distribuer les trésors dans une campagne Pathfinder type, mais vous pouvez toujours vous montrer plus généreux dans une campagne aux héros surpuissants ou bien plus avare dans une aventure d'horreur éreintante, ou encore tout ce que vous souhaitez entre ces deux extrêmes.

Trésors par niveau

Tableau 10–9 : Le trésor du groupe par niveau, sur la page suivante, indique la quantité de trésors que vous devriez donner à un groupe de quatre PJ sur un niveau. La colonne Valeur totale donne une approximation de la valeur du trésor globale, si vous voulez le gérer comme un budget. Les colonnes suivantes proposent des idées pour fragmenter ce total en objets permanents que les PJ vont conserver et utiliser longtemps, en consommables qui seront détruits après utilisation et en devises, ce qui comprend les pièces, les gemmes et autres objets de valeur à dépenser en échange d'objets ou de services. La dernière colonne donne le montant de devises à ajouter pour chaque PJ du groupe au-delà du quatrième. Utilisez-la seulement si vous avez plus de quatre personnages joueurs (Les différentes tailles de groupe, p. 510, vous aidera).

Par exemple, entre le moment où vos PJ sont passés niveau 3 et celui où ils deviennent niveau 4, vous devriez leur avoir remis les trésors indiqués dans le tableau pour le niveau 3 et d'une valeur approximative de 500 po sous forme de deux objets permanents de niveau 4, deux objets permanents de niveau 3, deux consommables de niveau 4, deux de niveau 3, deux de niveau 2 et 120 po de monnaie.

Lorsque vous distribuez des objets permanents de niveau 1, optez pour des armures, des armes et autres pièces d'équipement du chapitre 6 valant entre 10 et 20 po. Les trésors indiqués dans la ligne du niveau 20 représentent l'équivalent d'un niveau entier passé à l'aventure, même s'il est impossible de devenir niveau 21.

Dans le *Bestiaire Pathfinder*, la section de certaines créatures mentionne le trésor obtenu en les battant. Ce trésor fait partie de celui obtenu au cours du niveau. Les aventures publiées comprennent souvent des trésors à gagner en les jouant, mais vous devriez tout de même surveiller les biens des joueurs lors de leur progression, pour vous assurer qu'ils ne sont pas en retard.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Devises

Un groupe trouvera des devises et d'autres trésors qui n'ont pas d'utilité en soi, mais que l'on peut vendre pour acheter d'autres choses. Les valeurs en po dans la colonne Devises du groupe ne désignent pas seulement des pièces, les gemmes, les objets d'art, les matériaux d'artisanat (y compris précieux), les bijoux et même les objets d'un niveau bien inférieur à celui du groupe peuvent tous s'avérer plus intéressants qu'un tas d'or.

Si vous intégrez un objet permanent de bas niveau dans une récompense monétaire, pensez qu'il vaut seulement la moitié de son prix, car le groupe le vendra ou l'utilisera comme matériau de fabrication. En revanche, les consommables de bas niveaux sont toujours utiles, en particulier les parchemins, et si vous pensez que le groupe les utilisera, ne réduisez pas leur prix de moitié.

Autres types de trésor

Un trésor ne se présente pas forcément sous forme d'objet ou de devises. Un artisan peut utiliser l'Artisanat pour transformer des matériaux bruts en objets au lieu d'acheter ces objets avec des devises. De nouvelles connaissances peuvent étendre les pouvoirs d'un personnage tandis que des formules représentent d'excellents trésors pour des personnages adeptes de la fabrication d'objet. Un incantateur peut découvrir de nouveaux sorts dans le grimoire d'un ennemi ou d'un antique érudit tandis qu'un moine peut réapprendre de nouvelles techniques plus rares que les anciennes auprès d'un maître isolé au sommet d'une montagne.

Trésors et rareté

Les joueurs s'intéresseront peut-être plus au trésor s'il contient des objets peu courants ou rares et des formules. Il

AJUSTER LES TRÉSORS

Vous devez surveiller et ajuster les trésors que vous distribuez au groupe pendant le jeu. Il se peut que vous ayez à distribuer des trésors que vous n'aviez pas prévus, en particulier si le groupe évite une partie de l'aventure. Gardez un œil sur les ressources des personnages. S'ils sont à court de devises ou de consommables ou si les combats leur posent problème parce que leur équipement n'est pas à la hauteur, vous pouvez faire quelques ajustements.

Cela se produit surtout lors d'aventures pauvres en intermèdes ou qui se déroulent loin de la civilisation. Si le groupe passe trop de temps sans pouvoir acheter ou Fabriquer des objets utiles, les PJ regorgeront de pièces et d'objets de valeur mais seront en retard au niveau des pièces d'équipement utiles. Dans ce cas, placez plus de trésors utiles dans l'aventure ou introduisez des PNJ prêts à marchander.

Vitesse de progression	PX pour gagner un niveau
Rapide	800 PX
Standard	1 000 PX
Lente	1 200 PX

La progression basée sur l'histoire

Si vous ne voulez pas gérer les PX et les distribuer ou si vous voulez baser la progression sur les événements de l'histoire uniquement, vous pouvez ignorer complètement le mécanisme des PX et décider simplement à quel moment les personnages montent de niveau. Normalement, les personnages devraient gagner un niveau toutes les trois à quatre sessions de jeu, juste après l'événement capital le plus approprié qui se produit pendant ce laps de temps, par exemple en triomphant d'un adversaire essentiel ou en atteignant un objectif majeur.

TABLEAU 10-9 : LE TRÉSOR DU GROUPE SELON LE NIVEAU

Niveau	Valeur totale	Objets permanents (par niveau d'objet)	Consommables (par niveau d'objet)	Devises du groupe	Devises par PJ supplémentaire
1	175 po	**2e :** 2, **1er :** 2*	**2e :** 2, **1er :** 3	40 po	10 po
2	300 po	**3e :** 2, **2e :** 2	**3e :** 2, **2e :** 2, **1er :** 2	70 po	18 po
3	500 po	**4e :** 2, **3e :** 2	**4e :** 2, **3e :** 2, **2e :** 2	120 po	30 po
4	850 po	**5e :** 2, **4e :** 2	**5e :** 2, **4e :** 2, **3e :** 2	200 po	50 po
5	1 350 po	**6e :** 2, **5e :** 2	**6e :** 2, **5e :** 2, **4e :** 2	320 po	80 po
6	2 000 po	**7e :** 2, **6e :** 2	**7e :** 2, **6e :** 2, **5e :** 2	500 po	125 po
7	2 900 po	**8e :** 2, **7e :** 2	**8e :** 2, **7e :** 2, **6e :** 2	720 po	180 po
8	4 000 po	**9e :** 2, **8e :** 2	**9e :** 2, **8e :** 2, **7e :** 2	1 000 po	250 po
9	5 700 po	**10e :** 2, **9e :** 2	**10e :** 2, **9e :** 2, **8e :** 2	1 400 po	350 po
10	8 000 po	**11e :** 2, **10e :** 2	**11e :** 2, **10e :** 2, **9e :** 2	2 000 po	500 po
11	11 500 po	**12e :** 2, **11e :** 2	**12e :** 2, **11e :** 2, **10e :** 2	2 800 po	700 po
12	16 500 po	**13e :** 2, **12e :** 2	**13e :** 2, **12e :** 2, **11e :** 2	4 000 po	1 000 po
13	25 000 po	**14e :** 2, **13e :** 2	**14e :** 2, **13e :** 2, **12e :** 2	6 000 po	1 500 po
14	36 500 po	**15e :** 2, **14e :** 2	**15e :** 2, **14e :** 2, **13e :** 2	9 000 po	2 250 po
15	54 500 po	**16e :** 2, **15e :** 2	**16e :** 2, **15e :** 2, **14e :** 2	13 000 po	3 250 po
16	82 500 po	**17e :** 2, **16e :** 2	**17e :** 2, **16e :** 2, **15e :** 2	20 000 po	5 000 po
17	128 000 po	**18e :** 2, **17e :** 2	**18e :** 2, **17e :** 2, **16e :** 2	30 000 po	7 500 po
18	208 000 po	**19e :** 2, **18e :** 2	**19e :** 2, **18e :** 2, **17e :** 2	48 000 po	12 000 po
19	355 000 po	**20e :** 2, **19e :** 2	**20e :** 2, **19e :** 2, **18e :** 2	80 000 po	20 000 po
20	490 000 po	**20e :** 4	**20e :** 4, **19e :** 2	140 000 po	35 000 po

* Beaucoup d'objets permanents de niveau 1 devraient être des objets du chapitre 6 plutôt que des objets magiques.

VITESSES DE PROGRESSION

Vous pouvez modifier la vitesse à laquelle les personnages gagnent en puissance en variant le montant de PX nécessaire pour monter d'un niveau. Les règles du jeu sont conçues pour un groupe suivant une progression standard. La progression rapide fonctionne bien si vous savez que vous ne jouerez pas une longue campagne et que vous voulez faire autant de choses que possible aussi vite que possible, tandis que la progression lente correspond à une campagne impitoyable où chaque progrès est durement gagné.

Vous pouvez modifier les PX d'une aventure à l'autre pour vivre une expérience de jeu différente. Vous pouvez utiliser la progression lente pour résoudre un meurtre de rue mystérieux et traverser des étendues sauvages hantées et passer à une progression standard ou rapide une fois que le groupe atteint un donjon. Les valeurs données ci-dessous servent juste d'exemples. Vous pouvez en utiliser de plus hautes ou de plus basses.

Les mégadonjons et les bacs à sable

Certaines aventures partent du principe que les personnages explorent le monde comme ils l'entendent et trouvent seulement ce que leurs talents, leur chance et leur ingéniosité leur procurent. Les deux exemples les plus courants sont le donjon tentaculaire avec de multiples sections et chemins, souvent appelé un mégadonjon, et l'exploration libre, souvent appelée bac à sable, qui se déroule généralement dans des contrées sauvages. Si vous désirez faire jouer une telle aventure, où les personnages rateront probablement une partie du trésor prévu, augmentez la quantité de trésors. Attention cependant à ce qu'un groupe méticuleux ne se retrouve pas avec plus de trésors qu'il ne devrait et ne soit trop avantagé lors des aventures suivantes.

Dans ce type d'aventure, vous pouvez augmenter les trésors comme s'il le groupe comptait un PJ de plus qu'en réalité. Si la structure de l'aventure est particulièrement floue, surtout dans un bac à sable, vous pouvez augmenter encore plus la quantité des trésors.

vaut mieux intégrer régulièrement des objets peu courants dans les récompenses et des objets rares de temps à autre seulement. Ces récompenses sont d'autant plus alléchantes quand les aventuriers les obtiennent en triomphant d'un ennemi possédant un objet qui correspond à leur histoire ou à leur thème ou en se montrant plus rusé que lui.

Les formules peu courantes et rares représentent un grand trésor pour un personnage qui Fabrique des objets. Notez que si une formule peu courante ou rare est largement diffusée, elle devient plus ordinaire. Cela peut prendre des mois ou des années, mais l'objet commencera à apparaître dans les boutiques du monde entier.

Les différents niveaux d'objet

Le niveau des objets indiqué dans le tableau 10–9 : Le trésor du groupe par niveau n'est pas gravé dans le marbre. Vous pouvez donner des objets d'un niveau légèrement inférieur ou supérieur tant que vous tenez compte de la valeur des objets distribués. Par exemple, supposons que vous vouliez donner à un groupe de niveau 11 une *pierre runique* avec une rune *de fortification* (d'une valeur de 2 000 po) comme objet de niveau 12, mais que vous réalisiez que les PJ ont du mal à trouver des armures au cours de leurs aventures et que vous leur remettiez à la place une *armure de résilience* +2 (1 400 po) de niveau 11. Comme l'armure vaut moins cher que la rune, vous pouvez ajouter une *rune d'ombre* de niveau 9 (650 po) pour combler la différence. Le total n'est pas exactement le même, mais il convient.

Par contre, si vous voulez placer un objet permanent de niveau 13 dans un trésor, vous pouvez retirer deux objets permanents de niveau 11 pour que l'échange soit juste. Attention lorsque vous faites un échange en augmentant le niveau : non seulement vous pourriez introduire un objet avec des effets perturbateurs au niveau de jeu actuel, mais vous risquez aussi de donner un objet fantastique à un unique PJ alors que les autres n'auront rien !

Si vous jouez une campagne à long terme, vous pouvez étaler la répartition du trésor au fil du temps. Les PJ peuvent gagner des trésors supplémentaires lorsqu'ils franchissent un cap à un niveau donné puis traverser un donjon ardu donnant moins de nouveaux objets au niveau suivant. À l'occasion, vérifiez que chaque PJ dispose de trésors comparables à ce qu'aurait un personnage nouvellement créé de son niveau, comme expliqué plus loin dans « Les trésors des nouveaux personnages ». Il devrait en avoir un peu plus, mais s'il y a une différence notable, ajustez les récompenses à venir en fonction.

Les différentes tailles de groupe

Si un groupe compte plus de quatre personnages, ajoutez ceci pour chaque PJ supplémentaire :

- Un objet permanent du niveau du groupe ou d'un niveau de plus
- Deux consommables, généralement un du niveau du groupe et un d'un niveau de plus
- De la monnaie pour un montant égal à la valeur notée dans la colonne Devises par personnage supplémentaire du tableau 10–9

Si le groupe compte moins de quatre personnages, vous pouvez soustraire le même montant par personnage manquant, mais comme le jeu est plus difficile pour un groupe réduit qui ne peut pas couvrir efficacement tous les rôles, vous pouvez lui enlever moins de trésors et laisser le matériel en sus compenser la petite taille du groupe.

TRÉSORS DES NOUVEAUX PERSONNAGES

Lorsque votre campagne débute à un niveau autre que le premier, quand un joueur rejoint un groupe déjà constitué ou quand un personnage meurt et qu'il en faut un nouveau, vous aurez des PJ qui ne commenceront pas au niveau 1. Référez-vous alors au tableau 10–10 : La richesse des personnages, sur la page suivante. Il montre le nombre d'objets permanents ordinaires de divers niveaux qu'un PJ devrait avoir, en plus de ses devises. Un objet de cette table est toujours un objet de base. Si un joueur veut une arme ou une armure avec des runes de propriété, il doit acheter ces runes séparément. Pour les armes et armures faites de matériaux précieux, il doit payer le coût des matières précieuses séparément.

Ces valeurs sont données pour un PJ au début du niveau associé. Si le personnage rejoint un groupe qui a déjà bien

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

progressé en direction du niveau suivant, vous pouvez lui donner un objet de son niveau en plus. Si le groupe a conservé les trésors de PJ décédés ou à la retraite et les confie aux nouveaux personnages, vous devriez réduire les trésors que vous donnez à ces personnages ou bien diminuer une partie des récompenses qu'ils recevront dans les prochaines aventures.

Choix des objets

Discutez avec le joueur du nouveau personnage pour déterminer les objets qu'il possède. Laissez-le vous faire quelques suggestions et, s'il sait quels objets il souhaite donner à son PJ, respectez ses choix, à moins que vous ne craigniez qu'ils aient un impact négatif sur le jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez lui confier des objets peu courants ou rares qui correspondent à son histoire ou son concept, mais surveillez le nombre d'objets de ces raretés que vous avez déjà en jeu. Le joueur peut aussi dépenser des devises pour acheter des consommables ou des objets permanents de bas niveau. Comme d'habitude, c'est à vous de déterminer les objets disponibles sur le marché.

Un PJ peut volontairement choisir un objet d'un niveau inférieur à celui des objets de sa liste, mais cela ne lui permet pas d'avoir plus de devises.

Vous pouvez aussi donner une somme d'argent au personnage et lui permettre d'acheter avec tous les objets communs qu'il désire tant qu'ils sont d'au maximum un niveau de moins que lui et restent dans les limites de ce budget. La valeur totale de ce trésor est inférieure à celle du trésor issu du mode d'attribution normal car elle permet au joueur de choisir un ratio plus important d'objets de niveau élevé.

TABLEAU 10-10 : RICHESSE DES PERSONNAGES

Niveau	Objets permanents	Devises	Somme globale
1	–	15 po	15 po
2	1er : 1	20 po	30 po
3	2e : 1, 1er : 2	25 po	75 po
4	3e : 1, 2e : 2, 1er : 1	30 po	140 po
5	4e : 1, 3e : 2, 2e : 1, 1er : 2	50 po	270 po
6	5e : 1, 4e : 2, 3e : 1, 2e : 2	80 po	450 po
7	6e : 1, 5e : 2, 4e : 1, 3e : 2	125 po	720 po
8	7e : 1, 6e : 2, 5e : 1, 4e : 2	180 po	1 100 po
9	8e : 1, 7e : 2, 6e : 1, 5e : 2	250 po	1 600 po
10	9e : 1, 8e : 2, 7e : 1, 6e : 2	350 po	2 300 po
11	10e : 1, 9e : 2, 8e : 1, 7e : 2	500 po	3 200 po
12	11e : 1, 10e : 2, 9e : 1, 8e : 2	700 po	4 500 po
13	12e : 1, 11e : 2, 10e : 1, 9e : 2	1 000 po	6 400 po
14	13e : 1, 12e : 2, 11e : 1, 10e : 2	1 500 po	9 300 po
15	14e : 1, 13e : 2, 12e : 1, 11e : 2	2 250 po	13 500 po
16	15e : 1, 14e : 2, 13e : 1, 12e : 2	3 250 po	20 000 po
17	16e : 1, 15e : 2, 14e : 1, 13e : 2	5 000 po	30 000 po
18	17e : 1, 16e : 2, 15e : 1, 14e : 2	7 500 po	45 000 po
19	18e : 1, 17e : 2, 16e : 1, 15e : 2	12 000 po	69 000 po
20	19e : 1, 18e : 2, 17e : 1, 16e : 2	20 000 po	112 000 po

Acheter et vendre des objets

Normalement, les personnages vendent et achètent des objets uniquement lors d'un intermède. Un objet se vend à la moitié de son prix, bien que les œuvres d'art, les gemmes et les matériaux bruts puissent se vendre à leur pleine valeur (p. 271).

Environnement

Les règles d'environnement servent surtout lors des phases d'exploration et donnent vie aux contrées que vos aventuriers traversent. Il vous suffira souvent de faire appel à votre bon sens pour gérer le fonctionnement de votre environnement, mais vous aurez aussi besoin de règles particulières pour les environnements sortant de l'ordinaire.

Tous les environnements présentés dans cette section utilisent les règles de terrain résumées p. 514 et détaillées p. 475. Veillez donc à vous familiariser avec avant de lire cette section. Certains environnements se réfèrent aux règles du climat (p. 517) et des catastrophes naturelles (p. 518). Nombre d'endroits possèdent les traits de plusieurs environnements : une montagne enneigée utilise par exemple les traits arctique et montagne. Les caractéristiques environnementales dont les effets sont basés sur la hauteur ou la profondeur peuvent aussi varier en fonction de la taille des créatures affectées. Par exemple, un marais peu profond pour une créature de taille Moyenne sera profond pour une créature plus petite tandis qu'un marais profond pour une créature de taille Moyenne sera seulement peu profond pour une plus grande (et insignifiant pour une créature massive qui ne le considérera même pas comme un terrain difficile).

Le tableau 10–12 présente les diverses caractéristiques environnementales dans l'ordre alphabétique. Fourchette de DD de maîtrise indique l'éventail de DD simples appropriés à la caractéristique environnementale et donne aussi une estimation du danger qu'elle représente ou de sa complexité.

Dégâts environnementaux

Les caractéristiques environnementales et les catastrophes naturelles infligent parfois des dégâts. Comme le montant de dégâts varie en fonction des circonstances, les règles utilisent des catégories de dégâts plutôt que des nombres précis. Utilisez le tableau 10–11 ci-dessous pour déterminer les dégâts d'un environnement ou d'une catastrophe naturelle. Pour déterminer la quantité de dégâts exacte, fiez-vous à votre jugement, en tenant compte de la gravité que le danger représente selon vous.

TABLEAU 10-11 : DÉGÂTS ENVIRONNEMENTAUX

Catégorie	Dégâts
Mineure	1d6–2d6
Modérée	4d6–6d6
Majeure	8d6–12d6
Massive	18d6–24d6

Aquatique

Les environnements aquatiques représentent l'un des plus grands défis pour des PJ, juste après les autres mondes et les plans inhabituels. Un PJ dans un environnement aquatique doit trouver comment respirer (souvent avec le sort *respiration aquatique*) et doit Nager pour se déplacer, bien qu'un PJ au fond de l'eau puisse marcher maladroitement en utilisant les règles du terrain très difficile. Les personnages en environnement aquatique utilisent souvent les règles du combat aquatique (p.478) et de la noyade et de la suffocation (p. 478).

Courants et eau vive

Les courants océaniques, les rivières au cours rapide et les eaux courantes similaires représentent un terrain difficile ou très difficile (selon la vitesse du courant) pour une créature qui nage à contre-courant. À la fin de son tour, la créature se déplace d'une certaine distance selon la vitesse de l'eau. Par exemple, un courant de 3 m déplace une créature de 3 m dans la direction où il va à la fin du tour de la créature.

Visibilité

Les personnages voient beaucoup moins bien de loin sous l'eau que sur la terre ferme, en particulier si l'eau est boueuse ou pleine de particules. Dans une eau pure, la portée visuelle maximum est de 72 m pour voir un petit objet alors qu'elle peut passer à 3 m ou moins en eaux troubles.

Arctique

Le plus grand danger de l'environnement arctique reste les basses températures, mais il comporte aussi de la neige et de la glace. Les avalanches, le blizzard et les inondations représentent les catastrophes les plus courantes.

Glace

Le sol gelé est à la fois inégal et difficile, car les personnages glissent à cause du manque d'adhérence.

Neige

Selon sa profondeur et sa composition, la neige forme un terrain difficile ou très difficile. Si elle est très dense, les personnages peuvent tenter de marcher sur sa croûte sans la traverser, mais certaines zones peuvent être plus meubles ou plus molles et représenter un sol inégal.

Désert

Le désert comprend les déserts de sable et de roche aussi bien que les terres arides et désolées. Techniquement, la toundra est un désert, mais elle est classée comme arctique car le climat y représente le défi majeur. Les déserts de sable ont souvent des sables mouvants (p. 526) et des tempêtes de sable.

Caillasse

Les déserts rocheux sont jonchés de caillasses qui forment un terrain difficile. Les caillasses assez denses pour que l'on puisse marcher dessus plutôt que les contourner représentent un sol inégal.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

SABLE

Le sable tassé ne gêne pas vraiment les déplacements d'un personnage, mais s'il est meuble, il fonctionne comme un terrain difficile (s'il est peu profond) ou un sol inégal (s'il est profond). Le vent du désert transforme souvent le sable en dunes, c'est-à-dire des collines de sable meuble au sol inégal du côté du vent et à la pente plus abrupte du côté opposé.

Forêt

Cet environnement diversifié comprend les jungles et autres zones boisées. Il est parfois victime de feux de forêt.

ARBRES

Dans une forêt, les arbres sont omniprésents, mais ils n'offrent pas d'abri, à moins que le personnage n'utilise l'action Mise à l'abri. Seuls les arbres les plus larges qui occupent au moins une case de 1,5 m sur la carte sont assez imposants pour fournir automatiquement un abri.

CANOPÉE

Les forêts particulièrement denses, comme les forêts tropicales, ont une canopée formant une strate au-dessus du sol. Une créature doit Escalader pour atteindre cette canopée ou s'y déplacer. Il faut réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme pour se balancer d'une liane ou d'une branche à l'autre. La canopée offre un abri et, si elle est épaisse, elle peut empêcher les créatures qui s'y trouvent de voir celles au sol et réciproquement.

TAILLIS

Les taillis clairsemés forment un terrain difficile qui permet à un personnage de se Mettre à l'abri. Les taillis touffus représentent un terrain très difficile qui offre automatiquement un abri. Certains taillis, notamment les ronces, peuvent être un terrain dangereux et les zones grouillant de racines tortueuses peuvent devenir un sol inégal.

Marais

Les zones humides forment les marais les plus courants, mais cette catégorie inclut aussi des marais plus secs, comme les landes. Les marais renferment souvent des sables mouvants (p. 526). Malgré leur nature détrempée, les marais sont peu sujets aux fortes inondations car ils agissent comme une éponge naturelle et absorbent une grande partie de l'eau avant qu'elle ne déborde.

TAILLIS

Les taillis clairsemés forment un terrain difficile qui permet de se Mettre à l'abri, tandis que les taillis touffus représentent un terrain très difficile qui offre un abri automatique. Certains taillis, notamment les ronces, peuvent être un terrain dangereux et les zones grouillant de racines tortueuses forment un sol inégal.

TOURBIÈRES

Aussi appelées bourbiers, les tourbières sont des zones aqueuses où s'accumule la tourbe. Elles sont couvertes de buissons et de mousse et présentent parfois des îlots de végétation qui recouvrent des mares profondes. Pour une créature de taille Moyenne, les tourbières peu profondes sont un terrain difficile et les tourbières profondes un terrain très difficile. Si une tourbière est assez profonde pour qu'une créature ne puisse pas toucher le fond, cette créature doit Nager. Les tourbières sont acides et peuvent représenter un danger si elles sont d'une composition extrême ou de nature magique.

Montagne

L'environnement montagneux comprend aussi les collines, qui partagent avec les montagnes de nombreuses caractéristiques sauf les plus extrêmes. Les avalanches restent les catastrophes les plus courantes.

TABLEAU 10-12 : CARACTÉRISTIQUES ENVIRONNEMENTALES

Caractéristique	Pages	Tranche de DD de maîtrise
Arbre	513	Inexpérimenté-maître
Avalanche	518	Expert-légendaire
Blizzard	518	–
Brouillard	517	–
Caillasse	512, 514	Inexpérimenté-expert
Canopée	513	Qualifié-maître
Corniche	514	Inexpérimenté-maître
Courant	512	Qualifié-maître
Effondrement	518	Expert-légendaire
Égouts	515	–
Éruption volcanique	518	Qualifié-légendaire
Escalier	515	Inexpérimenté-qualifié
Falaise	514	Qualifié-maître
Foule	516	Qualifié-maître
Garde	516	–
Glace	512	Qualifié-maître
Gouffre	514	–
Haie	514	Inexpérimenté-qualifié
Herse	516	Voir p. 516
Incendie	519	Expert-légendaire
Inondation	519	Expert-légendaire
Lave	518	Expert-légendaire
Mur	514, 516	Voir p. 516
Neige	512	Inexpérimenté-expert
Pente	514	Inexpérimenté-qualifié
Portail	516	–
Porte	516	Voir p. 516
Précipitations	517	–
Rue	517	Inexpérimenté-qualifié
Sable	513	Inexpérimenté-expert
Sol	514, 517	Inexpérimenté-expert
Stalagmite	515	Qualifié-expert
Taillis	513, 514	Inexpérimenté-expert
Température	517	–
Tempête de sable	519	Qualifié-maître
Toit	517	Qualifié-maître
Tornade	519	Maître-légendaire
Tourbière	513	Inexpérimenté-qualifié
Tremblement de terre	519	Qualifié-légendaire
Tsunami	519	Maître-légendaire
Vent	517	Inexpérimenté-légendaire
Visibilté sous l'eau	512	–

RÈGLES DU TERRAIN

L'environnement utilise beaucoup les règles du terrain dangereux, difficile ou très difficile, nous les résumons donc ici.

Le terme **terrain difficile** désigne tout terrain qui gêne votre déplacement. Il peut s'agir d'une surface particulièrement accidentée ou instable, envahie de végétation, ou présentant d'innombrables autres obstacles. Un déplacement sur une case de terrain difficile (ou un déplacement de 1,50 pour entrer dans une zone de terrain difficile ou s'y déplacer si vous n'utilisez pas de quadrillage) coûte 1,50 m de déplacement supplémentaire. Entrer dans une case de **terrain très difficile** coûte à la place 3 m de déplacement supplémentaire. Ce coût supplémentaire n'est pas augmenté dans le cadre des déplacements en diagonale. Vous ne pouvez pas Faire un pas sur un terrain difficile.

Tout déplacement effectué lors d'un saut ignore la nature du terrain que la créature survole lors du saut. Certains pouvoirs (comme le vol ou l'intangibilité) vous évitent de réduire votre déplacement sur certains types de terrains difficiles. D'autres pouvoirs permettent à une créature qui se déplace sur la terre ferme d'ignorer le terrain difficile. Un tel pouvoir permet de se déplacer sur un terrain très difficile en payant seulement le coût de déplacement réservé au terrain difficile, mais à moins que le pouvoir ne le précise, il ne permet pas d'ignorer un terrain très difficile.

Vous subissez des dégâts à chaque fois que vous traversez des **terrains dangereux**. Par exemple, un bassin d'acide, une fosse pleine de charbons ardents et un passage au sol hérissé de pointes constituent des terrains dangereux. La quantité de dégâts subits et leur type dépendent du terrain dangereux concerné.

CAILLASSES

Les montagnes ont souvent des zones très rocailleuses ou des éboulis mouvants qui forment un terrain difficile. Un pierrier particulièrement profond ou étendu forme un sol inégal.

FALAISES

Une créature doit Escalader pour monter ou descendre une falaise ou un mur de roche. À moins de prendre des précautions pour s'assurer, un échec se traduit par des dégâts de chute considérables.

GOUFFRES

Les gouffres sont des fosses naturelles, d'au moins 6 m de long, qui se voient facilement (à moins d'un effort magique ou matériel pour les dissimuler). Le plus grand danger réside dans le Saut en longueur que les personnages doivent effectuer pour les traverser. Ils peuvent aussi opter pour une approche plus longue, mais plus prudente et Escalader la paroi proche pour atteindre le fond du gouffre et remonter sur la paroi opposée.

PENTES

Les pentes varient, d'une douce élévation de terrain normal à une déclivité au terrain difficile, selon leur angle. Le déplacement vers le bas d'une pente se fait généralement sur un terrain normal, tandis qu'il faut Escalader pour gravir une pente particulièrement abrupte.

TAILLIS

Les taillis clairsemés sont courants dans les montagnes. Ils forment un terrain difficile qui permet à un personnage de se Mettre à l'abri.

Plaines

Les plaines regroupent les prairies telles que la savane et les terres cultivées. Les tornades et les incendies représentent les dangers les plus courants.

HAIES

Les haies sont des rangées de buissons et d'arbustes plantés. Dans les aventures, leur apparition phare se présente sous forme de hautes haies délimitant un labyrinthe. Une haie type mesure entre 60 cm et 1,5 m, occupe une rangée de cases et offre un abri. Un personnage qui tente de traverser une haie fait face à un terrain très difficile. Il est parfois plus rapide de l'Escalader.

TAILLIS

Les taillis clairsemés forment un terrain difficile qui permet à un personnage de se Mettre à l'abri. Les taillis touffus représentent un terrain très difficile qui offre automatiquement un abri. En plaine, les taillis sont normalement clairsemés, avec quelques zones touffues, mais certains champs cultivés, comme le maïs, sont entièrement composés de taillis touffus.

Souterrain

Un environnement souterrain se compose de grottes et de zones souterraines naturelles. Les donjons artificiels et les ruines combinent des caractéristiques souterraines et urbaines, comme les escaliers et les murs. Les profonds caveaux souterrains possèdent quelques caractéristiques environnementales des montagnes, comme les gouffres et les falaises. Les effondrements restent les catastrophes souterraines les plus courantes.

CAILLASSES

Les cavernes sont parfois jonchées de caillasse qui forme un terrain difficile. Un pierrier particulièrement profond ou étendu forme un sol inégal.

CORNICHES

Les corniches sont d'étroites surfaces qui surplombent une zone plus basse ou forment le seul moyen de longer un gouffre. Il faut Garder l'équilibre avec Acrobaties pour se déplacer sur une corniche.

MURS

Les parois des cavernes naturelles sont irrégulières, avec des niches, des creux et des corniches. Comme la plupart des cavernes sont creusées par l'eau, leurs murs sont souvent humides, ce qui les rend plus difficiles à escalader.

SOLS

Le sol est rarement plat dans un environnement souterrain naturel et montre des changements de niveau abrupts qui se traduisent par un terrain difficile, un sol inégal et des déclivités.

Stalagmites et stalactites

Les stalagmites sont de hautes colonnes qui se dressent depuis le sol d'une grotte. Une zone remplie de stalagmites est un terrain très difficile où il faut contourner les plus grosses ou les Escalader. Les stalagmites sont assez effilées pour servir de terrain dangereux dans certaines circonstances, tout comme les stalactites (des formations pointues qui pendent au plafond des grottes) si elles tombent du plafond ou d'un surplomb.

Urbain

Un environnement urbain comprend les zones dégagées en ville comme les bâtiments. Les informations de cette section concernant les bâtiments s'appliquent aussi aux ruines et aux donjons manufacturés. Selon l'emplacement et le plan de la ville, elle peut être vulnérable à toutes sortes de désastres, en particulier les incendies et les inondations.

Égouts

Les égouts se trouvent généralement à 3 m ou plus sous le niveau du sol et sont équipés d'échelles et autres moyens de monter et descendre. Le long des murs, des passages surélevés permettent aux ouvriers de circuler tandis que le canal central emporte les déchets. Pour circuler dans les égouts les moins sophistiqués et les sections auxquelles les ouvriers n'ont pas accès, il faut souvent patauger dans une eau pleine de déchets vecteurs de maladies. On accède aux égouts par des grilles d'égout qui s'ouvrent d'ordinaire avec une ou deux actions pour Interagir.

Gaz des égouts

Dans les égouts, les poches de gaz sont souvent hautement inflammables. Une poche de gaz d'égout exposé à une flamme explose, infligeant des dégâts environnementaux de feu modérés aux créatures de la zone.

Escalier

Les escaliers sont un terrain difficile pour les personnages qui montent et peuvent former un sol inégal s'ils sont branlants. Certains temples ou structures construites par des géants ont des marches si hautes qu'elles représentent un

Donjons

Les donjons, qui comprennent des ruines comme des bâtiments modernes construits dans les étendues sauvages, sont monnaie courante dans les aventures. En tant qu'environnement, ils combinent des caractéristiques urbaines, comme des portes et des bâtiments (p. 515) et d'autres souterraines, voire issues d'autres environnements. Les donjons sont généralement souterrains, mais vous pouvez nicher votre aventure dans des ruines réclamées par la forêt, avec des racines d'arbres géants qui traversent les murs ou dans des ruines au milieu d'un marais, les tourbières recouvrant l'accès à une partie des secrets des lieux.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

PORTES, PORTAILS ET MURS

Dans les zones urbaines et les donjons, les portes, les portails et les murs font partie des obstacles les plus courants.

Escalader

Le tableau ci-dessous indique le DD typique des tests d'Athlétisme pour Escalader une structure. Il s'agit normalement d'un DD simple. Vous pouvez ajuster la difficulté en fonction des spécificités de la structure et de l'environnement.

Démolir

Il arrive qu'un personnage veuille passer au travers d'une porte, d'une fenêtre ou de certains murs. La Solidité, les points de vie et le Seuil de rupture donnés dans le tableau ci-dessous sont basés sur le matériau qui compose la structure. Par exemple, une herse en fer a une Solidité supérieure à celle du bois. Pour plus d'informations sur les objets endommagés, reportez-vous à la page 272.

Il est impossible de briser un mur robuste, comme un mur de pierre taillée ou de maçonnerie bien entretenu, à moins d'utiliser les outils adaptés et d'y consacrer du temps. Cela se fait lors d'un intermède.

Porte	DD pour Escalader	Solidité, PV (SR)
Bois	20	10, 40 (20)
Pierre	30	14, 56 (28)
Bois renforcé	15	15, 60 (30)
Fer	30	18, 72 (36)
Mur	**DD pour Escalader**	**Solidité, PV (SR)**
Maçonnerie croulante	15	10, 40 (20)
Lattes de bois	15	10, 40 (20)
Maçonnerie	20	14, 56 (28)
Pierre taillée	30	14, 56 (28)
Fer	40	18, 72 (36)
Herse	**DD pour Escalader**	**Solidité, PV (SR)**
Bois	10	10, 40 (20)
Fer	10	18, 72 (36)

Ouvrir de force

Toute structure qui s'ouvre (comme une porte, un portail ou une fenêtre) peut s'ouvrir de force avec Athlétisme. C'est nécessaire seulement si elle est verrouillée ou coincée. Le DD pour Ouvrir une structure de force se base sur le DD de Vol de sa serrure, en l'ajustant pour le rendre très difficile (en l'augmentant de 5). S'il n'y a pas de serrure, utilisez la table suivante. Pour soulever une herse, utilise le DD pour la verrouiller ou celui du tableau (prenez le plus élevé).

Structure	DD pour Ouvrir de force
Porte ou fenêtre coincée	15
Particulièrement coincée	20
Soulever une herse de bois	20
Soulever une herse de fer	30
Tordre des barres de métal	30

terrain très difficile pour monter comme pour descendre et peuvent même exiger un test pour Escalader chacune d'elles.

FOULE

Les avenues grouillant de monde et les zones similaires sont un terrain difficile ou très difficile si la foule est particulièrement dense. Vous pouvez autoriser un personnage à disperser la foule avec Diplomatie, Intimidation ou Représentation.

Une foule exposée à un danger évident, comme un incendie ou un monstre en furie, tente de s'éloigner de ce danger aussi vite que possible, mais elle est ralentie par sa propre masse. À chaque round, une foule en fuite se déplace généralement à la vitesse d'un individu typique de sa composition (généralement 7,50 m) et peut piétiner ou abandonner derrière elle les individus les plus lents.

GARDES

La plupart des bourgades de taille respectable disposent de gardes travaillant par équipe avec des roulements pour protéger leur cité à toute heure. Ils patrouillent dans les rues et surveillent les points clefs. L'importance de cette force varie, allant d'un garde pour 1 000 habitants à près de dix fois plus.

HERSES

La herse est faite de bois ou de métal et s'abaisse pour sceller un portail ou un couloir. La plupart se lèvent à l'aide de cordes ou de chaînes maniées par un treuil et possèdent un mécanisme de blocage évitant que l'on puisse les soulever facilement. Les règles pour lever une herse ou tordre ses barreaux figurent dans l'encadré de cette page. Si une herse tombe sur une créature, considérez-la comme un claque-porte (p. 523).

MURS

Les structures de bonne facture ont des murs extérieurs en brique ou en maçonnerie. Les structures plus humbles, de basse qualité ou temporaires ont souvent des murs de bois. Les murs intérieurs sont souvent moins robustes. Ils sont faits de planches ou même simplement d'un épais papier opaque tendu sur un cadre de bois. Une structure souterraine dispose généralement d'épais murs taillés dans la roche pour empêcher que le poids de la pierre ne provoque un effondrement. Les règles pour escalader un mur ou y ouvrir une brèche sont données dans l'encadré ci-contre.

PORTAILS

Une communauté ceinte d'un mur a généralement un portail que la ville peut fermer pour se défendre ou ouvrir pour permettre la circulation. Ce genre de porte se compose d'ordinaire de deux herses placées à chaque extrémité d'une porterie équipée d'assommoirs ou autres sites de protection d'où les gardes peuvent attaquer l'ennemi.

PORTES

Pour ouvrir une porte non verrouillée, il faut Interagir avec (plusieurs fois si elle est particulièrement complexe ou large). Une porte coincée S'ouvre de force et une porte verrouillée exige qu'un personnage la Crochète ou l'Ouvre de force.

Rues

La plupart des communautés possèdent de petites rues tortueuses qui se sont créées de manière organique quand la ville a grandi. Elles font rarement plus de 6 m de large tandis que les allées se rétrécissent jusqu'à 1,5 m. Les rues sont normalement pavées, mais si elles sont en mauvais état, elles peuvent former un terrain difficile ou un sol inégal.

Les villes particulièrement bien pensées ou loyales ont des artères majeures qui permettent aux chariots et aux marchands d'atteindre les places du marché et autres zones importantes. Ces avenues doivent faire au moins 7,5 m de large pour que les chariots circulent dans les deux sens et elles sont souvent bordées d'étroits trottoirs qui permettent aux piétons d'éviter le trafic.

Sols

Il est facile de marcher sur un plancher ou un sol aux dalles bien ajustées. En revanche, les sols aux dalles usées abritent souvent une partie inégale.

Toits

Les toits forment une scène idéale pour des embuscades, des courses-poursuites, de l'infiltration et des combats entrecoupés de poursuites. Il est facile de se déplacer sur des toits plats, mais ils sont rares dans les communautés qui reçoivent un peu de neige car l'amoncellement de neige aurait tôt fait de provoquer un effondrement. Les toits inclinés représentent un sol inégal ou une déclivité s'ils sont très pentus. Le faîte d'un toit pentu est une surface étroite.

Il faut Sauter en longueur pour passer d'un toit à l'autre, sauf si les bâtiments sont suffisamment rapprochés pour qu'il suffise de Bondir. Un personnage doit parfois Sauter en hauteur pour atteindre un toit plus élevé ou Bondir puis Se raccrocher in extremis et Escalader.

Climat

La météorologie n'est pas un simple habillage destiné à poser l'ambiance. Elle a des effets mécaniques que vous pouvez combiner aux composants environnementaux pour créer une rencontre plus marquante. La météo peut imposer des malus de circonstances à certains tests, allant de –1 à –4 en fonction de leur sévérité.

Brouillard

Le brouillard impose un malus de circonstances aux tests de Perception visuels en fonction de sa densité. Les créatures aperçues à travers des couches de brouillard dense sont masquées et la visibilité est nulle à partir de 500 m ou moins. Parfois beaucoup moins. La brume limite la visibilité à 1,5 km et la brumaille à 4,5 km.

Précipitations

Les précipitations comprennent la pluie, mais aussi la neige, le grésil et la grêle. Les précipitations humides éteignent les flammes et les précipitations glacées peuvent créer des zones de neige ou de glace au sol. La bruine et une neige très légère n'ont guère d'impact de jeu, en dehors de limiter la visibilité.

Visibilité

Généralement, les précipitations imposent un malus de circonstances aux tests de Perception visuels. La grêle est souvent moins dense, mais plus bruyante et impose plutôt un malus aux tests de Perception auditifs. Les précipitations les plus fortes, comme un déluge ou de grosses chutes de neige, peuvent masquer des créatures si elles sont loin.

Fatigue

Les précipitations causent de l'inconfort et de la fatigue. Tout ce qui tombe plus fort qu'une bruine ou une neige légère réduit le temps qu'il faut aux personnages pour être fatigués quand ils voyagent à 4 h. Les précipitations importantes sont parfois dangereuses en milieu froid si les personnages n'ont pas de protection. Un personnage trempé considère la température comme d'une catégorie plus froide qu'en réalité (important au lieu de modéré, extrême au lieu d'important ; voir Température, plus loin).

Orages

Beaucoup d'orages s'accompagnent de vents forts et de grosses précipitations. Il y a aussi un léger risque qu'un personnage soit frappé par la foudre. Elle inflige normalement des dégâts d'électricité modérés ou majeurs si l'orage est violent.

Température

Souvent, la température n'a pas d'effet de jeu notable, il suffit de préciser comment les personnages doivent s'habiller pour être à l'aise. Un temps particulièrement chaud ou froid fatigue les créatures plus rapidement quand elles se déplacent et peut même causer des dégâts si la température est extrême. Voir le tableau 10–13 p. 518.

Des habits adaptés au froid (comme des habits d'hiver) annulent souvent les dégâts du froid important ou réduisent ceux du froid extrême au niveau de ceux du froid important.

Vent

Le vent impose un malus de circonstances aux tests de Perception auditifs en fonction de sa force. Il interfère aussi avec les attaques physiques à distance, comme les flèches, en imposant un malus de circonstances aux jets d'attaque de ces armes. Il peut même être impossible d'attaquer ainsi dans une tempête de vent. Le vent souffle les flammes tenues en main. Les lanternes les protègent d'ordinaire, mais un vent assez violent peut tout de même les éteindre.

Se déplacer malgré le vent

Le vent représente un terrain difficile ou très difficile pour quelqu'un qui Vole. Pour se déplacer malgré un vent non négligeable, il faut réussir l'action Manœuvrer en vol, la créature volante étant emportée sur un échec critique ou si elle ne réussit pas au moins un test par round.

Même à terre, le vent (s'il est assez fort) peut obliger une créature à faire un test d'Athlétisme pour se déplacer, la renvoyant en arrière, à terre, sur un échec critique. Sur un tel test, une créature de Petite taille subit d'ordinaire un malus de circonstances de –1 et les créatures de Très Petite taille un malus de –2.

Introduction
Ascendances & Historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des Prédictions Perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et Trésors
Annexes

TABLEAU 10-13 : EFFETS DE LA TEMPÉRATURE

Catégorie	Température	Fatigue	Dégâts
Froid extraordinaire	−60°C ou plus froid	2 h	Froid modéré chaque minute
Froid extrême	−59°C à −30°C	4 h	Froid mineur toutes les 10 min
Froid important	−29°C à −10°C	4 h	Froid mineur chaque heure
Froid modéré	−9°C à 0°C	4 h	Aucun
Normal	1°C à 34°C	8 h	Aucun
Chaleur modérée	35°C* à 40°C*	4 h	Aucun
Chaleur importante	41°C* à 45°C*	4 h	Feu mineur chaque heure
Chaleur extrême	46°C à 60°C	4 h	Feu mineur toutes les 10 min
Chaleur extraordinaire	61°C ou plus	2 h	Feu modéré chaque minute

* Réduisez la température de 10°C dans les zones très humides.

Catastrophes naturelles

Les caractéristiques climatologiques et environnementales peuvent représenter une gêne ou une menace à long terme, mais les catastrophes naturelles représentent un grave danger, en particulier pour les créatures qui essuient directement leur fureur. Les dégâts des sections suivantes utilisent les catégories du tableau 10–11 : Les dégâts environnementaux, p. 512.

Avalanches

Le terme avalanche décrit une coulée de neige et de glace le long d'un flanc d'une montagne, mais les mêmes règles s'appliquent aux glissements de terrain et autres catastrophes similaires. Les avalanches de neige lourde dévalent les pentes à 60 m/round tandis qu'une neige poudreuse peut aller jusqu'à dix fois plus vite. Les glissements de roche ou de boue sont plus lents, parfois à tel point qu'un personnage peut leur échapper en courant.

Une avalanche inflige des dégâts contondants majeurs, voire massifs aux créatures et objets présents sur son chemin. Ces victimes sont ensevelies à une profondeur significative. Une créature prise sur le chemin d'une avalanche peut faire un jet de Réflexes. Sur un succès, elle subit seulement la moitié des dégâts contondants et sur un succès critique, elle n'est pas ensevelie.

Ensevelissement

Une créature ensevelie subit des dégâts contondants mineurs chaque minute et éventuellement des dégâts de froid mineurs si elle est enfouie sous la neige. Si les MJ le souhaite, une créature qui ne dispose pas d'une poche d'air suffisante risque aussi de suffoquer (p. 478). Une créature ensevelie est entravée et ne peut généralement pas se dégager seule.

Des alliés ou des passants peuvent tenter de la déterrer. Chaque créature qui creuse libère une case de 1,50 m de côté en 4 min si elle remporte un succès sur un test d'Athlétisme (en 2 min pour un succès critique). Ce temps est réduit de moitié avec une pelle et d'autres outils appropriés.

Blizzard

Le blizzard mêle un temps froid, de lourdes chutes de neige et un vent fort. Il ne représente pas une unique menace directe comme les autres catastrophes, c'est la combinaison de tous ces facteurs qui vient gêner fortement les personnages.

Effondrement

Les effondrements se produisent quand une caverne ou un bâtiment s'écroule, projetant des tonnes de pierre ou d'autres matériaux sur les victimes qu'ils ensevelissent. Une créature prise sous un effondrement subit des dégâts contondants majeurs ou massifs et se retrouve ensevelie, comme lors d'une avalanche. Heureusement, un effondrement ne se propage pas, à moins qu'il ne sape l'intégrité d'une zone entière et ne provoque d'autres écroulements.

Éruptions volcaniques

Une éruption volcanique présente n'importe quelle combinaison de cendres, de bombes de lave, de coulées de lave, de coulées pyroclastiques et de fumerolles.

Bombes de lave

La lave peut jaillir dans les airs sous l'effet de la pression et retomber sous forme de bombes de laves, des masses de lave qui se solidifient lors de leur parcourt dans les airs et explosent à l'impact, infligeant au moins des dégâts contondants et de feu modérés.

Cendres

Une éruption volcanique dégage assez de chaleur pour causer des dégâts de feu mineurs chaque minute. Elle limite la visibilité comme un brouillard dense et peut rendre l'air irrespirable, obligeant les personnages à retenir leur souffle sous peine de suffoquer (p. 478). Un nuage de cendres génère des orages volcaniques qui infligent typiquement des dégâts d'électricité modérés, mais ont bien peu de chances de toucher une créature. En s'amoncelant au sol, la cendre forme des zones de sol inégal, un terrain difficile ou très difficile, tandis que dans l'atmosphère elle peut cacher le soleil pour des semaines ou des mois, provoquant une chute des températures et un rallongement de l'hiver.

Coulées de lave

Les coulées de lave restent un danger emblématique des éruptions volcaniques. Elles se déplacent entre 1,50 et 18 m/round sur un sol normal, les personnages peuvent donc généralement les prendre de vitesse. En revanche, dans un tunnel ou un canal volcanique pentu, elle peut aller jusqu'à 90 m/round. La lave émet une chaleur infligeant des dégâts de feu mineurs avant même d'entrer en contact avec les créatures.

Une immersion dans la lave inflige des dégâts de feu massifs à chaque round.

Coulées pyroclastiques

Mélange de gaz et de débris rocheux, la coulée pyroclastique se déplace bien plus vite que la lave, parfois à plus de 1 200 m/round. Elle est moins chaude que la lave la plus brûlante mais peut recouvrir des communautés entières. Elle fonctionne comme une avalanche, mais la moitié de ses dégâts sont de feu.

Fumerolles

Des fumerolles sortent du sol et infligent des dégâts de feu modérés ou pires dans une large colonne. Des gaz acides et empoisonnés remontent jusqu'à la surface et créent parfois de vastes zones de terrain dangereux qui infligent au moins des dégâts d'acide ou de poison mineurs.

Incendies

Les incendies se déplacent généralement dans une seule direction. En forêt, le front de l'incendie peut avancer de 21 m/round (10 km/h). Il se déplace jusqu'à deux fois plus vite en plaine, à cause du manque d'ombre et de l'humidité relativement faible. Les braises emportées par le vent s'élèvent dans l'air chaud et s'éparpillent, créant de nouveaux foyers jusqu'à 15 km de l'incendie principal. Un incendie engendre trois menaces majeures : les flammes, la chaleur et la fumée.

Chaleur

La température monte avant l'arrivée du front de l'incendie, atteignant plus de 800 °C au niveau du front, autant que de la lave. À distance raisonnable, les dégâts de feu restent mineurs et augmentent en approchant jusqu'à devenir massifs pour une personne prise dans l'incendie.

Flammes

Les flammes forment un terrain dangereux qui inflige généralement des dégâts modérés et peut embraser un personnage, lui infligeant des dégâts de feu modérés persistants. Les flammes d'un petit feu sont souvent moins dangereuses que la vague de chaleur précédent l'avancée d'un incendie.

Fumée

Le vent peut emporter la fumée loin devant le front de l'incendie. Elle impose un malus de circonstance aux tests de Perception visuels en fonction de sa densité. Une créature derrière une fumée épaisse est masquée et la visibilité devient nulle à 500 m ou moins. Près de l'incendie ou en son sein, les personnages sont obligés de retenir leur respiration pour ne pas suffoquer (p. 478) à cause de la fumée et de l'air surchauffé.

Inondations

Des inondations progressives peuvent endommager une structure et noyer des créatures, mais une crue soudaine fonctionne comme une avalanche à la masse liquide au lieu de solide. Au lieu d'ensevelir une créature, elle l'emporte, tout comme les objets, même massifs, présents sur son chemin, la secouant au gré du courant et risquant de la noyer. Les règles de la noyade figurent p. 478.

Séisme

Les séismes causent souvent d'autres catastrophes naturelles sous forme d'avalanches, d'effondrements, d'inondations et de tsunamis, mais ils présentent aussi des dangers uniques, comme des fissures, une liquéfaction du sol et des secousses.

Fissures

Les fissures et autres ruptures du sol déstabilisent les structures et peuvent provoquer des dégâts directs, contondants, suite à une chute dans une crevasse.

Liquéfaction du sol

La liquéfaction se produit lorsque les particules granulaires sont ébranlées au point de perdre temporairement leur forme solide et de se comporter comme des liquides. Lorsque cela se produit au niveau du sol, les créatures et même les bâtiments risquent d'être engloutis. Vous pouvez utiliser le sort *tremblement de terre* pour disposer de règles plus précises, mais il représente seulement un type particulier de séisme localisé.

Secousses

Les secousses jettent les créatures à terre, les projetant contre le sol ou d'autres objets, ce qui leur inflige des dégâts contondants appropriés en fonction de la sévérité de l'impact.

Tempêtes de sable

Les tempêtes de sable et de poussière modérées ne présentent pas plus de danger qu'une forte pluie avec beaucoup de vent, mais elles peuvent endommager les poumons des créatures et transporter des maladies sur de longues distances. Les violentes tempêtes de sable infligent des dégâts tranchants mineurs à chaque round d'exposition au sable, obligeant les créatures à retenir leur souffle pour ne pas suffoquer ou les deux.

Tornades

Sur le chemin d'une tornade, le vent impose un malus de circonstances sévère, mais les créatures qui devraient être emportées sont à la place aspirées par le tuba de la tornade où elles reçoivent des dégâts contondants massifs à cause des débris volants qui tournoient dans le tuba jusqu'à ce qu'elles se fassent projeter au loin (et subissent des dégâts contondants à cause de la chute).

Une tornade se déplace généralement de 90 m/round (environ 50 km/h). Elle parcourt d'ordinaire quelques kilomètres avant de se dissiper. Il existe des tornades stationnaires ou beaucoup plus rapides.

Tsunamis

Les tsunamis ont beaucoup en commun avec les crues soudaines, mais ils sont bien plus étendus et destructeurs. Les vagues du tsunami peuvent atteindre une trentaine de mètres ou plus, s'abattant sur les créatures et les bâtiments en infligeant des dégâts contondants massifs, aussi bien à cause de la vague elle-même que des débris qu'elle emporte sur son chemin.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Dangers

Les donjons sont truffés de pièges vicieux censés protéger les trésors qui s'y trouvent. Ce peut être des installations mécaniques qui tirent des fléchettes ou font tomber de lourds blocs de pierre ou des runes magiques qui produisent de grandes explosions de feu. En plus des pièges, les aventuriers peuvent se confronter à divers types de dangers, notamment des dangers environnementaux aux effets naturels et de mystérieuses apparitions, entre autres.

Détecter un danger

Chaque danger est associé à un déclencheur qui le met en branle. Dans le cas des pièges, ce peut être un mécanisme, tel qu'un fil tendu ou une plaque de pression, tandis que les dangers environnementaux ou les apparitions se déclenchent simplement lorsque quelqu'un passe à proximité. Quand les personnages se rapprochent d'un danger, ils ont une chance de détecter sa zone ou son mécanisme de déclenchement avant qu'il ne se déclenche. Ils ont automatiquement l'occasion de faire un test pour détecter les dangers, à moins qu'il faille un rang de maîtrise minimum pour ce faire.

Durant l'exploration, déterminez si le groupe détecte un danger lorsque les PJ entrent pour la première fois dans la zone globale où il se trouve. Si le danger n'indique aucun rang de maîtrise minimum, faites un test de Perception secret pour chaque PJ contre le DD de Discrétion du danger. Pour les dangers nécessitant un rang de maîtrise minimum, faites un test uniquement si un personnage fouille activement (en effectuant l'activité Fouiller en exploration ou l'action Chercher en rencontre), et uniquement si son rang de maîtrise est égal ou supérieur à celui indiqué. Quiconque réussit ce test est conscient de la présence du danger et vous pouvez décrire ce qu'il a trouvé.

On peut détecter les dangers magiques qui ne nécessitent aucun rang de maîtrise minimum avec *détection de la magie*, mais ce sort fournit trop peu d'informations pour comprendre leur fonctionnement ou la façon de les désamorcer, il révèle uniquement la présence du danger. Pour déterminer les propriétés d'un danger magique avec suffisamment de précision pour le désamorcer, il faut utiliser une magie plus puissante ou réussir un test de compétence, probablement en Identifiant la magie ou en Se souvenant d'informations à son propos. Il est tout simplement impossible de détecter les dangers magiques nécessitant un rang de maîtrise minimum avec une *détection de la magie*.

Les monstres et les dangers

Les statistiques des PNJ et des monstres ne précisent généralement pas leurs rangs de maîtrise. La plupart du temps, ils n'ont pas besoin de détecter ou de désamorcer des dangers comme le font les PJ et cette information ne vous est donc pas vraiment utile. Toutefois, si un PJ réinitialise un piège sur la trajectoire d'un monstre ou envisage d'attirer un monstre vers un danger, vous pouvez improviser cette information.

Pour la Perception, un monstre est généralement un expert au niveau 3 ou 4, un maître au niveau 8 ou 9 et légendaire au niveau 16 ou 17. Si le monstre a Vol dans sa liste de compétence, il possède le plus haut rang de maîtrise possible pour son niveau (qualifié au niveau 1, expert au niveau 3, maître au niveau 7 et légendaire au niveau 15) ; sinon, il est inexpérimenté. Bien entendu, un monstre en particulier peut ne pas respecter ces indications, surtout s'il est dénué d'intelligence ou pas très perspicace.

Déclencher un danger

Le danger se déclenche en effectuant une réaction si le groupe ne parvient pas à le détecter et si c'est un mouvement standard qui provoque son déclenchement (si l'on marche sur une plaque de pression dans le sol ou dans la zone de détection d'un capteur magique, par exemple). Pour les dangers qui se déclenchent uniquement quand quelqu'un manipule directement l'environnement – en ouvrant une porte, par exemple –, effectuez leur réaction seulement si un PJ effectue sans détour cette action.

Réaction ou action gratuite

La plupart des dangers effectuent des réactions lorsqu'on les déclenche. Pour les dangers simples, la réaction constitue la totalité de l'effet du danger. Pour les dangers complexes, leur réaction peut provoquer la détermination de leur initiative, en initiant une rencontre de combat ou en en rejoignant une déjà en cours, et le danger continue de représenter une menace au fil des rounds. Certains dangers se déclenchent par une action gratuite au lieu d'une réaction ; par exemple, plusieurs créatures peuvent s'enfoncer lors d'un même round dans des sables mouvants.

Routine

Un danger complexe produit généralement une série d'actions préprogrammées appelée routine. Une fois déclenché, le danger accomplit d'abord sa réaction initiale ; ensuite, si les PJ ne sont pas encore en mode rencontre, ils devraient chacun faire un jet d'initiative (s'ils sont déjà en mode rencontre, l'initiative de chacun reste la même). Le danger peut vous demander de faire son jet d'initiative — le cas échéant, son jet d'initiative se fait avec son modificateur de Discrétion.

Après tout ceci, le danger effectue sa routine chaque round au moment de son initiative. Le nombre d'actions qu'un danger peut effectuer chaque round, ainsi que la façon dont il les utilise, dépend de sa nature.

Réinitialiser un danger

Certains dangers peuvent être réinitialisés, ce qui leur permet de se déclencher à nouveau. La réinitialisation peut se faire automatiquement, comme dans le cas de sables mouvants dont la surface se remet en place après 24 heures, ou manuellement, comme dans le cas d'une fosse dissimulée dont la trappe doit être refermée pour dissimuler la fosse en dessous.

Désamorcer un danger

La méthode la plus polyvalente pour désactiver les pièges consiste à effectuer l'action Désamorcer un dispositif de la compétence Vol, même si on peut simplement détruire la plupart des pièges mécaniques ou contrer le plus souvent les pièges magiques. Les dangers environnementaux sont souvent surmontés avec les compétences Nature ou Survie, et les apparitions avec Occultisme ou Religion. La compétence et le DD nécessaires pour désamorcer un danger sont indiqués dans son bloc de statistiques. Comme dans le cas de la détection d'un danger, un personnage doit parfois avoir un rang de maîtrise minimum dans la compétence indiquée pour pouvoir le désamorcer.

Un personnage doit d'abord détecter un danger (ou on doit lui indiquer sa présence) s'il souhaite ensuite tenter de le désactiver. Il peut tenter de désactiver un danger, que celui-ci se soit déjà déclenché ou non, bien que certains dangers ne représentent plus une menace une fois leur réaction exécutée, surtout s'il est impossible de les réinitialiser.

Pour la plupart des dangers, un test réussi avec la compétence idoine contre le DD indiqué dans le bloc de statistiques d'un danger le désamorce sans le déclencher. Tous les éventuels autres moyens possibles pour désactiver le danger sont indiqués dans son bloc de statistiques, ainsi que les éventuelles actions supplémentaires à réaliser pour le désactiver convenablement. Un échec critique sur l'un des jets pour désamorcer un danger le déclenche, tout comme un échec critique sur un jet pour contrer un danger magique.

Certains dangers nécessitent la réussite de plusieurs tests pour le désactiver, le plus souvent parce qu'ils se composent d'un élément particulièrement complexe ou de plusieurs parties distinctes. Pour les dangers composés d'éléments complexes, un succès critique à un test pour le désamorcer compte comme deux succès sur un seul de ses éléments.

Endommager un danger

Un personnage peut simplement détruire un danger au lieu d'essayer de le désamorcer méticuleusement. On endommage un piège mécanique ou un danger physique comme on endommage un objet : la Solidité du danger réduit les dégâts qu'il subit. Dans la plupart des cas, un danger se déclenche lorsqu'on parvient à le frapper, comme expliqué dans Attaquer un danger plus loin. Si les points de vie restants d'un danger sont inférieurs ou égaux à son Seuil de rupture (SR), le danger est brisé et ne peut plus s'activer, mais on peut toujours le réparer. Il est détruit s'il est réduit à 0 PV et on ne peut alors plus le réparer (voir la page 272 du chapitre 6 pour plus d'informations sur la façon d'endommager des objets).

La CA des dangers, les modificateurs aux jets de sauvegarde applicables, la Solidité, les PV et le SR, sont indiqués dans leur bloc de statistiques. Si une statistique n'apparaît pas dans le bloc d'un danger, c'est qu'il est impossible de l'affecter en prenant cette statistique pour cible. Par exemple, un danger avec des PV mais aucun SR ne peut pas être brisé mais on peut quand même le détruire. Les dangers ont les mêmes immunités que les objets, à moins que le contraire ne soit spécifiquement indiqué, et tout ce qui ne peut pas prendre pour cible des objets ne peut pas non plus prendre pour cible des dangers. Certains dangers peuvent bénéficier d'immunités supplémentaires, mais aussi de résistances et de faiblesses particulières.

Attaquer un danger

Si quelqu'un réussit une attaque contre un danger – surtout si c'est un danger mécanique –, celui-ci se déclenche le plus souvent, mais vous pouvez en décider autrement dans certains cas. Une attaque qui brise le danger peut l'empêcher de se déclencher en fonction des circonstances. Si le danger se compose de plusieurs parties, briser l'une d'elles peut quand même déclencher le piège. Par exemple, si un piège se compose d'un fil de détente à un endroit et qu'il effectue une attaque depuis un autre endroit, couper le fil peut quand même déclencher l'attaque. La destruction d'un piège en un coup ne le déclenche presque jamais. Ces règles s'appliquent également pour la plupart des sorts ou autres effets infligeant des dégâts, en plus des attaques.

Réparer un danger

Vous pouvez autoriser un personnage à réparer un danger endommagé pour qu'il fonctionne correctement. Vous déterminez les détails de la réparation car elle peut varier en fonction des pièges. L'action Réparer peut être insuffisante si la réparation du piège nécessite des composants indisponibles ou d'autres choses de ce genre. Si le bloc de statistiques du danger contient une section Réinitialisation, le personnage doit faire ce qui est décrit dans cette section, en plus de réparer les dégâts.

Contrer un danger magique

Certains dangers magiques peuvent être contrés en utilisant *dissipation de la magie* et les règles de contre que l'on trouve en page 459. Les niveaux de sort de ces dangers et les DD pour les contrer sont indiqués dans leur bloc de statistiques. Contrer un danger fonctionne comme l'utilisation d'un test de compétence pour le désamorcer.

Expérience des dangers

Les personnages gagnent des points d'expérience en surmontant un danger, que ce soit en le désamorçant, en l'évitant ou simplement en survivant à ses attaques. S'ils déclenchent plus tard le même danger, ils ne gagnent pas à nouveau les PX correspondants. Les différentes valeurs en PX des dangers selon leur niveau apparaissent également à la page 508 mais elles sont reprises ici par commodité. Le montant de PX d'un danger complexe est égal à celui d'un monstre de même niveau et le montant de PX d'un danger simple est égal à un cinquième de cette valeur. Les dangers dont le niveau est inférieur au niveau du groupe –4 sont insignifiants et ne rapportent aucun PX.

TABLEAU 10-14 : PX DES DANGERS

	Récompenses en PX	
Niveau	Danger simple	Danger complexe
Niveau du groupe –4	2 PX	10 PX
Niveau du groupe –3	3 PX	15 PX
Niveau du groupe –2	4 PX	20 PX
Niveau du groupe –1	6 PX	30 PX
Niveau du groupe	8 PX	40 PX
Niveau du groupe +1	12 PX	60 PX
Niveau du groupe +2	16 PX	80 PX
Niveau du groupe +3	24 PX	120 PX
Niveau du groupe +4	30 PX	150 PX

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

DANGERS PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE

Les dangers de ce chapitre sont triés selon leur niveau et leur complexité. Si vous cherchez un danger par son nom, utilisez le tableau suivant.

Nom du danger	Niveau	Complexité	Page
Bourreau vorpal	19	Simple	525
Claque-porte	1	Simple	523
Colonne de lames tournoyantes	4	Complexe	527
Couloir de fléchettes empoisonnées	8	Complexe	527
Deuxième chance	21	Simple	525
Déverseur de lave	10	Complexe	528
Faille planaire	13	Simple	525
Fosse de noyade	3	Complexe	526
Fosse dissimulée	0	Simple	522
Fosse sans fond	9	Simple	524
Instant figé	17	Simple	525
Lames de faux	4	Simple	523
Lance-épieu	2	Simple	523
Marteau d'interdiction	11	Simple	525
Miroir aux sombres reflets	14	Complexe	528
Moisissure jaune	8	Simple	524
Orbe de l'armageddon	23	Simple	526
Piège à poudre hallucinogène	6	Simple	524
Piège de métamorphose	12	Simple	525
Piège de nuée télékinésique	12	Complexe	528
Pulsion sanguinaire	10	Simple	524
Roue du malheur	6	Complexe	527
Rune de boule de feu	5	Simple	524
Rune de convocation	1	Complexe	526
Rune de loquet électrique	3	Simple	523
Sables mouvants	3	Complexe	526
Sceau du pharaon	7	Simple	524
Serrure empoisonnée	1	Simple	523
Symphonie d'outre-tombe	18	Complexe	529

Format d'un danger

Les dangers sont présentés dans un bloc de statistiques dont le format est similaire à celui des monstres. Vous trouverez quelques remarques sur ce format après la présentation d'un bloc de statistiques type.

NOM DU DANGER **DANGER [NIVEAU]**

TRAITS

Discrétion. Cette ligne donne le modificateur de Discrétion pour l'initiative d'un danger complexe ou le DD de Discrétion pour détecter un danger simple, suivi du rang de maîtrise minimum nécessaire pour pouvoir détecter le danger (le cas échéant), entre parenthèses. Si on peut utiliser *détection de la magie* pour détecter le danger, on trouvera cette information également ici.

Description. Ici est expliqué à quoi ressemble le danger et peut inclure des règles spéciales.

Désamorçage. Les DD des tests de compétence nécessaires pour désamorcer le danger apparaissent ici ; si le danger peut être contré, son niveau de sort et le DD du contre sont indiqués entre parenthèses.

CA la CA du danger ; **Jets de sauvegarde** les jets de sauvegarde du danger Généralement, seules les apparitions sont susceptibles de faire des jets de Volonté.

Solidité la Solidité du danger ; **PV** les points de vie du danger, avec son Seuil de rupture entre parenthèses ; **Immunités** les immunités du danger ; **Faiblesses** les faiblesses du danger, le cas échéant ; **Résistances** les résistances du danger, le cas échéant

Type d'action ↻ ou ◇ C'est la réaction ou l'action gratuite que le danger effectue ; **Déclencheur** Les conditions de déclenchement du danger sont décrites ici. **Effet.** Pour un danger simple, cet effet est souvent tout ce que le danger peut faire. Pour un danger complexe, il pourra aussi vous être demandé de déterminer son initiative.

Routine. Cette section décrit ce que fait un danger complexe lors de chacun de ses tours durant une rencontre ; le nombre entre parenthèses après le mot « Routine » indique le nombre d'actions que le danger peut effectuer chaque tour. Cette section n'apparaît pas dans le bloc de statistiques des dangers simples.

Action. L'éventuelle action que le danger peut effectuer est décrite ici. C'est le plus souvent une attaque de corps à corps ou à distance.

Réinitialisation. Si on peut réinitialiser le danger, cette information apparaît ici.

NIVEAU

Le niveau du danger indique pour quel niveau de groupe il représente un défi approprié. Si le danger comprend une toxine, une malédiction ou une autre capacité qui n'est pas un sort, le niveau de cette capacité est le niveau du danger.

TRAITS

Les traits du danger les plus importants sont piège (fabriqué pour nuire aux intrus), environnemental (dangers naturels) et apparition (phénomène spectral). Les pièges possèdent un trait pour indiquer s'ils sont magiques ou mécaniques. Les dangers avec une initiative et une routine ont le trait complexe.

DISCRÉTION OU DD DE DISCRÉTION

Les dangers complexes ont un modificateur de Discrétion, qu'ils utilisent pour déterminer leur initiative, au lieu d'un DD de Discrétion. Si vous avez besoin du DD, il est égal à ce modificateur + 10.

Dangers simples

Un danger simple effectue sa réaction une fois seulement, après quoi il ne représente plus une menace, à moins qu'on ne le réinitialise.

FOSSE DISSIMULÉE **DANGER 0**

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion DD 18 (ou 0 si la trappe est désamorcée ou brisée)

Description. Une trappe de bois recouvre une fosse de 3 m sur 3 et de 6 m de profondeur.

Désamorçage. Vol DD 12 pour retirer la trappe.

CA 10 ; **Réf** +1, **Vig** +1

Solidité de la trappe 3, **PV de la trappe** 12 (SR 6) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Fosse ↻ **Déclencheur.** Une créature marche sur la trappe. **Effet.** La créature qui déclenche ce piège tombe dans la fosse et subit des dégâts de chute (généralement 10 dégâts contondants). Elle peut effectuer la réaction Se raccrocher in extremis pour éviter de chuter.

Réinitialisation. Les créatures peuvent toujours tomber dans la fosse mais la trappe doit être remise en place manuellement pour la cacher de nouveau.

CLAQUE-PORTE — DANGER 1

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 17 (qualifié)

Description. Des plaques de pression dans le sol sont reliées à un bloc de pierre dissimulé dans le plafond d'un couloir.

Désamorçage. Vol DD 15 (qualifié) sur les plaques au sol avant que ne tombe le bloc.

CA 16 ; **Réf** +2, **Vig** +10

Solidité 5, **PV** 20 (SR 10) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Chute du bloc ↻ ; **Déclencheur.** Une pression est exercée sur l'un des panneaux au sol. **Effet.** La porte tombe et bloque le couloir. Le bloc de pierre tombe en infligeant 3d8 dégâts contondants aux créatures adjacentes ou situées en dessous. Les créatures concernées sont repoussées hors de l'espace occupé par le bloc dans une direction aléatoire. Une créature qui réussit un jet de Réflexes DD 17 ne subit aucun dégât et évite le bloc en faisant une roulade dans une direction aléatoire. En cas de succès critique, elle choisit la direction.

Lever le bloc nécessite la réussite d'un test d'Athlétisme DD 25. Frapper les panneaux au sol déclenche le piège. Le bloc utilise la même CA et les mêmes jets de sauvegarde que le piège mais il a une Solidité de 12 et 48 PV (SR 24).

SERRURE EMPOISONNÉE — DANGER 1

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 17 (qualifié)

Description. Une pointe empoisonnée montée sur ressort est cachée près du trou d'une serrure. Désamorcer ou briser le piège ne déverrouille pas et ne brise pas la serrure.

Désamorçage. Vol DD 17 (qualifié) sur le mécanisme du ressort.

CA 15 ; **Réf** +4, **Vig** +8

Solidité 6, **PV** 24 (SR 12) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Ressort ↻ (attaque) ; **Déclencheur.** Une créature tente de déverrouiller ou de Crocheter la serrure. **Effet.** Une pointe surgit pour attaquer la créature qui déclenche le piège.

Corps à corps pointe +13, **Dégâts** 1 perforant plus poison cladis

Poison cladis (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 4 h ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et drainé 1 (1 h) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et drainé 2 (1 h) ; **Stade 3** 3d6 dégâts de poison et drainé 2 (1 h)

LANCE-ÉPIEU — DANGER 2

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 20 (qualifié)

Description. Un compartiment dans un mur contient un épieu monté sur ressort relié à une dalle du sol dans une case de 1,50 m de côté.

Désamorçage. Vol DD 18 (qualifié) sur la dalle au sol ou le compartiment dans le mur.

CA 18 ; **Réf** +3, **Vig** +11

Solidité 8, **PV** 32 (SR 16) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Épieu ↻ (attaque) ; **Déclencheur.** Une pression est exercée sur la dalle au sol. **Effet.** Le piège propulse l'épieu et effectue une attaque contre la créature ou l'objet sur la dalle au sol.

Distance lance +14, **Dégâts** 2d6+6 perforants

RUNE DE LOQUET ÉLECTRIQUE — DANGER 3

ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION MAGIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 20 (qualifié)

Description. Une rune invisible tracée sur le loquet d'une porte produit une redoutable décharge électrique.

Désamorçage. Vol DD 20 (expert) pour effacer la rune en la grattant sans déclencher la décharge électrique, ou *dissipation de la magie* (niveau 2 ; DD 18 pour contrer) pour contrer la rune.

Électrocution ↻ (arcanique, électricité, évocation) ; **Déclencheur.** Une créature empoigne directement le loquet de la porte ou utilise un outil pour le manipuler. **Effet.** Le piège inflige 3d12 dégâts d'électricité à la créature qui déclenche le piège (jet de Réflexes basique DD 22).

LAMES DE FAUX — DANGER 4

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 23 (qualifié)

Description. Deux lames, chacune cachée dans une rainure de 4,50 m de long au plafond, sont reliées à un fil de détente.

Désamorçage. Vol DD 21 (qualifié) pour désamorcer chaque lame.

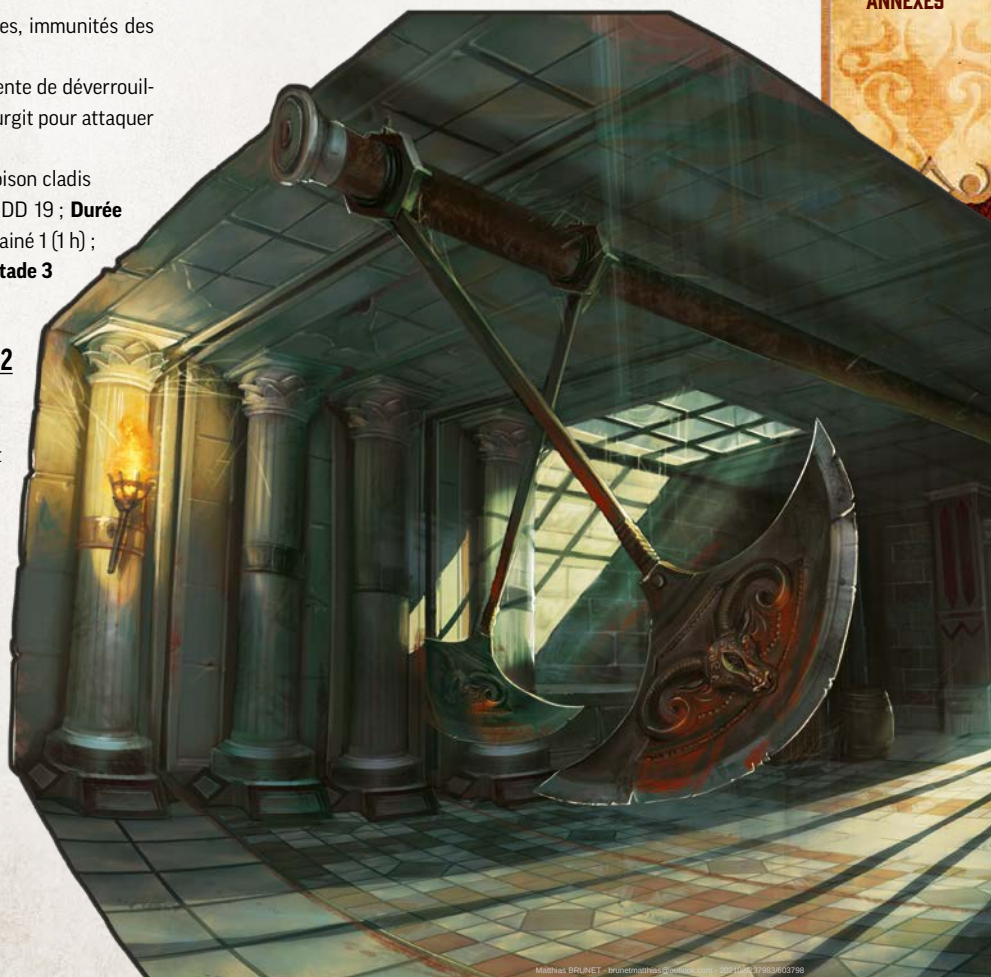
CA 21 ; **Réf** +8, **Vig** +12

Solidité 11, **PV** 44 (SR 22) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Chute de lames de faux ↻ (attaque) ; **Déclencheur.** Le fil de détente est tiré ou coupé. **Effet.** Les deux lames oscillent, chacune attaquant toutes les créatures situées sous les rainures au plafond.

Corps à corps faux +17 (mortelle 1d12), **Dégâts** 2d12+4 tranchants ; pas de malus d'attaques multiples

Réinitialisation. Le piège se réinitialise au bout de 15 min.



INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

RUNE DE BOULE DE FEU — DANGER 5

ÉVOCATION FEU MAGIQUE PIÈGE

Discrétion DD 24 (expert)

Description. Une rune invisible crée un capteur magique sphérique et invisible dans un rayon de 6 m.

Désamorçage. Vol DD 22 (expert) pour effacer la rune sans déclencher le capteur, ou *dissipation de la magie* (niveau 3 ; DD 20 pour contrer) pour contrer la rune.

Boule de feu ↻ (arcanique, évocation, feu) ; **Déclencheur.** Une créature vivante entre dans la zone du capteur. **Effet.** La rune déclenche une *boule de feu* centrée sur la case occupée par la créature qui déclenche le piège. C'est une *boule de feu* de niveau 3 qui inflige 6d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 22).

PIÈGE À POUDRE HALLUCINOGÈNE — DANGER 6

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion DD 24 (expert)

Description. un tube rempli de poudre hallucinogène doté d'une petite amorce explosive est relié à une poignée de porte ou un loquet similaire.

Désamorçage. Vol DD 26 (expert) pour désamorcer le percuteur qui vient frapper l'amorce à percussion.

CA 24 ; **Réf** +0, **Vig** +0

Solidité 0, **PV** 1 ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Nuage de poudre ↻ (mental, poison) ; **Déclencheur.** Le loquet est enclenché ou le tube est brisé. **Effet.** Le tube explose en projetant la poudre hallucinogène dans un cône de 9 m. Chaque créature dans le cône doit réussir un jet de Volonté DD 24 ou être confuse pendant 1 round et subir un malus de statut de –2 aux tests de Perception et aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux pendant 1d4 heures. Le malus s'élève à –4 en cas d'échec critique.

SCEAU DU PHARAON — DANGER 7

MAGIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 25 (expert)

Description. L'entrée d'un passage porte une malédiction.

Désamorçage. Vol DD 27 (maître) pour retirer péniblement le linteau sans déclencher la magie, ou *dissipation de la magie* (niveau 4 ; DD 25 pour contrer) pour contrer la rune.

Maudits soient les intrus ↻ (divine, malédiction, nécromancie) ; **Déclencheur.** Le sceau sur la tombe est brisé de l'extérieur. **Effet.** Chaque créature vivante à 18 m ou moins doit réussir un jet de Volonté DD 23 ou subir la malédiction du pharaon. Une créature maudite subit un malus de statut de –2 aux jets de Vigueur et les soins naturels ou magiques dont elle bénéficie sont réduits de moitié. La malédiction persiste jusqu'à ce qu'elle soit levée avec une *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

Réinitialisation. Le piège se réinitialise lorsque la porte est refermée.

MOISISSURE JAUNE — DANGER 8

CHAMPIGNON ENVIRONNEMENTAL

Discrétion. DD 28 (qualifié)

Description. Les spores de la moisissure empoisonnent les créatures à proximité.

Désamorçage. Survie DD 26 (expert) pour retirer la moisissure sans déclencher l'explosion de spores.

CA 27 ; **Réf** +13, **Vig** +17

PV 70 ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Explosion de spores ↻ **Déclencheur.** Une créature endommage la moisissure ou entre dans l'espace qu'elle occupe. La moisissure ne peut pas effectuer cette réaction si elle est directement exposée à la lumière du soleil ou si les dégâts qu'elle a subis sont des dégâts de feu. **Effet.** La créature à l'origine du déclenchement et toutes celles à 3 m ou moins sont exposées aux spores de la moisissure jaune.

Spores de moisissure jaune (inhalé, poison) tout état drainé infligé par les spores persiste après la fin de la durée du poison ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 26 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d8 dégâts de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d8 dégâts de poison et drainé 2 (1 round) ; **Stade 3** 3d8 dégâts de poison et drainé 3 (1 round)

FOSSE SANS FOND — DANGER 9

MAGIQUE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 30 (ou 0 si la trappe est désamorcée ou brisée) ou *détection de la magie*

Description. Une trappe de fer recouvre une fosse sans fond de 3 m de côté.

Désamorçage. Vol DD 28 (qualifié) pour retirer la trappe.

CA 28 ; **Réf** +12, **Vig** +12

Solidité de la trappe 9, **PV de la trappe** 36 (SR 18) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Fosse sans fond ↻ **Déclencheur.** Une créature marche sur la trappe. **Effet.** La créature qui déclenche le piège tombe dans la fosse et n'arrête pas de chuter, probablement pour toujours. Elle peut tenter de Se raccrocher in extremis (page 472). Le DD pour Escalader les parois ou pour Se raccrocher in extremis est de 26.

Il y a de nombreuses prises sur les parois de la fosse et la créature peut tenter de Se raccrocher in extremis toutes les 6 secondes lors de sa chute. Si elle y parvient, elle peut commencer à Escalader à partir de l'endroit où elle s'est raccrochée (l'escalade peut s'avérer très longue selon la distance de chute parcourue). Étant donné que la créature n'arrête pas de chuter, elle peut se reposer et même préparer des sorts lors de sa chute, mais les objets lâchés pendant la chute sont normalement à jamais perdus.

Réinitialisation. Le piège provoque la chute éternelle des créatures qui tombent dans la fosse, mais la trappe doit être refermée manuellement pour que le piège soit de nouveau caché.

PULSION SANGUINAIRE — DANGER 10

APPARITION

Discrétion. DD 31 (qualifié)

Description. Un objet hanté par les échos d'un esprit cruel tente de tuer la créature qui passe à proximité.

Désamorçage. Religion DD 29 (maître) pour exorciser l'esprit ou Diplomatie DD 31 (expert) pour le dissuader.

Coup de grâce ↻ (émotion, illusion, mental, mort, occulte, terreur) ; **Déclencheur.** Une créature approche à 3 m ou moins de l'objet hanté. **Effet.** L'apparition prend le contrôle de la créature qui déclenche le piège, l'obligeant à se mutiler. La créature doit faire un jet de Volonté DD 29.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible effectue une Frappe contre elle-même et touche automatiquement ; elle devient également effrayée 1.

Échec. La cible effectue une Frappe contre elle-même et obtient automatiquement un coup critique ; elle devient également effrayée 2.

Échec critique. La cible fait un jet de Vigueur. Si elle le réussit, elle est sujette aux effets d'un échec à la place. Si elle échoue, elle est réduite à 0 point de vie et meurt.

MARTEAU D'INTERDICTION DANGER 11

MAGIQUE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 30 (expert)

Description. Un gigantesque marteau oscille dans l'entrée d'un édifice et peut potentiellement blesser une créature qui tente d'entrer, la repousser ou l'empêcher d'accéder au bâtiment.

Désamorçage. Vol DD 28 (expert) une fois sur le marteau et une fois sur son pivot pour stopper son oscillation.

CA 32 ; **Réf** +15, **Vig** +24

Solidité du marteau 22, **PV du marteau** 88 (SR 44) ; **Solidité du pivot** 16, **PV du pivot** 64 (SR 32) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Interdiction d'entrer ↻ (abjuration, attaque, divine) ; **Déclencheur.** Une créature franchit le seuil de l'entrée. **Effet.** Le marteau oscille en effectuant une attaque contre la créature qui déclenche le piège.

Corps à corps marteau +28, **Dégâts** 6d8+20 contondants. De plus, la cible est repoussée de 3 m et doit réussir un jet de Volonté DD 30 ou être incapable d'entrer dans l'édifice pendant 24 h, quelles que soient les entrées qu'elle tente d'emprunter (en cas de coup critique, la cible rate automatiquement le jet de Volonté) ; pas de malus d'attaques multiples

Réinitialisation. Le piège met un round à se réinitialiser et est prêt à osciller de nouveau le round suivant.

PIÈGE DE MÉTAMORPHOSE DANGER 12

MAGIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 34 (qualifié)

Description. Un glyphe druidique tente de transformer un intrus en animal.

Désamorçage. Vol DD 32 (maître) pour saper la magie du glyphe sans qu'il se déclenche, ou *dissipation de la magie* (niveau 6 ; DD 30 pour contrer) pour contrer le glyphe.

Métamorphose funeste ↻ (primordiale, transmutation) ; **Déclencheur.** Une créature approche à 9 m ou moins du glyphe sans prononcer le mot de passe en druidique. **Effet.** La créature est la cible d'une *métamorphose funeste* (jet de Volonté DD 32).

FAILLE PLANAIRE DANGER 13

MAGIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 35 (qualifié)

Description. Une faille tente d'emporter les créatures vers un autre plan (choisi par le MJ).

Désamorçage. Vol DD 33 (maître) pour fabriquer un moyen de sceller la faille avec des objets ayant un lien intime avec votre plan, ou *dissipation de la magie* (niveau 7 ; DD 31 pour contrer) pour contrer la faille.

Vers le Grand Au-Delà ↻ (invocation, occulte, téléportation) ; **Déclencheur.** Une créature approche à 3 m ou moins de la faille. **Effet.** La créature qui déclenche le piège et toutes les créatures à 9 m ou moins de la faille sont emportées vers un autre plan. Chaque créature peut faire un jet de Réflexes DD 33 pour éviter ce sort.

INSTANT FIGÉ DANGER 17

MAGIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 40 (maître)

Description. Une magie protectrice tente de piéger les intrus et les voleurs dans une trame temporelle pervertie.

Désamorçage. Vol DD 38 (légendaire) pour désassembler les multiples éléments du sort en un clin d'œil ; ou *dissipation de la magie* (niveau 9 ; DD 36 pour contrer) pour contrer le piège avant qu'il ne se déclenche ou pour contrer l'effet sur une créature après son déclenchement.

Dérive temporelle ↻ (occulte, transmutation) ; **Déclencheur.** Une créature touche la zone ou l'objet protégé. **Effet.** La créature qui déclenche le piège et toutes les créatures à 9 m ou moins sont emportées dans une trame temporelle pervertie (Vigueur DD 38 pour annuler). L'esprit des créatures va une vitesse telle que chaque round semble durer un siècle, mais leur corps et les énergies magiques vont si lentement qu'ils ne peuvent effectuer aucune action à part Se souvenir. Une créature affectée doit immédiatement faire un jet de Volonté DD 36 contre le sort *déformer l'esprit* et en faire un nouveau lors de chaque minute de temps réel qui s'écoule alors que la créature est piégée dans l'instant figé. Cet effet a une durée illimitée mais peut être contré.

BOURREAU VORPAL DANGER 19

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 43 (expert)

Description. Une scie à la lame extrêmement aiguisée descend et traverse la pièce de part en part le long d'un complexe réseau de rainures en tentant de décapiter tous ceux qui s'y trouvent.

Désamorçage. Vol DD 41 (expert) à quatre jonctions différentes pour bloquer tous les itinéraires possibles de la lame et l'empêcher de traverser la pièce.

CA 43 ; **Réf** +32, **Vig** +32

Solidité 30 ; **PV** 120 (SR 60) par jonction ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Décapitation totale ↻ (attaque, mort) ; **Déclencheur.** Une créature tente de sortir de la pièce. **Effet.** La lame de scie se déplace le long des rainures, en effectuant une Frappe contre chaque créature dans la pièce et en modulant sa taille et sa hauteur pour optimiser ses chances de décapiter ses cibles.

Corps à corps lame de scie +40 (mortelle d12), **Dégâts** 6d12+25 tranchants et décapitation ; pas de malus d'attaques multiples.

Décapitation. En cas de coup critique, la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 39 ou être décapitée, ce qui la tue sur le coup, sauf si elle peut survivre sans tête.

Réinitialisation. Le piège met un round à se réinitialiser et peut se déclencher de nouveau le round suivant.

DEUXIÈME CHANCE DANGER 21

MAGIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 44 (légendaire)

Description. Une puissante magie protectrice liée à un objet ou un lieu tente de faire retomber une créature et ses alliés en enfance.

Désamorçage. Vol DD 46 (légendaire) pour démanteler le sort petit morceau par petit morceau, les yeux fermés, tout en se remémorant dans l'ordre chaque souvenir de sa vie, en commençant par le plus ancien.

Au commencement ↻ (divine, transmutation) ; **Déclencheur.** Une créature tente de voler l'objet ou de s'infiltrer dans le lieu. Si quelqu'un utilise un intermédiaire ou un leurre pour commettre le vol ou pour s'infiltrer, le piège cible sans faillir le ou les véritable(s) commanditaire(s), où qu'ils soient — même s'ils sont sur un autre plan. **Effet.** La créature à l'origine du déclenchement et jusqu'à cinq conspirateurs associés retournent au stade de nourrissons, en perdant tous leurs souvenirs, capacités de classe et autres compétences acquises au cours de leur vie (Vigueur DD 44 pour annuler). Inverser cet effet est presque impossible et nécessite l'utilisation d'une puissante magie telle qu'un *souhait*.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

RUNES DE CONVOCATION AMÉLIORÉES

Vous pouvez créer une rune de convocation de n'importe quel niveau, ou presque. Elle convoque une créature d'un niveau égal à celui du piège. Utilisez le tableau 10–5 : DD par niveau de la page 503 pour déterminer le DD de Vol et des sorts, en utilisant le niveau du piège et en appliquant un ajustement difficile (+2). Le modificateur de Discrétion du piège est égal à ce nombre – 10. Les runes de convocation plus puissantes nécessitent généralement un rang de maîtrise expert ou supérieur en Perception pour les détecter et un rang de maîtrise supérieur en Vol pour les désamorcer.

ORBE DE L'ARMAGEDDON — DANGER 23

RARE MAGIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 10 ou *détection de la magie*

Description. Un orbe rouge tourbillonnant, créé à l'aide d'une goutte de sang du dieu Rovagug, fait pleuvoir le feu du ciel quand une condition précise est remplie.

Désamorçage. Vol DD 48 (légendaire) pour imprégner des outils de voleur des aspects représentant Asmodeus et Sarenrae afin de vider l'orbe de sa puissance en 10 min maximum ; le personnage qui effectue ce test subit 5 dégâts de feu par round jusqu'à épuisement de l'orbe.

Tout doit brûler ↷ (divine, évocation, feu, mort) ; **Déclencheur.** Une condition spéciale déterminée par le créateur du piège est remplie ; cette condition est le plus souvent « au cas où je meurs ». **Effet.** Du feu tombe du ciel dans un rayon de 150 km, infligeant 10d6 dégâts de feu aux créatures et aux objets dans la zone. Chaque créature et objet peut faire un jet de Réflexes basique DD 46. Toute créature réduite à 0 point de vie à cause de ces dégâts meurt instantanément. Même si les dégâts ne sont pas suffisants pour réduire entièrement en cendre une forêt ou raser une montagne ou une cité, ils le sont pour tuer la plupart des créatures dans la zone.

Dangers complexes

Les dangers complexes fonctionnent de la même façon que les monstres durant les rencontres, car ils font des jets d'initiative et effectuent leurs propres actions, même si celles-ci se font automatiquement selon une routine prédéfinie.

RUNE DE CONVOCATION — DANGER 1

COMPLEXE MAGIQUE PIÈGE

Discrétion +7 (qualifié)

Description. Une nuée de capteurs magiques invisibles dans un rayon de 3 m entoure une rune invisible sur le mur ou le plafond, de la même taille que la créature qu'elle peut convoquer.

Désamorçage. Acrobaties DD 15 pour se rapprocher sans déclencher le piège, suivi de Vol DD 17 (qualifié) pour effacer la rune, ou *dissipation de la magie* (niveau 1 ; DD 15 pour contrer) pour contrer la rune.

Convocation de monstre ↷ (arcanique, invocation, convocation) ; **Déclencheur.** Une créature entre dans la nuée de capteurs magiques. **Effet.** Ce piège convoque une créature spécifique de niveau 1, déterminée lors de la création du piège. La créature fait un jet d'initiative et agit pendant 2d6 rounds, après quoi le sort se termine et elle disparaît. Elle disparaît également si quelqu'un désamorce le piège avant la fin de la durée. La créature convoquée peut effectuer 3 actions chaque round, ainsi que des réactions, au contraire de la plupart des créatures convoquées.

Réinitialisation. Le piège se réinitialise chaque jour à l'aube.

FOSSE DE NOYADE — DANGER 3

COMPLEXE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion +10 (qualifié) ; DD 22 (expert) pour remarquer les arrivées d'eau une fois la trappe ouverte

Description. Une trappe recouvre une fosse de 3 m de côté, 9 m de profondeur et 1,50 m d'eau au fond. Quatre arrivées d'eau dans les murs sont reliées à des réservoirs d'eau dissimulés. Chaque arrivée d'eau est située sur un mur différent, à 15 cm en dessous du sommet de la fosse.

Désamorçage. Vol DD 18 (qualifié) pour boucher chaque arrivée d'eau, Vol DD 22 (qualifié) pour ouvrir la trappe ou Athlétisme DD 22 pour l'Ouvrir de force.

CA 19 ; **Réf** +5, **Vig** +8

Solidité de la trappe 15, **PV de la trappe** 60 (SR 30) ; **Solidité d'une arrivée d'eau** 8, **PV d'une arrivée d'eau** 32 (SR 16) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Fosse ↷ **Déclencheur.** Une créature marche sur la trappe. **Effet.** La créature qui déclenche le piège tombe dans la fosse et subit les dégâts de chute, en les réduisant de 1,50 m car elle tombe dans l'eau (12 dégâts contondants normalement). Elle peut tenter de Se raccrocher in extremis (page 472) pour éviter la chute. La trappe se referme ensuite et le danger fait un jet d'initiative.

Routine (4 actions). Le piège perd 1 action chaque tour pour chaque arrivée d'eau désamorcée. Lors de chacune de ses actions, une arrivée déverse de l'eau, augmentant la profondeur d'eau de 1,50 m. Une fois la fosse remplie d'eau, elle arrête de faire des actions mais les créatures à l'intérieur commencent à se noyer (page 478).

Réinitialisation. Le piège peut être réinitialisé si la trappe est refermée manuellement et si les réservoirs sont réapprovisionnés en eau ; on peut le réinitialiser sans vider la fosse, mais le piège est alors moins efficace.

SABLES MOUVANTS — DANGER 3

COMPLEXE ENVIRONNEMENTAL

Discrétion +12 (qualifié) (ou –10 et aucun rang de maîtrise minimum si la surface est troublée)

Description. Une étendue d'eau et de sable de 4,50 m de côté tente d'engloutir les créatures qui marchent dedans.

Désamorçage. Survie DD 18 (qualifié) pour troubler la surface.

Engloutissement ◈ **Déclencheur.** Une créature de taille Très Grande ou plus petite marche dans les sables mouvants. **Effet.** La créature à l'origine du déclenchement s'enfonce jusqu'à la taille dans les sables mouvants. Ceux-ci font un jet d'initiative si ce n'est déjà fait.

Routine (1 action). Quand vient le tour des sables mouvants, chaque créature dans la zone commence à s'enfoncer. Une créature engloutie jusqu'à la taille devient engloutie jusqu'au cou, et une autre engloutie jusqu'au cou disparaît sous la surface et doit retenir son souffle pour éviter de suffoquer (page 478).

Une créature dans les sables mouvants peut faire un test d'Athlétisme DD 20 pour Nager, soit en tentant de s'extirper en améliorant sa situation d'un cran si elle est engloutie jusqu'au cou ou pire, soit en se déplaçant de 1,50 m si elle est engloutie jusqu'à la taille seulement. En cas d'échec critique, la créature s'enfonce d'un cran. Une créature qui Nage jusqu'en dehors de la zone des sables mouvants échappe au danger et se retrouve à terre dans un espace adjacent à l'étendue de sables mouvants. D'autres créatures peuvent Aider la victime, le plus souvent avec une corde ou un moyen similaire, ou elles peuvent tenter de l'extirper en faisant leur propre test d'Athlétisme DD 20, avec les mêmes conséquences que la créature engloutie lorsqu'elle fait son test.

Réinitialisation. Le danger continue d'engloutir quiconque marche dedans, mais la surface ne redevient cachée qu'au bout de 24 h, le temps qu'elle se tasse.

COLONNE DE LAMES TOURNOYANTES DANGER 4

COMPLEXE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion +11 (qualifié) ou DD 26 (expert) pour remarquer le panneau de contrôle.

Description. Une barre métallique tournoyante, sur laquelle sont fixées trois lames aussi tranchantes qu'un rasoir, est cachée dans le sol, reliée à des plaques de pression dans un maximum de huit cases du sol et un panneau de contrôle caché à 9 m ou moins.

Désamorçage. Vol DD 21 (qualifié) deux fois sur la barre ou Vol DD 19 (expert) une fois sur le panneau de contrôle désactive le piège dans son ensemble. Briser le panneau de contrôle empêche quiconque de désamorcer le piège en utilisant ce panneau et empêche la désactivation automatique du piège (voir Réinitialisation plus bas).

CA 21 ; **Réf** +12, **Vig** +10

Solidité de la barre 12, **PV de la barre** 48 (SR 24) ; **Solidité du panneau** 5, **PV du panneau** 20 (SR 10) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Surgissement de la barre ↻ (attaque) ; **Déclencheur.** Une créature marche sur l'une des plaques de pression au sol. **Effet.** Le piège surgit dans une intersection de cases et effectue une attaque de lame tournoyante contre une créature adjacente (le cas échéant), puis fait un jet d'initiative.

Routine (3 actions). Le piège utilise sa première action pour faire une Frappe de lame tournoyante contre chaque créature adjacente, sa seconde action pour se déplacer en ligne droite dans une direction aléatoire (lancez 1d4 pour déterminer la direction) et sa troisième action pour faire une Frappe de lame tournoyante contre chaque créature adjacente. Ce piège ne subit aucun malus d'attaques multiples.

Vitesse 3 m

Corps à corps ❖ lame tournoyante +12, **Dégâts** 2d10+5 tranchants

Réinitialisation. Le piège se désactive et se réinitialise au bout de 1 min.

ROUE DU MALHEUR DANGER 6

COMPLEXE MAGIQUE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion +16 (expert) pour détecter le capteur magique ; DD 0 pour repérer la roue.

Description. Une roue ornée fichée dans le mur, divisée en six segments, chacun gravé d'une rune colorée, est contrôlée par un capteur magique qui détecte toute créature en approche devant elle à 30 m ou moins.

Désamorçage. Vol DD 26 (expert) sur la roue pour l'empêcher de tourner, Vol DD 22 (maître) pour effacer chaque rune, ou *dissipation de la magie* (niveau 4 ; DD 22 pour contrer) pour contrer chaque rune.

CA 24 ; **Réf** +13, **Vig** +15

Solidité 14, **PV** 56 (SR 28) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

La roue tourne ↻ **Déclencheur.** Une créature entre dans la zone de détection du capteur. **Effet.** La roue commence à tourner et fait un jet d'initiative.

Routine (2 actions). À son tour lors du décompte de l'initiative, le piège utilise sa première action pour tourner, puis elle s'arrête. Lancez 1d6 pour déterminer quel segment se retrouve en haut lorsqu'elle s'arrête de tourner. La roue utilise sa deuxième action pour reproduire les effets du sort correspondant au segment (niveau 3, DD 24, jet d'attaque de sort +14). Le sort prend pour cible la créature la plus proche ou centre sa zone d'effet sur celle-ci. La portée du sort passe à 30 m, si nécessaire. Tous les sorts lancés par ce piège sont arcaniques.

1 *sommeil*
2 *paralysie*
3 *éclair* (ligne de 30 m)
4 *cécité*
5 *flèche acide*
6 *rayon affaiblissant*

Réinitialisation. Le piège se désactive et se réinitialise si aucune créature ne se déplace dans la zone de détection de son capteur pendant au moins une minute.

COULOIR DE FLÉCHETTES EMPOISONNÉES DANGER 8

COMPLEXE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion +16 (expert) ou DD 31 (maître) pour remarquer le panneau de contrôle.

Description. Une multitude de trous desquels sont tirées des fléchettes empoisonnées percent les murs d'un long couloir, avec un panneau de contrôle à son extrémité.

Désamorçage. Vol DD 21 (expert) sur le panneau de contrôle pour désactiver le piège.

CA 27 ; **Réf** +17, **Vig** +13

Solidité 14 ; **PV** 56 (SR 28) pour détruire le panneau de contrôle et désamorcer le piège ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Matthias BRUNET - brunetmatthias52@outlook.com - 20210

Volée de fléchettes ↻ (attaque) ; **Déclencheur.** Une créature entre ou termine son tour dans le couloir. **Effet.** Le piège fait une Frappe de fléchette empoisonnée contre la créature qui l'a déclenché, puis fait un jet d'initiative.

Routine (1 action). Le piège utilise une action pour tirer une fléchette sur chaque créature dans le couloir. Étant donné qu'il tire des fléchettes en continu, le piège peut également utiliser l'action gratuite Tir de barrage ininterrompu (voir plus bas) pour tirer une fléchette sur chaque créature lors du tour de chacune.

Distance fléchette empoisonnée +21, **Dégâts** 3d4 perforants plus poison flesset ; pas de malus d'attaques multiples.

Tir de barrage ininterrompu ◆ **Déclencheur.** Une créature termine une action dans le couloir alors que le piège est activé. **Effet.** Le piège fait une Frappe de fléchette empoisonnée contre la créature à l'origine du déclenchement.

Poison flesset (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round) ; **Stade 3** 3d6 dégâts de poison et maladroit 3 (1 round)

Réinitialisation. Le piège se désactive et se réinitialise au bout de 1 min.

DÉVERSEUR DE LAVE — DANGER 10

COMPLEXE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion +19 (qualifié)

Description. Quatre canaux taillés dans la pierre et fermés par des obturateurs permettent le déversement de lave dans une pièce haute de 4,50 m ; le sol peut se dérober pour que la lave solidifiée tombe dans une pièce située en dessous.

Désamorçage. Vol DD 29 (expert) pour bloquer un canal ou Vol DD 31 (maître) pour provoquer l'ouverture du sol et s'échapper par la salle en dessous.

CA 30 ; **Réf** +16, **Vig** +20

Solidité d'un canal 12, **PV d'un canal** 48 (SR 24) pour détruire un obturateur (ceci empêche le désamorçage du canal correspondant et la réinitialisation du piège) ; **Solidité du sol** 18 ; **PV du sol** 72 (SR 36) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Activation du déverseur ↻ **Déclencheur.** Une créature tente de sortir de la pièce. **Effet.** Les sorties se ferment instantanément et le piège fait un jet d'initiative.

Routine (4 actions). Le piège perd une action chaque tour par canal désamorcé. Lors de chaque action, un canal différent déverse de la lave en infligeant 4d6 dégâts de feu à chaque créature à 3 m ou moins de lui (jet de Vigueur basique DD 27) et en augmentant la profondeur de la lave dans la pièce de 30 cm (1,20 m par round si les quatre canaux sont activés).

Une créature qui commence son tour dans la lave subit 8d6 dégâts de feu et elle est immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe de la lave en cours de solidification (DD 27). La créature peut suffoquer si elle est complètement immergée dans la lave (page 478). La lave déversée lors du round précédent est complètement solidifiée au début du tour du piège, ce qui élève dans les faits le sol de la pièce. Une fois la pièce entièrement remplie de lave, le piège arrête de faire ses actions mais les créatures dans la pièce restent bloquées jusqu'à l'ouverture du sol et la réinitialisation du piège.

Réinitialisation. Le piège se désactive et se réinitialise au bout d'une heure en déclenchant l'ouverture du sol, ce qui fissure la lave solidifiée et l'évacue (ainsi que toutes les créatures bloquées dedans) dans la pièce en contrebas. Les créatures subissent des dégâts de chute correspondant à une chute de 12 m (17 dégâts contondants en général).

PIÈGE DE NUÉE TÉLÉKINÉSIQUE — DANGER 12

COMPLEXE MAGIQUE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion +24 (expert)

Description. Trois éléments décoratifs quelconques imprégnés de magie télékinésique déplacent des objets et des éléments de la salle pour former des nuées de débris qui attaquent toutes les créatures dans la pièce.

Désamorçage. Vol DD 27 (expert) pour démanteler une nuée télékinésique, Vol DD 32 (maître) pour désamorcer chaque élément décoratif télékinésique, ou *dissipation de la magie* (niveau 6 ; DD 30 pour contrer) pour contrer chaque élément décoratif télékinésique.

CA 33 ; **Réf** +19, **Vig** +24

Solidité 22, **PV** 88 (SR 44) par nuée télékinésique

Agitation ↻ (arcanique, évocation) ; **Déclencheur.** Une créature reste dans la pièce pendant au moins 6 sec. **Effet.** Chaque élément décoratif télékinésique rassemble une nuée d'objets dans la pièce (trois nuées au total) et le piège fait un jet d'initiative. Les créatures dans la pièce quand le piège se déclenche deviennent les cibles de celui-ci, qu'elles sortent de la pièce ou que d'autres y pénètrent ultérieurement. Chaque élément décoratif cible une créature différente, si possible. Une créature ciblée qui s'éloigne à au moins 1,5 km du piège n'est plus prise pour cible, et dans ce cas, l'élément décoratif prend une autre créature pour cible.

Routine (9 actions). Chaque élément décoratif utilise 3 des actions du piège chaque tour et celui-ci perd 3 actions chaque tour pour chaque élément décoratif désamorcé. Un élément décoratif utilise sa première action pour déplacer sa nuée d'objets de 60 m au maximum, sa deuxième action pour que les objets Frappent et sa troisième action pour ajouter plus d'objets à la nuée, ce qui augmente ses dégâts de 1d12 (jusqu'à un maximum de 4d12+10). Si les dégâts d'une nuée sont déjà au maximum, l'élément décoratif qui contrôle cette nuée ne fait rien avec sa troisième action.

Si la nuée d'un élément décoratif est détruite, l'élément décoratif qui la contrôle utilise à la place sa première action pour créer une nouvelle nuée d'objets à l'intérieur de la pièce (en utilisant la valeur de dégâts de départ), puis sa deuxième et troisième actions pour déplacer la nuée et la faire attaquer.

Corps à corps ◆ objets +24, **Dégâts** 2d12+10 contondants

Réinitialisation. Le piège se désactive et se réinitialise au bout de 10 min s'il n'a aucune créature à prendre pour cible (parce qu'elles se sont trop éloignées ou sont mortes).

MIROIR AUX SOMBRES REFLETS — DANGER 14

COMPLEXE MAGIQUE MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion +24 (maître) pour remarquer que ce n'est pas un miroir ordinaire.

Description. Un miroir magique remplace les personnages par des reflets maléfiques d'eux-mêmes venus d'une autre dimension.

Désamorçage. Vol DD 34 (légendaire) pour ramener une créature depuis l'autre dimension en dix minutes ou moins après son remplacement (ce n'est possible que si son reflet est détruit), Vol DD 39 (maître) pour désamorcer définitivement le miroir lorsque tous les reflets sont détruits, ou *dissipation de la magie* (niveau 7 ; DD 32 pour contrer) pour contrer le miroir pendant une minute et empêcher d'autres remplacements durant cette minute.

CA 34 ; **Réf** +20, **Vig** +25

Solidité 1, **PV** 4 (SR 2), le miroir ne peut pas être endommagé tant que des reflets sont toujours vivants.

Reflet maléfique ↻ (arcanique, invocation, téléportation) ;

Déclencheur. Le miroir réfléchit une créature dont l'alignement n'est pas mauvais. **Effet.** Le miroir aspire la créature et la remplace par un double maléfique d'elle-même (Réflexes DD 34 pour éviter d'être aspiré dans le miroir), puis il fait un jet d'initiative.

Routine (1 action). Le miroir aspire une autre créature qu'il réfléchit et la remplace par un reflet d'elle-même. Les reflets attaquent à leur tour lors de leur propre initiative, en utilisant les mêmes statistiques que la créature d'origine, mais avec un alignement mauvais (ce qui change uniquement les capacités qui dépendent de l'alignement). Un reflet peut dépenser 3 actions en touchant le miroir pour retourner dans sa dimension d'origine et libérer la créature dont il était le reflet, mais la plupart préfèrent ne pas agir de la sorte.

Réinitialisation. Le miroir est toujours prêt à aspirer des créatures pour les emporter dans l'autre dimension. Dix minutes après qu'une créature a été aspirée par le miroir, si un allié ne la ramène pas entre-temps avec la compétence Vol, elle se retrouve dans l'autre dimension où elle peut être capturée et tuée. Dans la dimension du miroir, elle est considérée comme un reflet et les habitants de cette dimension ne peuvent pas détruire le miroir de ce côté-ci tant que la créature absorbée s'y trouve. Ces dimensions sont des réalités alternatives et non des plans, et même les rituels comme *changement de plan* ne peuvent permettre de s'y rendre.

SYMPHONIE D'OUTRE-TOMBE DANGER 18

COMPLEXE MAGIQUE PIÈGE

Discrétion +30 (légendaire)

Description. Une *plainte d'outre-tombe* que la magie rend contagieuse est contenue dans le larynx d'un elfe momifié et invisible.

Désamorçage. Vol DD 42 (maître) pour percer le larynx invisible avec une précision telle que la magie se disperse avant l'activation du piège, Vol DD 44 (légendaire) trois fois pour démanteler le larynx pendant que le piège est actif de telle sorte qu'il disloque le sort, ou *dissipation de la magie* (niveau 9 ; DD 38 pour contrer) pour contrer la *plainte d'outre-tombe* avant l'activation du piège.

Cri ↻ **Déclencheur.** Trois créatures vivantes au moins restent à 30 m ou moins du piège pendant au moins 6 sec. **Effet.** Le piège déclenche une *plainte d'outre-tombe* arcanique (DD 40) dans une émanation de 30 m au lieu de 12 m, en prenant pour cibles toutes les créatures vivantes dans la zone, et fait un jet d'initiative.

Routine (1 action). Le piège utilise son action pour obliger une créature aléatoire, qui a raté son jet de sauvegarde contre la *plainte d'outre-tombe* lors de son dernier tour, à émettre une *plainte d'outre-tombe* avec les mêmes statistiques que la plainte initiale. La créature produit la plainte même si elle est morte ou incapable de parler, quelle que soit la distance qui la sépare du piège. Au contraire de l'incantation du sort, l'état drainé infligé par la *plainte d'outre-tombe* de ce piège augmente l'intensité de l'état drainé des cibles. Une créature qui obtient un succès critique à l'un de ses jets de sauvegarde peut toujours être affectée par le piège lors des rounds suivants, mais le piège ne peut plus l'obliger à émettre une plainte.

Réinitialisation. Le piège se termine quand il ne peut plus obliger une créature à émettre une plainte (généralement quand aucune créature n'a raté son jet de sauvegarde lors de son dernier tour ou quand toutes les créatures ont obtenu un succès critique à l'un de leurs jets de sauvegarde). Il se réinitialise ensuite au bout de 24 h, alors qu'un nouveau cri commence à monter dans le larynx de l'elfe momifié.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Chapitre 11 : Artisanat et trésors

Les personnages obtiennent des trésors en pillant les richesses de leurs ennemis, en récompense pour avoir protégé des innocents ou comme gage de la part des personnalités éminentes avec lesquelles ils traitent. Plus ils progressent au cours de leurs aventures et améliorent leur statut, plus ils récupèrent de fabuleux objets, comme des armures et des armes enchantées ou des bâtons renfermant des sorts.

Les trésors se présentent sous bien des aspects, depuis les modestes pièces de cuivre jusqu'aux objets magiques précieux et extrêmement puissants. Le MJ contrôle l'afflux d'objets dans le jeu en permettant aux PJ de les gagner au cours de leurs aventures, de les acheter ou d'acquérir les formules pour les fabriquer eux-mêmes.

Les objets peuvent aider les personnages en leur conférant des bonus de statistiques, en leur permettant de lancer plus de sorts et en créant toutes sortes d'effets impossibles à générer par d'autres moyens. Les objets magiques sont très variés, depuis les épées enchantées capables de blesser les morts-vivants intangibles jusqu'aux minuscules récipients dans on peut pourtant stocker la rançon d'un roi ; nombre d'entre eux sont des objets permanents que l'on peut utiliser indéfiniment. En revanche, les objets alchimiques ne sont pas intrinsèquement magiques et sont souvent dépensés une fois utilisés. Ces deux types d'objets ont des emplois très variés, comme soigner les malades ou embraser les ennemis. Certains trésors ne sont ni magiques ni alchimiques ; ils sont fabriqués dans un matériau précieux ou à l'aide de techniques spécifiques.

Ce chapitre présente les règles permettant d'utiliser les différents types d'objets que l'on trouve dans le jeu. Les règles régissant la répartition des trésors et la création de trésors se trouvent p. 508 du chapitre 10 : Diriger une partie.

- **Utilisation des objets**, un peu plus loin, explique comment activer un objet et comment lire ses statistiques.
- **Le tableau 11–1 : Trésor par niveau**, à partir de la p. 536, présente des choix de trésors en fonction de leur niveau, catégorie et prix.
- Le catalogue des objets débutant en p. 543 donne la description et les règles liées à toutes sortes de trésors susceptibles d'apparaître en jeu et triés par catégories (la p. 533 présente une liste de catégories et sous-catégories clefs). Vous trouverez aussi une section sur les matériaux précieux présents dans le monde du jeu et capables de donner des propriétés inhabituelles aux objets.

Utilisation des objets

Cette section présente les règles permettant aux personnages d'utiliser des objets alchimiques, magiques et autres en cours de partie.

Les myriades de types d'objets accordent leurs puissants avantages de diverses manières. Certains fonctionnent automatiquement alors qu'il faut activer les autres. Il vous suffit de frapper avec votre *grande hache enflammée* pour brûler vos ennemis, mais vous devrez investir votre *diadème d'intellect* pour qu'il fonctionne, activer vos *chaussons de l'araignée* pour grimper sur les murs ou votre *maille chanceuse* pour vous protéger et Lancer un sort pour utiliser un parchemin magique.

Pouvoirs constants

Certains objets magiques possèdent des pouvoirs qui fonctionnent en permanence. Vous n'avez pas besoin de faire une action pour qu'ils agissent (à part porter et investir un objet porté ou manier un objet tenu). Par exemple, une *torche éternelle* émet tout le temps de la lumière et une arme *enflammée* inflige des dégâts de feu à chaque fois qu'elle touche sa cible.

Investir des objets magiques

Certains objets magiques accordent leurs bénéfices uniquement lorsqu'ils sont portés et investis à l'aide de l'activité Investir un objet qui les lie à votre potentiel personnel. Ils disposent du trait investi. Nombre d'objets investis possèdent des pouvoirs constants qui fonctionnent en permanence ou qui se déclenchent toujours quand vous les utilisez... mais seulement une fois que vous les avez investis. Si l'objet n'est pas investi, ses pouvoirs ne s'appliquent pas. Si un objet investi s'active, vous devez d'abord l'investir, sinon vous ne pourrez pas l'activer.

Vous pouvez bénéficier d'au maximum 10 objets investis par jour. Comme cette limite est assez élevée et qu'elle vaut uniquement pour les objets portés, vous n'aurez sûrement pas à vous en faire à ce sujet tant que vous n'aurez pas acquis de nombreux objets magiques utiles à porter, sûrement une fois que vous serez de haut niveau.

Vous bénéficiez des effets ordinaires d'un objet même si vous ne l'investissez pas. Par exemple, une *armure de résilience +1* vous donne son bonus d'objet à la CA même si vous ne l'investissez pas, mais pas son bonus magique aux jets de sauvegarde, tandis que des *bottes ailées* protégeront toujours vos pieds, même si vous ne pouvez pas les activer pour voler. Un objet qui n'a rien de magique n'a pas besoin d'être investi.

Investir un objet

Vous investissez votre énergie dans un objet doté du trait investi alors que vous le revêtez. Ce processus demande une ou plusieurs actions Interagir et prend souvent autant de temps que pour enfiler l'objet. Une fois l'objet Investi, vous profitez de ses pouvoirs magiques constants tant que vous remplissez le reste des conditions requises (pour la plupart des objets investis, il s'agit simplement de porter l'objet). L'investissement dure jusqu'à ce que vous retiriez l'objet.

Vous ne pouvez pas investir plus de 10 objets par jour. Si vous retirez un objet investi, il perd son investissement. Il est tout de même décompté de votre maximum d'objets investis quotidiens. Cette limite

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

INTERROMPRE UNE ACTIVATION

Certains effets et pouvoirs interrompent le processus d'Activation d'un objet. Si quelque chose interrompt l'activation, vous ne parvenez pas à Activer l'objet et perdez les actions que vous y avez consacrées. Si l'objet a un nombre d'activations quotidiennes limité, cette activation avortée est décomptée de ce nombre. Si un objet exige que vous dépensiez des actions pour Maintenir une activation et que l'une de ces actions est interrompue, l'effet de l'objet se termine.

revient à zéro lors de vos préparatifs quotidiens, au cours desquels vous devez de nouveau Investir vos objets. Si vous portez encore des objets déjà investis la veille, vous pouvez vous contenter de les garder ainsi, mais ils sont tout de même décomptés de votre limite quotidienne.

Activer un objet

Certains objets font effet uniquement si on les utilise au bon moment. D'autres offrent toujours les mêmes avantages que leurs équivalents ordinaires lorsqu'on les porte, mais disposent de pouvoirs magiques dont vous pouvez bénéficier en dépensant des actions. Dans les deux cas, vous devez utiliser l'activité Activer un objet. Cela fonctionne comme Lancer un sort en ce que l'activité demande un nombre d'actions variables et peut avoir différents composants en fonction du mode d'Activation de l'objet. Ces informations figurent dans la partie « Activation » de l'objet.

Si un objet est consommé une fois activé, comme c'est le cas des consommables, l'entrée intitulée Activation figure en haut du bloc de statistiques. Pour les objets permanents dotés de pouvoir à activer, la section « Activation » figure sous forme de paragraphe dans la description. L'activation n'est pas forcément quelque chose de magique. Par exemple, le fait de boire un élixir alchimique n'a rien de magique.

ACTIVER UN OBJET

Conditions. Vous pouvez Activer un objet doté du trait investi uniquement si vous l'avez vous-même investi. Si vous devez Interagir avec, vous devez le manier (si c'est un objet tenu) ou le toucher de votre main libre (pour tous les autres types d'objet).

Vous déclenchez son effet si vous l'activez correctement. C'est une activité spéciale qui demande un nombre d'actions variable, comme indiqué dans le bloc de statistiques de l'objet.

Certains s'activent par réaction ou par une action gratuite. Dans ce cas, Activer l'objet est une réaction ou une action gratuite (selon le cas) et non une activité. C'est indiqué dans l'entrée Activation du bloc de statistiques, par exemple « **Activation** ↻ sur ordre. »

Temps d'activation prolongé. Certains objets prennent des minutes ou des heures à activer. Dans ce cas, l'activité Activer un objet inclut un mélange des composants d'activation indiqués, mais il n'est pas nécessaire de savoir précisément lequel utiliser à quel moment. Lorsque vous activez un tel objet, vous ne pouvez pas utiliser d'autres actions ou réactions, bien que vous puissiez prononcer quelques phrases si le MJ vous y autorise. Comme toute activité demandant du temps, ces activations disposent du trait exploration et vous ne pouvez pas les effectuer lors d'une rencontre.

Si un combat éclate alors que vous activez un tel objet, l'activation est interrompue (voir l'encadré « Interrompre une activation »).

Composants d'activation. Chaque entrée d'activation donne une liste des composants nécessaires à l'activation après l'icône ou le texte de l'action, par exemple « ❖ sur ordre. » Les composants d'activation décrits plus loin ajoutent des traits (indiqués entre parenthèses) et des conditions à l'activation. Si vous êtes dans l'incapacité de fournir les composants, vous ne parvenez pas à Activer l'objet.

- Sur ordre (audible, concentration)
- Imaginer (concentration)
- Interagir (manipulation)
- Lancer un sort

Activation des composants

L'entrée d'activation d'un objet indique les composants nécessaires pour activer ses pouvoirs. Chaque composant ajoute certains traits à l'activité Activer un objet et certains s'accompagnent de conditions. Voici la liste des composants qui apparaissent dans ce livre.

Imaginer

Ce composant est une image ou un phénomène spécifique que vous devez vous représenter dans votre tête. Activer un objet gagne le trait concentration.

Interagir

Ce composant fonctionne comme l'action basique Interagir. Activer un objet gagne le trait manipulation et exige que vous utilisiez vos mains, comme toute action Interagir.

Lancer un sort

Si un objet précise « Lancer un sort » après « Activation », vous devez utiliser l'activité Lancer un sort (décrite p. 302) pour Activer l'objet. Ceci se produit quand l'objet imite un sort. Vous devez disposer du pouvoir de classe incantation pour Activer un objet doté d'un tel composant d'activation. Si l'objet sert à un sort spécifique, l'icône d'action de ce sort apparaît. S'il s'agit d'un objet comme un bâton qui sert à de nombreux sorts, l'icône est omise et vous devez vous référer à chaque sort pour savoir quelles actions accomplir pour Activer l'objet et le lancer.

Dans ce cas, Activer un objet gagne tous les traits des composants utilisés pour l'activité Lancer un sort.

Sur ordre

Ce composant est un mot particulier à prononcer d'une voix forte. Activer un objet gagne les traits audible et concentration. Vous devez être en mesure de parler pour fournir ce composant.

Activations limitées

Certains objets s'activent seulement un certain nombre de fois par jour, comme indiqué dans leur description. Cette limite ne dépend pas du prix d'activation de l'objet et se réinitialise lors de vos préparatifs quotidiens. La limite est inhérente à l'objet : si un pouvoir utilisable une fois par jour seulement a servi, il ne se réinitialise pas si une autre créature investit l'objet ou tente de l'activer dans la journée.

Les catégories d'objets

Les objets sont regroupés par catégories, comme indiqué ici avec le numéro de la page où ils figurent et une brève description de leur catégorie.

- **Armes** (p. 543). Cette section présente les règles des armes magiques basiques, des armes faites de matériaux précieux et des armes magiques spécifiques.
- **Armures** (p. 547). Présente les règles des armures magiques basiques et spéciales.
- **Baguettes** (p. 551). Elles contiennent un sort choisi par leur fabricant et permettent de le lancer à plusieurs reprises.
- **Bâtons** (p. 553) offrent un plus grand éventail d'options d'incantation.
- **Boucliers** (p. 557). Cette catégorie regroupe les boucliers les plus résistants et ceux dotés de pouvoirs magiques spéciaux.
- **Consommables** (p. 560). Ils sont épuisés lorsque vous les activez et comprennent entre autres les munitions, les huiles, les potions, les parchemins et les talismans. Les objets consommables obéissants à des règles spécifiques, comme les objets alchimiques, sont présentés séparément.
- **Huiles** (p. 560). Ces consommables s'appliquent sur la surface d'un objet ou d'une personne.
- **Matériaux** (p. 573). Cette catégorie permet de fabriquer des objets dotés de propriétés uniques et d'autres avantages.
- **Munitions** (p. 561). Dans les consommables, les munitions comprennent différents types de flèches magiques, de carreaux d'arbalète et autres.
- **Objets alchimiques** (p. 576). Ils sont alimentés par les réactions de réactifs alchimiques. Les objets alchimiques sont presque tous des consommables, épuisés une fois activés. Cette catégorie comprend les bombes, les élixirs (y compris les mutagènes), les poisons et les outils alchimiques.
- **Objets d'apogée** (p. 588). Cette sous-catégorie d'objets portés est de haut niveau et augmente une valeur de caractéristique.
- **Objets portés** (p. 589). Cette vaste collection regroupe les habits et autres objets revêtus.
- **Objets pour compagnon** (p. 589). Cette catégorie regroupe les objets portés destinés aux compagnons animaux et aux montures.
- **Objets tenus** (p. 603). Cette catégorie regroupe une grande diversité d'objets à manipuler à la main. Elle ne comprend pas les ensembles plus précis, comme les armes.
- **Parchemins** (p. 563). Ces consommables permettent aux incantateurs de lancer plus de sorts.
- **Pièges artisanaux** (p. 608). Ces pièges à usage unique sont généralement créés par les rôdeurs.
- **Potions** (p. 564). Ces consommables se présentent sous forme de liquide magique qui s'active lorsqu'on le boit.
- **Runes** (p. 611). Elles modifient les armes et les armures une fois gravées dessus. Cette section regroupe les runes fondamentales des armes (*puissance d'arme* et *de frappe*) et des armures (*puissance d'armure* et *de résilience*).
- **Structures** (p. 617). Cette catégorie comprend les bâtiments, les tentes et autres objets imposants.
- **Talismans** (p. 566). Ces consommables se fixent sur des objets et s'activent pour donner un avantage physique ou un avantage lors d'un combat, toujours à usage unique.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

RARETÉ DES OBJETS

Comme nombre d'autres éléments de règles, les objets possèdent une rareté. Les personnages joueurs peuvent trouver des objets magiques peu courants en vente, mais c'est rare et souvent auprès de vendeurs privés ou sur des marchés clandestins. Leurs formules sont souvent protégées et difficiles à se procurer. Sauf si le MJ en décide autrement, un personnage ne peut pas acheter un objet rare et sa formule a été perdue dans les limbes du temps.

La rareté des objets peu courants et rares est indiquée par le premier trait du bloc de statistiques. Les objets uniques sont indiqués de même, bien qu'il n'y en ait pas dans ce livre.

MAINTENIR UNE ACTIVATION

Une fois activés, certains objets possèdent un effet que vous pouvez maintenir en vous concentrant dessus. Cela fonctionne comme l'action Maintenir un sort (p. 304). Si la description d'un objet dit que vous pouvez maintenir l'effet, ce dernier persiste jusqu'à la fin de votre tour pendant le round où vous avez Activé l'objet. Vous pouvez utiliser l'action Maintenir une activation pour prolonger cette durée.

❖ MAINTENIR UNE ACTIVATION

CONCENTRATION

Conditions. Vous avez au moins une activation d'objet magique que vous pouvez maintenir et vous n'êtes pas fatigué.

Choisissez une activation d'objet magique avec une durée maintenue que vous avez actuellement active. La durée de cette activation se prolonge jusqu'à la fin de votre prochain tour. Certaines activations ont un effet légèrement différent ou étendu si vous les maintenez. Maintenir une activation plus de 10 minutes (100 rounds) y met un terme et vous fatigue, à moins que la description de l'objet ne précise une durée maximale différente (comme « maintenu jusqu'à 1 min » ou « maintenu jusqu'à 1 h »).

Si l'action Maintenir une activation est interrompue, l'effet de l'objet se termine immédiatement.

RÉVOQUER UNE ACTIVATION

Certains effets d'objets se révoquent, ce qui met prématurément fin à leur durée, de votre fait ou de celui de la cible. Pour cela, il faut utiliser l'action Révoquer.

❖ RÉVOQUER

CONCENTRATION

Vous mettez fin à l'effet d'un sort ou d'un objet magique. Il doit s'agir d'un effet que vous êtes autorisé à révoquer, comme le définit l'objet ou le sort. La révocation peut mettre un terme à la totalité de l'effet ou le terminer pour certaine(s) cible(s) seulement, en fonction du sort ou de l'objet.

LIRE LES OBJETS

Des centaines d'objets vous attendent. Chacun est présenté sous forme de bloc de statistiques, comme les sorts ou les dons. L'exemple qui suit vous présente la structure du bloc de statistiques et donne une brève description de chaque entrée. Une entrée apparaît uniquement si elle est applicable, un objet ne présentera donc pas forcément toutes celles décrites ici. Les règles détaillées gérant les aspects des blocs de statistiques spécifiques aux objets se trouvent juste après.

NOM DE L'OBJET **NIVEAU D'OBJET**

TRAITS

Prix. Cette entrée donne le prix de l'objet. Un objet se présentant sous plusieurs formes donne ici le prix de chacune.

Munitions. Le type de munitions disponibles pour cet objet figure ici.

Utilisation. Cette entrée indique si l'objet est tenu, porté ou fixé ou gravé sur un autre objet ; **Encombrement.** L'Encombrement de l'objet figure ici (les règles de l'Encombrement se trouvent p. 271). Les runes n'ont pas d'Encombrement.

Activation. Voici le nombre d'actions nécessaires pour Activer l'objet, suivi des composants entre parenthèses. Les règles d'activation se trouvent p. 532. Cette entrée apparaît ici pour les consommables et plus bas pour les objets permanents activables. Cette section peut avoir des entrées intitulées Fréquence, Déclencheur et Conditions, si nécessaire.

Délai. Cette entrée apparaît si l'effet de l'objet est retardé, ce qui arrive souvent avec les poisons alchimiques. Le délai représente le temps écoulé entre l'Activation de l'objet et le moment où il fait effet.

La section placée après la ligne décrit l'objet et ses pouvoirs constants. Si l'objet peut s'activer et n'a pas d'entrée Activation plus haut, elle figure ici sous forme d'un paragraphe commençant par « Activation. »

Type. Si l'objet se décline sous plusieurs types, le nom de chacun figure ici, avec son niveau, son prix et tout autre détail pertinent ou modification de la description donnée précédemment.

Conditions de fabrication. Un objet doté de conditions de fabrication spéciales les indique ici.

NIVEAU

Le niveau de l'objet indique le niveau que devrait avoir un aventurier pour l'utiliser de façon optimale, mais cela ne limite pas l'utilisation que les personnages en font. Un personnage de niveau 3 qui trouve un objet de niveau 4 ou plus lors de ses aventures peut l'utiliser sans problème. De même, il peut acheter un tel objet s'il le trouve en vente et peut se l'offrir.

Lorsqu'un personnage fabrique un objet, il doit être d'un niveau égal ou supérieur à celui de cet objet. En plus de ce qui est indiqué dans les Conditions de fabrication du bloc de statistiques de l'objet, le fabricant doit disposer des maîtrises de compétences et dons appropriés, ainsi que de la formule de l'objet. Voir l'activité Fabriquer, page 242 pour en savoir plus.

Les types multiples

S'il existe plusieurs types d'un même objet, la ligne de titre donne le niveau minimum de l'objet suivi d'un signe plus (« + »). La description inclut des informations sur la version de base de l'objet, tandis que les entrées concernant les types, au bas du bloc de statistiques, indiquent les spécificités des différentes versions, dont le niveau, le prix et les pouvoirs modifiés ou ajoutés. Pour certains objets, les types mentionnés sont des améliorations de l'objet de base, pour d'autres, comme les *pierres éternelles* et les *figurines merveilleuses*, chaque type est bien distinct des autres.

PRIX

Si un objet est disponible à l'achat, un personnage peut l'acheter au prix indiqué et utilise ce prix lorsqu'il accomplit

l'activité Fabriquer pour créer l'objet. Si un personnage veut vendre un objet, il peut le faire pour la moitié de son prix (ou la totalité s'il a été fabriqué sur demande), à condition de trouver un acheteur. C'est au MJ de déterminer s'il y a un client.

Utilisation

Le bloc de statistiques de l'objet inclut une entrée intitulée Utilisation qui indique si le personnage doit tenir ou porter l'objet afin de s'en servir, ou s'il doit le graver ou le fixer sur un autre.

Tenu ou porté

Si un personnage doit manier l'objet pour l'utiliser, cette entrée indique « tenu » ainsi que le nombre de mains à utiliser pour cela, comme « tenu à 1 main ». Les règles pour transporter et utiliser les objets figurent p. 271.

Un objet qu'il faut revêtir pour l'utiliser indique « porté ». La mention est suivie d'un autre mot si le personnage est limité à un seul objet de ce type. Par exemple, un personnage peut porter de nombreux anneaux, l'entrée d'une bague dira donc juste « porté », en revanche si l'entrée Utilisation dit « cape portée », le personnage ne peut pas porter une seconde cape par-dessus la première. Nous partons du principe que les objets sont conçus pour des humanoïdes, si un objet peut ou doit être porté par un autre type de créature, il le précise dans sa description ou porte le trait compagnon. La plupart des objets magiques portés disposent du trait investi, comme décrit p. 531.

Fixé ou gravé

Certains objets en améliorent d'autres. Les talismans fonctionnent uniquement une fois fixés sur un autre objet. La section Utilisation indique le ou les types d'objets sur lesquels ils se placent comme « fixé sur une armure ». Les règles de fixation des talismans figurent p. 566.

Pour fonctionner, une rune doit être gravée sur un objet permanent, comme une armure, une arme ou une *pierre runique* (p. 572). Lors d'un intermède, il faut consacrer du temps à la gravure ou au transfert de la rune. La section Utilisation indique le ou les types d'objets sur lesquels graver la rune, comme « gravée sur une arme ». Vous trouverez de plus amples informations sur la gravure de runes p. 611.

Les conditions de fabrication

Pour Fabriquer un objet, il faut parfois fournir des matières premières spécifiques, lancer des sorts, être d'un alignement donné ou remplir d'autres conditions spéciales. Tout cela figure dans la section Conditions de fabrication du bloc de statistiques. Chaque objet a aussi des conditions par défaut. Le fabricant doit fournir la moitié du prix de l'objet en matières premières (comme expliqué dans l'activité Fabriquer, p. 242). De plus, pour créer des objets alchimiques, il faut disposer du don Artisanat alchimique (p. 258), pour créer des objets magiques il faut disposer du don Artisanat magique (p. 258) et pour créer des pièges artisanaux il faut disposer du don Fabrication de pièges artisanaux (p. 262). Enfin, pour fabriquer des objets de haut niveau, il faut posséder une maîtrise élevée en Artisanat. Sauf indication contraire, il faut être maître en Artisanat pour fabriquer des objets de niveau 9 et légendaire pour fabriquer des objets de niveau 16 ou plus.

Les traits d'objets remarquables

Voici des traits s'appliquant aux objets. Certaines catégories d'objets ont des traits spéciaux (comme élixir ou parchemin) décrits dans la section dédiée.

Alchimique. Les objets alchimiques sont alimentés par les réactions de réactifs alchimiques. Ils ne sont pas magiques et n'émettent pas d'aura magique. Un personnage peut les Fabriquer seulement s'il dispose du don Artisanat alchimique (p. 258).

Consommable. Un objet avec ce trait est à utilisation unique. Sauf indication contraire, il est détruit après activation, bien qu'il soit parfois possible de récupérer une partie de lui pour un autre usage. Par exemple, bien qu'une potion soit un consommable, la fiole qui la contient n'est pas détruite lorsque vous la buvez. Parmi les consommables, on trouve les objets alchimiques (p. 576) ainsi que les munitions, les huiles, les potions, les parchemins, les pièges artisanaux, les talismans et d'autres consommables magiques (à partir de la p. 560).

Quand un personnage crée des objets consommables, il peut le faire par lot de quatre, comme décrit dans la section Consommables et munitions (p. 243).

Focalisé. Un objet doté de ce trait peut vous donner un point de focalisation supplémentaire. Ce point est indépendant de votre réserve de focalisation et n'est pas décompté du nombre maximum de points auxquels vous avez droit. Vous profitez de cet avantage uniquement si vous avez une réserve de focalisation et le point peut s'accompagner de restrictions quant à son utilisation. Vous ne pouvez pas gagner plus de 1 point de focalisation par jour grâce à des objets focalisés, quel que soit le nombre d'objets focalisés en votre possession.

Investi. Un personnage ne peut pas porter plus de 10 objets magiques dotés du trait investi. Aucun effet magique de l'objet ne s'applique si le personnage ne l'a pas investi, bien qu'il profite des avantages qu'il y a d'ordinaire à porter un tel objet (comme un chapeau protège la tête de la pluie).

Magique. Les objets dotés de ce trait sont imprégnés d'énergies magiques. Chacun émet une aura magique imprégnée de son école de magie dominante (abjuration, invocation, divination, enchantement, évocation, illusion, nécromancie ou transmutation, toutes décrites p. 297-298). Un personnage peut les Fabriquer seulement s'il dispose du don Artisanat magique (p. 258).

Certains objets sont étroitement liés à une tradition magique particulière. L'objet possède alors le trait arcanique, divin, occulte ou primordial au lieu de magique. Ces traits indiquent tous que l'objet est magique.

Le tableau des trésors

Le tableau 11–1 présente les objets et les runes apparaissant dans ce chapitre. Il donne toutes les options pour un objet d'un niveau donné, en fonction de la catégorie et du nom. Chaque niveau possède une section nommée consommables suivie d'une section objets permanents. Un « P » en exposant indique que l'objet est peu courant tandis qu'un « R » indique qu'il est rare.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

TABLEAU 11-1 : TRÉSOR PAR NIVEAU

Consommables de niveau 1	Catégorie	Prix	Page
Feu grégeois inférieur	Bombe	3 po	577
Fiole d'acide inférieure	Bombe	3 po	578
Fiole givrée inférieure	Bombe	3 po	578
Foudre en bouteille inférieure	Bombe	3 po	578
Pierre à tonnerre inférieure	Bombe	3 po	578
Sacoche immobilisante inférieure	Bombe	3 po	578
Eau bénite	Conso.	3 po	571
Eau impie	Conso.	3 po	571
Pierre runique	Conso.	3 po	572
Plume magique, échelle	Conso.	3 po	572
Antidote inférieur	Élixir	3 po	579
Antimaladie inférieur	Élixir	3 po	579
Élixir d'œil de faucon inférieur	Élixir	4 po	580
Élixir du guépard inférieur	Élixir	3 po	581
Élixir de vie mineur	Élixir	3 po	581
Élixir du sauteur inférieur	Élixir	3 po	581
Mutagène bestial inférieur	Élixir	4 po	581
Mutagène cognitif inférieur	Élixir	4 po	582
Mutagène de juggernaut inférieur	Élixir	4 po	582
Mutagène de langue dorée inférieur	Élixir	4 po	582
Mutagène de vif-argent inférieur	Élixir	4 po	583
Mutagène de sérénité inférieur	Élixir	4 po	582
Nectar de purification	Huile	3 po	561
Munition luisante	Munitions	3 po	563
Allume-feu	Outil	2 pa	587
Bâton éclairant	Outil	3 po	587
Bâton fumigène inférieur	Outil	3 po	587
Remède miracle	Outil	2 po	587
Piège artisanal d'alarme	Piège arti.	3 po	608
Piège artisanal de chausse-trappes	Piège arti.	3 po	609
Piège artisanal à pointes	Piège arti.	3 po	608
Piège artisanal indicateur	Piège arti.	3 po	610
Piège artisanal marqueur	Piège arti.	3 po	610
Piège artisanal ralentisseur	Piège arti.	3 po	610
Parchemin de sort niv 1	Parchemin	4 po	563
Arsenic	Poison	3 po	583
Potion de guérison mineure	Potion	4 po	565
Venin de mille-pattes géant	Poison	4 po	586
Cristal de puissance	Talisman	4 po	568
Croc de loup	Talisman	4 po	568
Griffe d'hibours	Talisman	3 po	569
Objets permanents de niveau 1	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Armure de plates	Armure	18 po	275
Clibanion	Armure	13 po	276
Pierre d'éternité gris terne[P]	Porté	9 po	600
Torche éternelle	Tenu	15 po	607
Consommables de niveau 2	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Plume magique buisson de houx	Conso.	6 po	572
Breuvage de bravoure inférieur	Élixir	7 po	579
Élixir d'œil de chat	Élixir	7 po	580
Élixir de compréhension inférieur	Élixir	7 po	580
Élixir de vision dans le noir inférieur	Élixir	6 po	581
Élixir d'infiltration	Élixir	6 po	579
Huile d'apesanteur	Huile	6 po	560
Huile de puissance	Huile	7 po	560
Lustrargent	Outil	6 po	587
Belladone	Poison	5 po	583
Poison de léthargie[P]	Poison	7 po	584
Venin de vipère noire	Poison	6 po	586
Ampoule effervescente	Talisman	7 po	566
Broche simiesque	Talisman	6 po	567
Chat de jade	Talisman	6 po	567
Fléau du chasseur	Talisman	6 po	568
Opale hypnotisante	Talisman	7 po	570
Panthère d'onyx	Talisman	7 po	570
Pendentif de l'ange en pleurs	Talisman	7 po	570
Pendentif du taureau de bronze	Talisman	7 po	570
Pointe salvatrice	Talisman	7 po	570
Objets permanents de niveau 2	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Arme +1	Arme	35 po	544
Arme en argent de basse qualité	Arme	40+ po	543
Arme en fer froid de basse qualité	Arme	40+ po	543
Harnois	Armure	30 po	276
Bouclier en argent de basse qualité	Bouclier	34 po	557
Bouclier en fer froid de basse qualité	Bouclier	34 po	557
Targe en argent de basse qualité	Bouclier	30 po	557
Targe en fer froid de basse qualité	Bouclier	30 po	557
Bandelettes de coups puissants +1	Porté	35 po	592
Broche de défense[P]	Porté	30 po	594
Couvre-chef de déguisement	Porté	30 po	597
Guide[P]	Porté	28 po	598
Main du mage	Porté	30 po	599
Puissance d'arme +1	Rune	35 po	612
Figurine merveilleuse chien d'onyx	Tenu	34 po	605
Consommables de niveau 3	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Feu grégeois moyen	Bombe	10 po	577
Fiole d'acide moyenne	Bombe	10 po	578
Fiole givrée moyenne	Bombe	10 po	578
Foudre en bouteille moyenne	Bombe	10 po	578
Pierre à tonnerre moyenne	Bombe	10 po	578
Sacoche immobilisante moyenne	Bombe	10 po	578
Plume magique coffre	Conso.	10 po	572
Plume magique oiseau	Conso.	8 po	572
Mutagène bestial moyen	Élixir	12 po	581
Mutagène cognitif moyen	Élixir	12 po	582
Mutagène de juggernaut moyen	Élixir	12 po	582
Mutagène de langue dorée moyen	Élixir	12 po	582
Mutagène de sérénité moyen	Élixir	12 po	582
Mutagène de vif-argent moyen	Élixir	12 po	583
Huile de réparation	Huile	9 po	561
Flèche de lierre	Munitions	10 po	562
Flèche soporifique	Munitions	11 po	562
Munition de frappe magique niv 1	Munitions	12 po	562
Signal lumineux	Munitions	10 po	563
Parchemin de sort niv 2	Parchemin	12 po	563
Huile de cytillesh	Poison	10 po	584
Racine des tombes	Poison	10 po	585
Potion de guérison inférieure	Potion	12 po	565
Potion de respiration aquatique	Potion	11 po	565
Pierre de pas de plume	Talisman	8 po	570
Objets permanents de niveau 3	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Fourche de guerre	Arme	50 po	545
Hache de représailles	Arme	60 po	546
Baguette de sort de niv 1	Baguette	60 po	551
Bâton de feu	Bâton	60 po	555
Amulette de protection canalisée[P]	Porté	56 po	590
Anneau de ventriloque	Porté	60 po	591
Anneaux de doublement	Porté	50 po	592

Bracelet de fougue	Porté	58 po	594
Cape de coyote	Porté	60 po	595
Couvre-chef de thaumaturge	Porté	50 po	597
Écharpe dansante	Porté	60 po	598
Lunettes de pisteur	Porté	60 po	599
Masque de représentation	Porté	50 po	599
Oculaire d'artisan	Porté	60 po	600
Pendentif des sciences occultes	Porté	60 po	600
Protège-bras de déviation des projectiles	Porté	52 po	601
Boomerang	Rune	55 po	613
Glissante	Rune	45 po	616
Ombre	Rune	55 po	616
Encensoir de révélation inférieur	Tenu	55 po	604
Instrument du maestro inférieur	Tenu	60 po	606
Consommables de niveau 4	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Plume magique éventail	Conso.	15 po	572
Élixir d'œil du mitrailleur inférieur	Élixir	14 po	580
Élixir de brumeforme inférieur	Élixir	18 po	580
Élixir de la salamandre inférieur	Élixir	15 po	581
Élixir de loup arctique inférieur	Élixir	15 po	581
Élixir de poing de pierre	Élixir	13 po	581
Élixir de vision dans le noir moyen	Élixir	11 po	581
Carreau d'escalade	Munitions	15 po	561
Flèche vipère	Munitions	17 po	562
Piège artisanal à mâchoires	Piège arti.	15 po	608
Piège artisanal avertisseur	Piège arti.	15 po	608
Piège artisanal de croc-en-jambe	Piège arti.	15 po	609
Piège artisanal entravant[P]	Piège arti.	15 po	610
Piège artisanal révélateur[P]	Piège arti.	15 po	610
Potion d'invisibilité[P]	Potion	20 po	564
Potion de peau d'écorce	Potion	15 po	565
Potion de rétrécissement standard	Potion	15 po	565
Écaille de tortue dragon	Talisman	13 po	568
Gemme effrayante	Talisman	20 po	569
Trompe de cherchesang	Talisman	20 po	571
Objets permanents de niveau 4	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Arme de frappe +1	Arme	100 po	544
Baguette d'élargissement niv 1	Baguette	100 po	552
Bâton animal	Bâton	90 po	553
Bâton de guérison	Bâton	90 po	555
Bâton du mentaliste	Bâton	90 po	556
Bouclier renforcé mineur	Bouclier	100 po	559
Bandelettes de coups puissants de frappe +1	Porté	100 po	592
Ceinture de levée	Porté	80 po	596
Gants du guérisseur	Porté	80 po	598
Lunettes d'alchimiste	Porté	100 po	599
Masque de démon	Porté	85 po	599
Spectrale	Rune	75 po	615
Frappe	Rune	65 po	612
Sac sans fond type I	Tenu	75 po	606
Consommables de niveau 5	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Élixir d'œil de faucon moyen	Élixir	27 po	580
Élixir de caresse marine inférieur	Élixir	22 po	580
Élixir de vie inférieur	Élixir	30 po	581
Élixir du guépard moyen	Élixir	25 po	581
Onguent d'insaisissabilité	Huile	25 po	561
Munition de frappe magique niv 2	Munitions	30 po	562
Parchemin de sort niv 3	Parchemin	30 po	563
Potion de saut	Potion	21 po	565
Venin d'araignée chasseresse	Poison	25 po	585
Charme en dent de requin	Talisman	23 po	567
Clef sournoise	Talisman	22 po	567
Menuki de tigre	Talisman	30 po	569
Sauterelle émeraude	Talisman	30 po	571
Objets permanents de niveau 5	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Dague venimeuse	Arme	150 po	544
Fronde qui feule	Arme	155 po	545
Armure +1	Armure	160 po	548
Armure en argent de basse qualité	Armure	140+ po	547
Armure en fer froid de basse qualité	Armure	140+ po	547
Baguette de prolongation niv 1	Baguette	160 po	552
Baguette de projectiles multiples niv 1	Baguette	160 po	552
Baguette de sort de niv 2	Baguette	160 po	551
Bottes elfiques	Porté	145 po	594
Collier à boules de feu type I	Porté	44 po	597
Insigne du diplomate	Porté	125 po	598
Lunettes de nyctalope	Porté	150 po	599
Mimétisme	Rune	140 po	616
Perturbatrice	Rune	150 po	615
Puissance d'armure +1	Rune	160 po	612
Scène de poche	Structure	138 po	617
Chapelet sacré standard[P]	Tenu	160 po	604
Passe-partout standard	Tenu	125 po	606
Consommables de niveau 6	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Plume magique arbre	Conso.	38 po	572
Poudre d'apparition	Conso.	50 po	572
Antidote moyen	Élixir	35 po	579
Antimaladie moyen	Élixir	35 po	579
Élixir de brumeforme moyen	Élixir	56 po	580
Baume antiparalysie	Huile	40 po	560
Huile d'apesanteur supérieure	Huile	36 po	560
Venin de scorpion géant	Poison	40 po	586
Potion de guérison moyenne	Potion	50 po	565
Potion de nage moyenne	Potion	50 po	565
Potion de résistance inférieure	Potion	45 po	565
Potion de vérité[P]	Potion	46 po	566
Cube de fer	Talisman	50 po	568
Objets permanents de niveau 6	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Bâton enroulé	Arme	250 po	544
Kukri de la saignée[P]	Arme	240 po	546
Peau de goule[P]	Armure	220 po	550
Baguette d'élargissement niv 2	Baguette	250 po	552
Bâton d'abjuration	Bâton	230 po	554
Bâton d'enchantement	Bâton	230 po	554
Bâton d'évocation	Bâton	230 po	554
Bâton d'illusion	Bâton	230 po	554
Bâton d'invocation	Bâton	230 po	554
Bâton de divination	Bâton	230 po	555
Bâton de nécromancie	Bâton	230 po	555
Bâton de transmutation	Bâton	230 po	556
Bâton verdoyant	Bâton	225 po	556
Bouclier du lion	Bouclier	245 po	558
Bouclier gardesort	Bouclier	250 po	559
Anneau de résistance aux énergies	Porté	245 po	591
Anneau du bélier	Porté	220 po	591
Cape de clandestinité[P]	Porté	230 po	594
Collier d'élocution	Porté	200 po	597
Pierre d'éternité nodule doré[P]	Porté	230 po	600
Changeante	Rune	225 po	614
Carillon d'ouverture[P]	Tenu	235 po	604

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Corne de brume	Tenu	230 po	604
Gui primitif standard	Tenu	230 po	605
Outil multifonction de baroudeur	Tenu	200 po	606
Consommables de niveau 7	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Plume magique ancre	Conso.	55 po	572
Élixir de compréhension supérieur	Élixir	54 po	580
Élixir du sauteur supérieur	Élixir	55 po	581
Munition de frappe magique niv 3	Munitions	70 po	562
Bâton fumigène supérieur	Outil	53 po	587
Parchemin de sort niv 4	Parchemin	70 po	563
Pâte de racine de malyasse	Poison	55 po	584
Venin de guêpe géante	Poison	55 po	586
Potion de souffle du jeune dragon	Potion	70 po	565
Sérum de changement de sexe	Potion	60 po	566
Cabochon de blocage rapide[P]	Talisman	70 po	567
Nœud du meurtrier	Talisman	66 po	569
Sinistre trophée	Talisman	55 po	571
Objets permanents de niveau 7	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Maille lunaire	Armure	360 po	550
Baguette de prolongation niv 2	Baguette	360 po	552
Baguette de sort niv 3	Baguette	360 po	551
Bouclier de la manticore	Bouclier	360 po	558
Bouclier en argent de qualité standard	Bouclier	340 po	557
Bouclier en fer froid de qualité standard	Bouclier	340 po	557
Bouclier renforcé inférieur	Bouclier	360 po	559
Targe en argent de qualité standard	Bouclier	300 po	557
Targe en fer froid de qualité standard	Bouclier	300 po	557
Fers à cheval de vitesse	Compagnon	340 po	589
Anneau de subsistance[P]	Porté	325 po	591
Anneau des arcanes type I[P]	Porté	360 po	591
Bottes de saut	Porté	340 po	594
Cape elfique	Porté	360 po	596
Chaussons de l'araignée	Porté	325 po	597
Collier à boules de feu type II	Porté	115 po	597
Couvre-chef de déguisement supérieur	Porté	340 po	597
Gants de rangement[P]	Porté	340 po	598
Pierre d'éternité fuseau translucide[P]	Porté	325 po	600
Pierre d'éternité sphère tourmaline[P]	Porté	350 po	600
Sanglante	Rune	340 po	615
Air en bouteille	Tenu	320 po	603
Carafe intarissable	Tenu	320 po	603
Figurine merveilleuse serpent de jade	Tenu	340 po	605
Sac sans fond type II	Tenu	300 po	606
Consommables de niveau 8	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Cierge de vérité[P]	Conso.	75 po	571
Plume magique bateau cygne	Conso.	76 po	572
Élixir de vision dans le noir supérieur	Élixir	90 po	581
Piège artisanal de bombe	Piège arti.	75 po	609
Piège artisanal de rets[P]	Piège arti.	75 po	609
Piège artisanal frappeur	Piège arti.	75 po	610
Poison de vouivre	Poison	80 po	585
Résidu de lierrortie	Poison	75 po	585
Potion de rapidité	Potion	90 po	565
Potion de rétrécissement supérieure	Potion	90 po	565
Potion de vol standard	Potion	100 po	566
Babiole de jade	Talisman	100 po	567
Dent du gibet	Talisman	100 po	568
Objets permanents de niveau 8	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Armure de résilience +1	Armure	500 po	548
Baguette d'élargissement niv 3	Baguette	500 po	552
Baguette de boules de feu incendiaires niv 3	Baguette	500 po	552
Bâton animal supérieur	Bâton	460 po	553
Bâton d'illumination	Bâton	425 po	554
Bâton de feu supérieur	Bâton	450 po	555
Bâton de guérison supérieur	Bâton	470 po	555
Bâton du mentaliste supérieur	Bâton	450 po	556
Bouclier en adamantium de qualité standard[P]	Bouclier	440 po	557
Bouclier en ébénite de qualité standard[P]	Bouclier	440 po	557
Bouclier en mithral de qualité standard[P]	Bouclier	440 po	557
Bouclier en peau de dragon de qualité standard[P]	Bouclier	440 po	558
Targe en adamantium de qualité standard[P]	Bouclier	400 po	557
Pavois en ébénite de qualité standard[P]	Bouclier	560 po	557
Targe en ébénite de qualité standard[P]	Bouclier	400 po	557
Targe en mithral de qualité standard[P]	Bouclier	400 po	557
Targe en peau de dragon de qualité standard[P]	Bouclier	400 po	558
Collier de modération	Compagnon	475 po	589
Protège-bras d'armure type I	Porté	450 po	601
Corrosive	Rune	500 po	614
Enflammée	Rune	500 po	614
Foudre	Rune	500 po	614
Froid	Rune	500 po	614
Glissante supérieure	Rune	450 po	616
Invisibilité	Rune	500 po	616
Résilience	Rune	340 po	612
Résistance à l'énergie	Rune	420 po	616
Tonnerre	Rune	500 po	615
Sceptre merveilleux[R]	Tenu	465 po	607
Consommables de niveau 9	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Javeline de foudre	Conso.	110 po	571
Plume magique fouet	Conso.	130 po	572
Poudre de disparition	Conso.	135 po	572
Élixir du guépard supérieur	Élixir	110 po	581
Élixir de vie moyen	Élixir	150 po	581
Huile alignée	Huile	140 po	560
Flèche d'orage	Munitions	130 po	560
Munition de frappe magique niv 4	Munitions	150 po	560
Munition explosive standard	Munitions	130 po	562
Parchemin de sort niv 5	Parchemin	150 po	563
Poussière de liche	Poison	110 po	585
Racine arachnide	Poison	110 po	585
Objets permanents de niveau 9	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Lame obscure	Arme	700 po	546
Peau de rhinocéros	Armure	700 po	550

Baguette de projectiles multiples niv 3	Baguette	700 po	552
Baguette de prolongation niv 3	Baguette	700 po	552
Baguette de sort niv 4	Baguette	700 po	551
Bouclier de force[P]	Bouclier	650 po	558
Bouclier du pourfendeur de dragons[P]	Bouclier	670 po	558
Collier d'empathie	Compagnon	600 po	589
Anneau de messager	Porté	700 po	590
Anneau de ventriloque supérieur	Porté	670 po	591
Besace halfeline[P]	Porté	675 po	593
Brassards d'athlète	Porté	645 po	594
Cape de coyote supérieure	Porté	650 po	595
Ceinture des cinq rois[P]	Porté	650 po	596
Collier à boules de feu type III	Porté	300 po	597
Couvre-chef de thaumaturge supérieur	Porté	650 po	597
Écharpe dansante supérieure	Porté	650 po	598
Gants du guérisseur supérieur	Porté	700 po	598
Lunettes de pisteur supérieures	Porté	660 po	599
Masque de représentation supérieur	Porté	650 po	599
Pendentif des sciences occultes supérieur	Porté	650 po	600
Phylactère du croyant	Porté	680 po	600
Protège-bras de déviation des projectiles supérieurs	Porté	650 po	601
Yeux d'aigle	Porté	700 po	602
Douloureuse	Rune	700 po	614
Ombre supérieure	Rune	650 po	616
Conque du triton	Tenu	640 po	576
Cor de dévastation	Tenu	700 po	604
Sceptre inamovible	Tenu	600 po	607
Consommables de niveau 10	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Gemme élémentaire	Conso.	200 po	571
Antidote supérieur	Élixir	160 po	579
Antimaladie supérieur	Élixir	160 po	579
Breuvage de bravoure modéré	Élixir	150 po	579
Élixir d'œil de faucon supérieur	Élixir	200 po	580
Élixir de brumeforme supérieur	Élixir	180 po	580
Aconit	Poison	155 po	583
Essence d'ombre	Poison	160 po	584
Potion de résistance moyenne	Potion	180 po	565
Chauve-souris momifiée	Talisman	175 po	567
Médaillon de fer	Talisman	175 po	569
Pièce d'invisibilité	Talisman	160 po	570
Objets permanents de niveau 10	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Arme de frappe +2	Arme	1 000 po	544
Arme en argent de qualité standard	Arme	880+ po	543
Arme en fer froid de qualité standard	Arme	880+ po	543
Cuirasse de commandement	Armure	1 000 po	549
Peau d'anguille électrique	Armure	950 po	550
Baguette d'élargissement niv 4	Baguette	1 000 po	552
Bâton d'abjuration supérieur	Bâton	900 po	554
Bâton d'enchantement supérieur	Bâton	900 po	554
Bâton d'évocation supérieur	Bâton	900 po	554
Bâton d'illusion supérieur	Bâton	900 po	554
Bâton d'invocation supérieur	Bâton	900 po	554
Bâton de divination supérieur	Bâton	900 po	555
Bâton de nécromancie supérieur	Bâton	900 po	555
Bâton de transmutation supérieur	Bâton	900 po	556
Bouclier renforcé moyen	Bouclier	1 000 po	559
Gardien de la forge[P]	Bouclier	975 po	559
Barde du zéphyr	Compagnon	900 po	589
Anneau de contresort[P]	Porté	925 po	590
Anneau de mensonges[P]	Porté	850 po	590
Anneau de résistance aux énergies supérieur	Porté	975 po	591
Anneau des arcanes type II[P]	Porté	1 000 po	591
Bandelettes de coups puissants de frappe +2	Porté	1 000 po	592
Bottes ailées	Porté	850 po	593
Bottes de casse-cou	Porté	900 po	593
Cape de clandestinité supérieure[P]	Porté	900 po	594
Cape de la chauve-souris	Porté	950 po	595
Cape de prestidigitateur[P]	Porté	980 po	595
Chasuble de druide	Porté	1 000 po	597
Collier d'élocution supérieur	Porté	850 po	597
Masque de démon supérieur	Porté	900 po	599
Invisibilité supérieure	Rune	1 000 po	616
Puissance d'arme +2	Rune	935 po	612
Yourte d'explorateur	Structure	880 po	617
Encensoir de révélation moyen	Tenu	900 po	604
Figurine merveilleuse lions dorés	Tenu	900 po	605
Instrument du maestro moyen	Tenu	900 po	606
Consommables de niveau 11	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Feu grégeois supérieur	Bombe	250 po	577
Fiole d'acide supérieure	Bombe	250 po	578
Fiole givrée supérieure	Bombe	250 po	578
Foudre en bouteille supérieure	Bombe	250 po	578
Pierre à tonnerre supérieure	Bombe	250 po	578
Sacoche immobilisante supérieure	Bombe	250 po	578
Mutagène bestial supérieur	Élixir	300 po	581
Mutagène cognitif supérieur	Élixir	300 po	582
Mutagène de juggernaut supérieur	Élixir	300 po	582
Mutagène de langue dorée supérieur	Élixir	300 po	582
Mutagène de sérénité supérieur	Élixir	300 po	582
Mutagène de vif-argent supérieur	Élixir	300 po	583
Huile d'affûtage[P]	Huile	250 po	560
Huile de répulsion	Huile	175 po	561
Munition de frappe magique niv 5	Munitions	300 po	560
Parchemin de sort niv 6	Parchemin	300 po	563
Potion de nage supérieure	Potion	250 po	565
Résine de champibrûle	Poison	225 po	585
Objets permanents de niveau 11	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Arc du serment	Arme	1 300 po	544
Arme en adamantium de qualité standard[P]	Arme	1 400+ po	543
Arme en ébénite de qualité standard[P]	Arme	1 400+ po	543
Arme en mithral de qualité standard[P]	Arme	1 400+ po	543
Armure de résilience +2	Armure	1 400 po	548
Armure en argent de qualité standard	Armure	1 200+ po	547
Armure en fer froid de qualité standard	Armure	1 200+ po	547
Baguette de prolongation niv 4	Baguette	1 400 po	552
Baguette de sort niv 5	Baguette	1 500 po	551
Bouclier intercepteur de projectiles	Bouclier	1 350 po	559
Bouclier flottant[P]	Bouclier	1 250 po	559

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Anneau d'objets déments	Porté	1 175 po	590
Anneaux de doublement supérieurs	Porté	1 300 po	592
Bottes elfiques supérieures	Porté	1 250 po	594
Collier à boules de feu type IV	Porté	700 po	597
Gorgerin de rugissement primal	Porté	1 250 po	598
Lunettes d'alchimiste supérieures	Porté	1 400 po	599
Lunettes de nyctalope supérieures	Porté	1 250 po	599
Oculaire de l'artisan supérieur	Porté	1 200 po	600
Soutane de dévotion	Porté	1 150 po	602
Anarchique	Rune	1 400 po	613
Axiomatique	Rune	1 400 po	613
Impie	Rune	1 400 po	615
Puissance d'armure +2	Rune	1 060 po	612
Sainte	Rune	1 400 po	615
Chapelet sacré supérieur[P]	Tenu	1 400 po	604
Passe-partout supérieure	Tenu	1 250 po	606
Sac sans fond type III	Tenu	1 200 po	606
Consommables de niveau 12	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Élixir de caresse marine moyen	Élixir	300 po	580
Élixir de la salamandre moyen	Élixir	320 po	581
Élixir de loup arctique moyen	Élixir	320 po	581
Baume antiparalysie supérieur	Huile	325 po	560
Huile d'animation[P]	Huile	330 po	560
Munition pénétrante	Munitions	400 po	560
Piège artisanal à pointes barbelées	Piège arti.	320 po	608
Piège artisanal de lames faucheuses	Piège arti.	320 po	609
Piège artisanal étourdisseur	Piège arti.	320 po	610
Vin soporifique	Poison	325 po	586
Potion de don des langues[P]	Potion	320 po	564
Potion de guérison supérieure	Potion	400 po	565
Potion de souffle du dragon adulte	Potion	400 po	565
Fer d'équilibrage	Talisman	400 po	568
Fil de disparition	Talisman	320 po	568
Œil d'appréhension	Talisman	400 po	570
Objets permanents de niveau 12	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Arme de frappe supérieure +2	Arme	2 000 po	544
Armure en adamantium de qualité standard[P]	Armure	1 600+ po	547
Armure en ébénite de qualité standard[P]	Armure	1 600+ po	547
Armure en mithral de qualité standard[P]	Armure	1 600+ po	547
Armure en peau de dragon de qualité standard[P]	Armure	1 600+ po	548
Baguette d'élargissement niv 5	Baguette	2 000 po	552
Baguette de boules de feu incendiaires niv 5	Baguette	2 000 po	552
Bâton animal majeur	Bâton	1 900 po	553
Bâton de feu majeur	Bâton	1 800 po	555
Bâton de guérison majeur	Bâton	1 800 po	555
Bâton du mentaliste majeur	Bâton	1 800 po	556
Bâton verdoyant supérieur	Bâton	1 750 po	556
Anneau d'escalade	Porté	1 750 po	590
Anneau de nage	Porté	1 750 po	590
Anneau des arcanes type III[P]	Porté	2 000 po	591
Bandelettes de coups puissants de frappe supérieures +2	Porté	2 000 po	592
Cape du berserker	Porté	2 000 po	595
Cape elfique supérieure	Porté	1 750 po	596
Pierre d'éternité rhombe rose vif[P]	Porté	1 900 po	600
De frappe supérieure	Rune	1 065 po	612
Fortification	Rune	2 000 po	616
Résistance à l'énergie supérieure	Rune	1 650 po	616
Balais volant	Tenu	1 900 po	603
Remèdes merveilleux standards	Tenu	1 800 po	606
Consommables de niveau 13	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Élixir de vie supérieur	Élixir	600 po	581
Munition de frappe magique niv 6	Munitions	600 po	560
Munition explosive supérieure	Munitions	520 po	562
Parchemin de sort niv 7	Parchemin	600 po	563
Panacée[P]	Potion	450 po	564
Poudre d'amanite phalloïde	Poison	450 po	585
Venin de ver pourpre	Poison	500 po	586
Maillage réparateur[P]	Talisman	525 po	569
Objets permanents de niveau 13	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Épée ardente	Arme	2 800 po	545
Marteau de lancer nain	Arme	2 750 po	546
Armure céleste	Armure	2 500 po	549
Armure démoniaque	Armure	2 500 po	549
Maille chanceuse	Armure	2 600 po	550
Maille elfique de qualité standard[P]	Armure	2 500 po	548
Baguette de projectiles multiples niv 5	Baguette	3 000 po	552
Baguette de prolongation niv 5	Baguette	3 000 po	552
Baguette de sort niv 6	Baguette	3 000 po	551
Bouclier renforcé supérieur	Bouclier	3 000 po	559
Anneau du bélier supérieur	Porté	2 700 po	591
Besace halfeline supérieure[P]	Porté	2 850 po	593
Bottes de rapidité	Porté	3 000 po	594
Collier à boules de feu type V	Porté	1 600 po	597
Œil de chance	Porté	2 700 po	600
Pierre d'éternité ellipsoïde lavande[P]	Porté	2 200 po	600
Acérée[P]	Rune	3 000 po	613
Dansante[P]	Rune	2 700 po	614
Stockage de sort[P]	Rune	2 700 po	615
Figurine merveilleuse éléphant de marbre	Tenu	2 700 po	605
Sac sans fond type IV	Tenu	2 400 po	606
Consommables de niveau 14	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Antidote majeur	Élixir	675 po	579
Antimaladie majeur	Élixir	675 po	579
Élixir d'œil du mitrailleur supérieur	Élixir	700 po	580
Munition fantôme	Munitions	900 po	562
Potion de résistance supérieure	Potion	850 po	565
Anneaux d'étourdissement	Talisman	900 po	567
Croc de vipère	Talisman	850 po	568
Gourdin de fer	Talisman	900 po	569
Objets permanents de niveau 14	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Éclair d'orage	Arme	4 000 po	544
Épée de justice[P]	Arme	4 500 po	545
Armure de résilience supérieure +2	Armure	4 500 po	548
Baguette d'élargissement niv 6	Baguette	4 500 po	552
Bâton d'abjuration majeur	Bâton	4 000 po	554
Bâton d'enchantement majeur	Bâton	4 000 po	554
Bâton d'évocation majeur	Bâton	4 000 po	554
Bâton d'illusion majeur	Bâton	4 000 po	554
Bâton d'invocation majeur	Bâton	4 000 po	554
Bâton de divination majeur	Bâton	4 000 po	555
Bâton de nécromancie majeur	Bâton	4 000 po	555
Bâton de transmutation majeur	Bâton	4 000 po	556
Fers à cheval de vitesse supérieurs	Compagnon	4 250 po	589
Anneau de résistance aux énergies majeur	Porté	4 400 po	591

Anneau des arcanes type IV[P]	Porté	4 500 po	591
Bottes de saut supérieur	Porté	4 250 po	594
Protège-bras d'armure type II	Porté	4 000 po	601
Perturbatrice supérieure[P]	Rune	4 300 po	615
Résilience supérieure	Rune	3 440 po	612
Boule de cristal quartz transparent[P]	Tenu	3 800 po	603
Gui primitif supérieur	Tenu	3 900 po	605
Sceptre de négation	Tenu	4 300 po	607
Consommables de niveau 15	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Breuvage de bravoure supérieur	Élixir	700 po	579
Élixir de caresse marine supérieur	Élixir	920 po	580
Élixir de vie majeur	Élixir	1 300 po	581
Huile d'obscurcissement	Huile	1 200 po	560
Bille de pierre	Munitions	1 300 po	561
Carreau de désintégration[P]	Munitions	1 300 po	561
Munition de frappe magique niv 7	Munitions	1 300 po	562
Parchemin de sort niv 8	Parchemin	1 300 po	563
Bile de dragon	Poison	925 po	584
Brumentale	Poison	1 000 po	584
Potion de vol supérieure	Potion	1 000 po	566
Objets permanents de niveau 15	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Harnois des profondeurs[P]	Armure	6 500 po	550
Baguette de prolongation niv 6	Baguette	6 500 po	552
Baguette de sort niv 7	Baguette	6 500 po	551
Bouclier en argent de haute qualité	Bouclier	5 500 po	557
Bouclier en fer froid de haute qualité	Bouclier	5 500 po	557
Targe en argent de haute qualité	Bouclier	5 000 po	557
Targe en fer froid de haute qualité	Bouclier	5 000 po	557
Collier à boules de feu type VI	Porté	4 200 po	597
Robe d'archimage[P]	Porté	6 500 po	601
Antimagie[P]	Rune	6 500 po	616
Corrosive supérieure	Rune	6 500 po	614
Enflamée supérieure	Rune	6 500 po	614
Foudre supérieure	Rune	6 500 po	614
Froid supérieur	Rune	6 500 po	614
Tonnerre supérieur	Rune	6 500 po	615
Boule de cristal sélénite[P]	Tenu	7 000 po	603
Figurine merveilleuse destrier d'obsidienne[P]	Tenu	6 000 po	605
Consommables de niveau 16	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Élixir d'œil de faucon majeur	Élixir	2 000 po	580
Élixir de la salamandre supérieur	Élixir	1 400 po	581
Élixir de loup arctique supérieur	Élixir	1 400 po	581
Piège artisanal de lances omnidirectionnelles	Piège arti.	1 500 po	609
Piège artisanal de volée de flèches	Piège arti.	1 500 po	609
Fumées sulfureuses	Poison	1 500 po	584
Vapeur de cauchemar	Poison	1 400 po	585
Potion de vision lucide	Potion	1 500 po	566
Navette flamboyante	Talisman	1 800 po	569
Poussière fantomatique	Talisman	1 800 po	570
Objets permanents de niveau 16	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Arme de frappe supérieure +3	Arme	10 000 po	544
Arme en argent de haute qualité	Arme	9 000+ po	543
Arme en fer froid de haute qualité	Arme	9 000+ po	543
Épée de givre	Arme	10 000 po	545
Harnois du dragon[P]	Armure	10 000 po	550
Baguette d'élargissement niv 7	Baguette	10 000 po	552
Baguette de boules de feu incendiaires niv 7	Baguette	10 000 po	552
Baguette tueuse niv 7	Baguette	10 000 po	552
Bâton de guérison ultime	Bâton	9 200 po	555
Bâton de surpuissance[R]	Bâton	10 000 po	555
Bouclier en adamantium de haute qualité[P]	Bouclier	8 800 po	557
Bouclier en ébénite de haute qualité[P]	Bouclier	8 800 po	557
Bouclier en mithral de haute qualité[P]	Bouclier	8 800 po	557
Bouclier en peau de dragon de haute qualité[P]	Bouclier	8 800 po	558
Bouclier flottant supérieur	Bouclier	9 000 po	559
Bouclier renforcé majeur	Bouclier	10 000 po	559
Pavois en ébénite de haute qualité[P]	Bouclier	11 200 po	557
Targe en adamantium de haute qualité[P]	Bouclier	8 000 po	557
Targe en ébénite de haute qualité[P]	Bouclier	8 000 po	557
Targe en mithral de haute qualité[P]	Bouclier	8 000 po	557
Targe en peau de dragon de haute qualité[P]	Bouclier	8 000 po	558
Bandelettes de coups puissants de frappe supérieures +3	Porté	10 000 po	592
Pierre d'éternité prisme orange[P]	Porté	9 750 po	600
Glissante majeure	Rune	9 000 po	616
Puissance d'arme +3	Rune	8 935 po	612
Rapide[R]	Rune	10 000 po	615
Forteresse instantanée[P]	Structure	9 300 po	617
Boule de cristal pierre de lune[P]	Tenu	7 500 po	603
Consommables de niveau 17	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Feu grégeois majeur	Bombe	2 500 po	577
Fiole d'acide majeure	Bombe	2 500 po	578
Fiole givrée majeure	Bombe	2 500 po	578
Foudre en bouteille majeure	Bombe	2 500 po	578
Pierre à tonnerre majeure	Bombe	2 500 po	578
Sacoche immobilisante majeure	Bombe	2 500 po	578
Mutagène bestial majeur	Élixir	3 000 po	581
Mutagène cognitif majeur	Élixir	3 000 po	582
Mutagène de juggernaut majeur	Élixir	3 000 po	582
Mutagène de langue dorée majeur	Élixir	3 000 po	582
Mutagène de sérénité majeur	Élixir	3 000 po	582
Mutagène de vif-argent majeur	Élixir	3 000 po	583
Munition de frappe magique niv 8	Munitions	3 000 po	560
Ciguë	Poison	2 250 po	584
Potion de souffle du dragon dracosire	Potion	3 000 po	565
Parchemin de sort niv 9	Parchemin	3 000 po	563
Éclat de dissipation	Talisman	2 400 po	568
Objets permanents de niveau 17	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Bandeau d'inspiration	Apogée	15 000 po	588
Ceinture de force de géant	Apogée	15 000 po	588
Ceinture de régénération	Apogée	15 000 po	588
Chaînes de cheville d'alacrité	Apogée	15 000 po	588
Diadème d'intellect	Apogée	15 000 po	588
Serre-tête de persuasion	Apogée	15 000 po	589
Arme en adamantium de haute qualité[P]	Arme	13 500+ po	543
Arme en ébénite de haute qualité[P]	Arme	13 500+ po	543
Arme en mithral de haute qualité[P]	Arme	13 500+ po	543
Épée ardente supérieure	Arme	13 800 po	545

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Lame chanceuse[R]	Arme	15 000 po	546
Écaille impénétrable[P]	Armure	12 800 po	549
Baguette de projectiles multiples niv 7	Baguette	15 000 po	552
Baguette de prolongation niv 7	Baguette	15 000 po	552
Baguette de sort niv 8	Baguette	15 000 po	551
Bouclier en orichalque de haute qualité[R]	Bouclier	13 200 po	558
Targe en orichalque de haute qualité[R]	Bouclier	12 000 po	558
Anneau de messager supérieur	Porté	13 500 po	590
Bandeau d'effroi	Porté	15 000 po	592
Brassards d'athlète supérieurs	Porté	13 000 po	594
Bottes de casse-cou supérieures	Porté	14 000 po	593
Cape de la chauve-souris supérieure	Porté	13 000 po	595
Collier à boules de feu type VII	Porté	9 600 po	597
Lunettes d'alchimiste majeures	Porté	15 000 po	599
Phylactère du croyant supérieur	Porté	13 000 po	600
Robe de vision totale[P]	Porté	13 000 po	602
Sac à dos de voyageur[P]	Porté	14 800 po	602
Éthérée[P]	Rune	13 500 po	616
Ombre majeure	Rune	14 000 po	616
Vorpale[R]	Rune	15 000 po	615
Boule de cristal péridot[P]	Tenu	12 500 po	603
Consommables de niveau 18	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Sommeil du roi	Poison	4 000 po	585
Potion de détection impossible	Potion	4 400 po	564
Potion de guérison majeure	Potion	5 000 po	565
Objets permanents de niveau 18	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Arme en orichalque de haute qualité[R]	Arme	22 500+ po	543
Éclair d'orage supérieur	Arme	21 000 po	544
Armure de résilience supérieure +3	Armure	24 000 po	548
Armure en argent de haute qualité	Armure	20 000+ po	547
Armure en fer froid de haute qualité	Armure	20 000+ po	547
Cuirasse de commandement supérieure	Armure	22 000 po	549
Baguette d'élargissement niv 8	Baguette	24 000 po	552
Baguette tueuse niv 8	Baguette	24 000 po	552
Bouclier indestructible[R]	Bouclier	24 000 po	559
Bouclier réfléchissant[P]	Bouclier	18 000 po	559
Anneau d'objets déments supérieur	Porté	4 250 po	590
Appareil inexplicable	Porté	19 000 po	592
Lunettes de nyctalope majeures	Porté	20 000 po	599
Fortification supérieure	Rune	24 000 po	616
Puissance d'armure +3	Rune	20 560 po	612
Encensoir de révélation supérieur	Tenu	19 000 po	604
Instrument du maestro supérieur	Tenu	19 000 po	606
Livre des possibilités	Tenu	22 000 po	606
Remèdes merveilleux supérieurs	Tenu	19 000 po	606
Consommables de niveau 19	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Élixir de vie ultime	Élixir	3 000 po	581
Munition de frappe magique niv 9	Munitions	8 000 po	562
Parchemin de sort niv 10[P]	Parchemin	8 000 po	563
Extrait de lotus noir	Poison	6 500 po	584
Objets permanents de niveau 19	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Arme de frappe majeure +3	Arme	40 000 po	544
Lame chanceuse de souhait[R]	Arme	30 000 po	546
Pioche des titans[P]	Arme	36 000 po	546
Armure en adamantium de haute qualité[P]	Armure	32 000+ po	547
Armure en ébénite de haute qualité[P]	Armure	32 000+ po	547
Armure en mithral de haute qualité[P]	Armure	32 000+ po	547
Armure en peau de dragon de haute qualité[P]	Armure	32 000+ po	548
Baguette de prolongation niv 8	Baguette	40 000 po	552
Baguette de sort niv 9	Baguette	40 000 po	551
Bouclier renforcé suprême	Bouclier	40 000 po	559
Bandelettes de coups puissants majeures +3	Porté	40 000 po	592
Cape du berserker supérieure	Porté	40 000 po	595
Pierre d'éternité ellipsoïde vert et lavande[P]	Porté	30 000 po	600
Robe d'archimage supérieure[P]	Porté	32 000 po	601
Troisième œil	Porté	40 000 po	602
De frappe majeure	Rune	31 065 po	612
Boule de cristal en obsidienne[P]	Tenu	32 000 po	603
Consommables de niveau 20	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Élixir de jouvence[P]	Élixir	–	580
Huile antimagie[R]	Huile	13 000 po	560
Piège artisanal d'éviscération instantanée	Piège arti.	10 000 po	609
Piège artisanal de roue à lames tournoyantes	Piège arti.	10 000 po	609
Larmes de la mort	Poison	12 000 po	584
Pierre philosophale[P]	Outil	–	587
Objets permanents de niveau 20	**Catégorie**	**Prix**	**Page**
Marteau céleste[R]	Arme	70 000 po	546
Armure de résilience majeure +3	Armure	70 000 po	548
Armure en orichalque de haute qualité[R]	Armure	55 000+ po	548
Maille elfique de haute qualité[P]	Armure	52 000+ po	548
Baguette d'élargissement niv 9	Baguette	70 000 po	552
Baguette de boules de feu incendiaires niv 9	Baguette	70 000 po	552
Baguette tueuse niv 9	Baguette	70 000 po	552
Bâton de thaumaturge[R]	Bâton	90 000 po	556
Anneau de renvoi des sorts[R]	Porté	67 000 po	590
Murmure du mensonge originel[R]	Porté	60 000 po	599
Protège-bras d'armure type III	Porté	60 000 po	601
Résilience majeure	Rune	49 440 po	612

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Armes

On peut forger des armes dans des matériaux précieux ou les imprégner de magie pour leur conférer des pouvoirs puissants et inhabituels.

Armes en matières précieuses

Les armes faites de matériaux précieux sont plus chères et accordent parfois des effets spéciaux. Toutes les armes métalliques peuvent devenir des armes composées de l'une de ces matières, à l'exception de l'ébénite, et toutes les armes en bois peuvent devenir des armes en ébénite. Pour déterminer le prix de dix munitions, utilisez le prix de base d'une arme, sans ajouter le coût supplémentaire dû à l'Encombrement.

Arme en adamantium — Objet 11+

PEU COURANT

Utilisation variable en fonction de l'arme ; **Encombrement** variable en fonction de l'arme

Les armes en adamantium prennent une teinte noire et brillante et peuvent trancher les objets de qualité inférieure avec facilité. On considère que tous les objets frappés avec une telle arme ont une Solidité réduite de moitié, sauf si la Solidité d'un objet est supérieure à celle de l'arme en adamantium.

Type arme en adamantium de qualité standard ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po + 140 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 175 po d'adamantium + 17,5 po par Encombrement

Type arme en adamantium de haute qualité ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 500 po + 1 350 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 6 750 po d'adamantium + 675 po par Encombrement

Arme en argent — Objet 2+

Utilisation variable en fonction de l'arme ; **Encombrement** variable en fonction de l'arme

Les armes en argent infligent plus de dégâts aux créatures ayant une faiblesse à l'argent, comme les loups-garous, et ignorent les résistances de certaines autres créatures, telles que les diables.

Type arme en argent de basse qualité ; **Niveau** 2 ; **Prix** 40 po + 4 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 20 pa d'argent + 2 pa par Encombrement

Type arme en argent de qualité standard ; **Niveau** 10 ; **Prix** 880 po + 88 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 110 po d'argent + 11 po par Encombrement

Type arme en argent de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 9 000 po + 900 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 4 500 po d'argent + 450 po par Encombrement

Arme en ébénite — Objet 11+

PEU COURANT

Utilisation variable en fonction de l'arme ; **Encombrement** variable en fonction de l'arme

Les armes en ébénite sont aussi sombres que l'ébène avec de légers reflets violets. Une arme en ébénite est 1 Encombrement plus légère que la normale (ou d'un Encombrement léger si son Encombrement normal est de 1, sans effet sur une arme ayant normalement un Encombrement léger).

Type arme en ébénite de qualité standard ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po + 140 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 175 po d'ébénite + 17,5 po par Encombrement

Type arme en ébénite de haute qualité ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 500 po + 1 350 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 6 750 po d'ébénite + 675 po par Encombrement

Arme en fer froid — Objet 2+

Utilisation variable en fonction de l'arme ; **Encombrement** variable en fonction de l'arme

Les armes en fer froid infligent plus de dégâts aux créatures ayant une faiblesse au fer froid, comme les démons et les fées.

Type arme en fer froid de basse qualité ; **Niveau** 2 ; **Prix** 40 po + 4 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 20 pa de fer froid + 2 pa par Encombrement

Type arme en fer froid de qualité standard ; **Niveau** 10 ; **Prix** 880 po + 88 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 110 po de fer froid + 11 po par Encombrement

Type arme en fer froid de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 9 000 po + 900 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 4 500 po de fer froid + 450 po par Encombrement

Arme en mithral — Objet 11+

PEU COURANT

Utilisation variable en fonction de l'arme ; **Encombrement** variable en fonction de l'arme

Les armes en mithral sont légèrement plus légères que celles en argent. Une arme en mithral est 1 Encombrement plus légère que la normale (ou d'un Encombrement léger si son Encombrement normal est de 1, sans effet sur une arme ayant normalement un Encombrement léger).

Type arme en mithral de qualité standard ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po + 140 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 175 po de mithral + 17,5 po par Encombrement

Type arme en mithral de haute qualité ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 500 po + 1 350 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 6 750 po de mithral + 675 po par Encombrement

Arme en orichalque — Objet 18

RARE

Utilisation variable en fonction de l'arme ; **Encombrement** variable en fonction de l'arme

On peut graver jusqu'à quatre runes magiques de propriété, au lieu de trois, sur les armes en orichalque. Grâce aux propriétés temporelles de l'orichalque, la gravure d'une rune de propriété d'arme *rapide* sur une arme en orichalque coûte la moitié du prix normal (mais si vous transférez la rune vers une arme faite dans un autre matériau, vous devez d'abord régler l'autre moitié du prix avant de payer le coût du transfert).

Type arme en orichalque de haute qualité ; **Niveau** 18 ; **Prix** 22 500 po + 2 250 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication** au moins 11 250 po d'orichalque + 1 125 po par Encombrement

Armes magiques basiques

Nombre d'armes magiques sont créées en gravant dessus des runes, comme décrit p. 611. Le bloc de statistiques d'une *arme magique* indique les prix et les caractéristiques des armes les plus courantes que vous pouvez créer avec des runes fondamentales seulement.

ARME MAGIQUE OBJET 2+

ÉVOCATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main

Une *arme magique* est une arme sur laquelle ne sont gravées que des runes fondamentales. Une rune *de puissance d'arme* confère un bonus d'objet aux jets d'attaque avec l'arme et une rune *de frappe* augmente le nombre de dés de dégâts d'arme que l'arme inflige.

Les prix donnés ici valent pour tous les types d'armes. Vous n'avez pas besoin d'ajuster le prix selon si l'arme est un gourdin, une grande hache ou une autre arme. Ces armes sont faites en matériaux standards et non en matériaux précieux comme le fer froid.

Type *arme +1* ; **Niveau** 2 ; **Prix** 35 po

Cette arme a une rune *de puissance d'arme +1* (bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque avec l'arme).

Type *arme de frappe +1* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 100 po

Cette arme a une rune *de puissance d'arme +1* (bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque avec l'arme) et une rune *de frappe* (un dé de dégâts supplémentaire).

Type *arme de frappe +2* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po

Cette arme a une rune *de puissance d'arme +2* (bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque avec l'arme) et une rune *de frappe* (un dé de dégâts supplémentaire).

Type *arme de frappe supérieure +2* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 2 000 po

Cette arme a une rune *de puissance d'arme +2* (bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque avec l'arme) et une rune *de frappe supérieure* (deux dés de dégâts supplémentaires).

Type *arme de frappe supérieure +3* ; **Niveau** 16 ; **Prix** 10 000 po

Cette arme a une rune *de puissance d'arme +3* (bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque avec l'arme) et une rune *de frappe supérieure* (deux dés de dégâts supplémentaires).

Type *arme de frappe majeure +3* ; **Niveau** 19 ; **Prix** 40 000 po

Cette arme a une rune *de puissance d'arme +3* (bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque avec l'arme) et une rune *de frappe majeure* (trois dés de dégâts supplémentaires).

ARMES MAGIQUES SPÉCIFIQUES

Ces armes possèdent des pouvoirs bien différents de ceux que l'on obtient en gravant simplement des runes dessus. Une arme magique spécifique donne la liste de ses runes fondamentales. Vous pouvez les améliorer, en ajouter ou les transférer, comme à l'accoutumée. Vous ne pouvez pas graver une rune de propriété sur une armure spécifique si elle ne la possède pas déjà.

ARC DU SERMENT OBJET 11

DIVINATION MAGIQUE

Prix 1 300 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 2

Fabriqué dans du bois blanc et souple sur lequel sont gravés de jolis motifs sinueux, on a l'impression que ce sont des elfes qui ont créé cet *arc long composite de frappe +2*. Parfois, quand vous tirez une flèche, le sifflement qu'elle produit en vol ressemble à des mots murmurés en elfique qui souhaitent la défaite rapide de vos ennemis.

Activation ◆ sur ordre ; **Effet.** Vous faites le serment de détruire une créature dans votre champ de vision. Pendant les sept jours suivants ou jusqu'à ce que la créature soit tuée, vos attaques avec l'arc contre cette créature infligent 1d6 dégâts supplémentaires et vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Survie pour la Pister. Vos coups critiques contre la cible appliquent l'effet critique spécialisé de l'arc (page 283) ; si c'est déjà le cas, le DD du test d'Athlétisme pour S'échapper en cas de coup critique passe à 20.

Après activation de l'arc, vous ne pouvez plus le réactiver pendant sept jours. Si vous tuez la créature de votre serment, celui-ci se termine et vous devez attendre 10 min seulement avant de pouvoir le réactiver.

BÂTON ENROULÉ OBJET 6

MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 250 po

Utilisation tenu à 1 ou 2 mains ; **Encombrement** – à 2

Cet objet est un petit disque plat composé de brindilles qui peut grandir et rapetisser.

Activation ◆ Interagir ; **Effet.** Vous provoquez la pousse ou la contraction rapide des brindilles pour qu'elles prennent la forme d'un *bâton de frappe +1*, un *bo de frappe +1* ou pour qu'elles reprennent leur forme de disque. Sous sa forme de disque, il a un Encombrement négligeable et il faut le tenir dans une main pour l'activer. Sous ses autres formes, il a le même Encombrement qu'une arme normale de son type. Vous pouvez changer votre prise sur l'objet au cours de l'activation.

Quand vous faites grandir l'objet, vous pouvez exploiter la poussée de l'agrandissement pour Sauter en hauteur ou pour tenter d'Ouvrir de force une porte ou une chose similaire en calant le disque dans une fissure avant de l'activer. Le bâton fait le test d'Athlétisme avec un modificateur de +15.

DAGUE VENIMEUSE OBJET 5

MAGIQUE NÉCROMANCIE POISON

Prix 150 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

La lame dentelée de cette *dague de frappe +1* a des reflets verdâtres et la poignée est sculptée en forme de tête de serpent sur le point de mordre. Quand vous obtenez un succès critique à un jet d'attaque avec la *dague venimeuse*, la cible devient malade 1 jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Vigueur DD 19. Il s'agit d'un effet de poison. De plus, vous pouvez activer la dague pour qu'elle inocule un poison plus puissant à une créature.

Activation ◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous blessez une créature avec la *dague venimeuse* ; **Effet.** Vous empoisonnez la créature que vous frappez avec le poison de la dague.

Dague venimeuse (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21 ; **Durée maximum** 4 rounds. **Stade 1** 1d8 dégâts de poison et affaibli 1.

ÉCLAIR D'ORAGE OBJET 14+

ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Cette *rapière de foudre et de frappe supérieure +2* a une lame dorée et des petits arcs électriques parcourent sa garde lorsque quelqu'un la manie. Quand elle est dégainée sous un ciel bleu, la lame provoque la lente accumulation de nuages orageux dans le ciel.

Activation ◆◆ sur ordre, imaginer ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous lancez un *éclair* de niveau 6 (DD 33).

Activation ↻ sur ordre ; **Fréquence** une fois toutes les 10 min ; **Déclencheur.** Un effet d'électricité prend pour cible votre personne ou une créature à 3 m ou moins de vous, ou vous ou une créature à

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

3 m ou moins de vous vous trouvez dans la zone d'un tel effet ; **Effet.** Vous tentez de dévier la trajectoire de l'électricité pour que l'*éclair d'orage* l'absorbe. Désignez une créature remplissant les conditions que vous voulez protéger et faites un jet d'attaque au corps à corps contre le DD de l'effet d'électricité. Si vous réussissez, la créature désignée ne subit aucun dégât d'électricité de l'effet déclencheur.

Type *éclair d'orage* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

Type *éclair d'orage supérieur* ; **Niveau** 18 ; **Prix** 21 000 po

C'est une *rapière de foudre supérieure et de frappe supérieure +3*. Quand vous activez la rapière pour lancer *éclair*, le sort est de niveau 8, DD38.

ÉPÉE ARDENTE — OBJET 13+

ÉVOCATION FEU MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Cette *épée longue enflammée de frappe supérieure +2* est dotée d'une garde de bronze ornée et d'une lame en forme de flammes stylisées. Quand vous la maniez, la lame émet une lumière scintillante semblable à celle d'un feu qui diffuse une lumière faible sur un rayon de 3 m.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Vous lancez le tour de magie *flammes* par le biais de l'épée comme un sort arcanique de niveau 7, en utilisant votre modificateur d'attaque au corps à corps en guise de modificateur d'attaque de sort avec l'*épée ardente*.

Type *épée ardente* ; **Niveau** 13 ; **Prix** 2 800 po

Type *épée ardente supérieure* ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 800 po

C'est une *épée longue enflammée de frappe supérieure +3*. Quand vous activez l'épée pour lancer *flammes*, le sort est de niveau 9.

Activation ◆ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Une émanation de feu de 3 m irradie de l'*épée ardente supérieure* pendant 1 min. Toutes les attaques d'arme ou à mains nues que vous et vos alliés effectuez dans la zone bénéficient de l'effet de la rune de propriété *enflammée*.

ÉPÉE DE GIVRE — OBJET 16

FROID ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 10 000 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

La lame de cette *épée à deux mains de froid supérieur et de frappe supérieure +2* ne semble composée que d'éclats de glace. L'*épée de givre* éteint automatiquement les feux non magiques dans une émanation de 6 m. Quand vous la maniez, vous bénéficiez d'une résistance au feu 5.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Vous brandissez l'*épée de givre* dans la zone d'un feu magique en cours et la lame tente de le contrer avec un modificateur de contre de +27. Si elle rate, elle ne peut pas retenter de contrer le même feu.

ÉPÉE DE JUSTICE — OBJET 14

PEU COURANT BON DIVINE ÉVOCATION LOYAL

Prix 4 500 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

L'*épée de justice* étincelante est l'arme emblématique des redoutables paladins. La garde de cette *épée longue en fer froid sainte de frappe supérieure +2* est forgée en forme d'ailes d'ange. D'après la tradition, ceux qui regardent leur reflet dans la lame extrêmement polie d'une *épée de justice* voient leurs fautes révélées. Si vous êtes d'alignement mauvais, vous êtes affaibli 2 tant que vous portez ou maniez cette arme.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Vous prononcez le mot de commande de l'épée et la pointez sur une créature dans votre champ de vision. L'épée lance *détection de l'alignement* pour détecter le mal, en ne ciblant que la créature désignée au lieu de détecter dans une zone.

Maniée par un paladin. Si vous êtes un champion de la cause du paladin, vous bénéficiez également des deux avantages suivants :

- Quand vous obtenez un coup critique sur une créature d'alignement mauvais avec l'*épée de justice*, la créature est ralentie 1 et affaiblie 2 pendant 1 round.
- Vous pouvez activer l'épée de la façon suivante :
- **Activation** ◆ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Conditions.** Vous avez réussi à frapper une créature avec l'*épée de justice* lors de votre action précédente ; **Effet.** Vous lancez *dissipation de la magie* au même niveau que les sorts focalisés de votre champion. Elle doit cibler une illusion que la créature que vous avez frappée a créée, un sort qui affecte la créature que vous avez frappée ou un objet que la créature que vous avez frappée porte ou transporte. Le sort ou l'objet que vous tentez de contrer doit se trouver à 36 m ou moins de vous.

Conditions de fabrication. Vous êtes un champion de la cause du paladin ; fournir une incantation de *détection de l'alignement* et de *dissipation de la magie*. Les matières premières initiales doivent inclure 120 po de fer froid.

FOURCHE DE GUERRE — OBJET 3

MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 50 po

Utilisation tenu à 1 ou 2 mains ; **Encombrement** 1

Ce *trident +1*, le plus souvent orné d'un motif ornemental ressemblant à des écailles de poisson, est une arme courante chez les guerriers d'ascendance aquatique.

Activation ◆ Interagir ; **Effet.** Vous augmentez ou diminuez la longueur du manche du trident. Quand vous l'augmentez, il faut manier le trident à deux mains et celui-ci obtient le trait allonge mais perd le trait de jet.

FRONDE QUI FEULE — OBJET 5

ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 155 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette *fronde de frappe +1* en cuir brun lustré a un unique fil blanc entrelacé dans sa cordelette.

Activation ◆◆ Interagir (son) ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous extirpez le fil blanc puis faites tournoyer très vite la fronde. Elle émet une vague de son assourdissante. Chaque créature dans un cône de 9 m subit 4d6 dégâts de son (jet de Vigueur basique DD 21). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est assourdie pendant 1 round ou pendant une heure en cas d'échec critique.

HACHE DE REPRÉSAILLES OBJET 3

ENCHANTEMENT MAGIQUE

Prix 60 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

La lame de cette *grande hache +1* est ornée d'un motif de crâne humain. Chaque fois qu'une créature vous blesse avec une attaque, le crâne change pour prendre l'apparence du visage de cette créature. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à votre prochain jet de dégâts contre celle-ci avant la fin de votre prochain tour. Étant donné que le visage change d'aspect chaque fois que vous êtes blessé, vous infligez les dégâts supplémentaires uniquement si vous attaquez la créature qui vous a blessé le plus récemment.

KUKRI DE LA SAIGNÉE OBJET 6

PEU COURANT MAGIQUE NÉCROMANCIE

Prix 240 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

La lame rouge sang de ce *kukri de frappe +1* émet une lueur sinistre quand on l'expose à une lumière vive. En cas de coup critique, le kukri inflige 1d8 dégâts de saignement persistants. Si la cible ne subit pas déjà des dégâts de saignement persistants quand vous obtenez le coup critique, vous gagnez également 1d8 points de vie temporaires.

LAME CHANCEUSE OBJET 17+

RARE DIVINATION FORTUNE MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

La chance est souvent du côté de celui qui manie cette *épée courte de frappe supérieure +3*. Les *lames chanceuses* sont forgées dans divers styles, mais leur garde ou leur lame sont souvent ornées de symboles de chance, comme des trèfles à quatre feuilles, des fers à cheval, des poissons, des coccinelles ou autres.

Activation ↻ imaginer ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous ratez une Frappe avec la *lame chanceuse* ; **Effet.** Refaites le jet d'attaque déclencheur et appliquez le nouveau résultat. Il s'agit d'un effet de fortune.

Type *lame chanceuse* ; **Niveau** 17 ; **Prix** 15 000 po

Type *lame chanceuse de souhait* ; **Niveau** 19 ; **Prix** 30 000 po

Certaines *lames chanceuses* contiennent un *souhait* lorsqu'elles sont forgées. Vous pouvez lancer ce sort comme un sort inné arcanique lorsque vous maniez la *lame chanceuse*, ce qui dépense le sort. Un incantateur qui peut lancer *souhait* peut placer un nouveau *souhait* dans la lame en dépensant 8 000 po et en y consacrant 4 jours d'intermède. Une *lame chanceuse de souhait* ne peut pas contenir plus d'un *souhait* à la fois.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *souhait*.

LAME OBSCURE OBJET 9

ÉVOCATION MAGIQUE

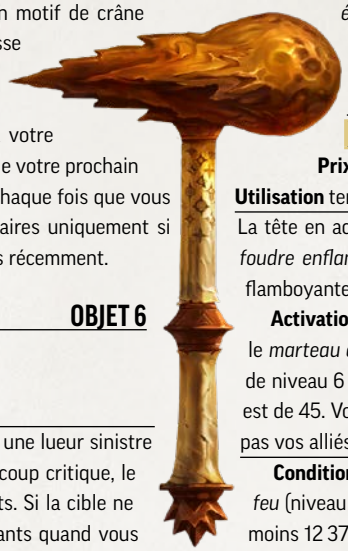
Prix 700 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Aussi noire que le charbon, cette lame gagne en puissance dans l'obscurité. Dans une zone de lumière vive, elle fonctionne comme une *épée courte +1* et ne semble émettre aucune aura magique si on l'examine avec une *détection de la magie* ou des sorts similaires, sauf si ces sorts sont de niveau 4 ou plus.

Dans une zone de ténèbres ou de lumière faible, la *lame obscure* devient une *épée courte de frappe +2*. Chaque fois que vous utilisez la *lame obscure* pour attaquer une créature vis-à-vis de laquelle vous êtes non détecté, vous infligez 1d6 dégâts de précision supplémentaires.

Pour améliorer les runes fondamentales de la *lame obscure*, commencez par l'*épée courte +1* de base, mais si vous l'améliorez au-delà d'une *épée courte de frappe +2*, les runes s'appliquent également dans une zone de ténèbres ou de lumière faibles.



MARTEAU CÉLESTE OBJET 20

RARE ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 70 000 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

La tête en acier massive de ce *marteau de guerre en orichalque de foudre enflammé de frappe majeure +3* a la forme d'une comète flamboyante.

Activation ↻ sur ordre ; **Déclencheur.** Votre jet d'attaque avec le *marteau céleste* est un succès critique ; **Effet.** Une *boule de feu* de niveau 6 explose, centrée sur le *marteau céleste*. Le DD du sort est de 45. Vous êtes immunisé contre l'effet de la *boule de feu*, mais pas vos alliés.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *boule de feu* (niveau 6) et les matières premières initiales doivent inclure au moins 12 375 po d'orichalque.

MARTEAU DE LANCER NAIN OBJET 13

ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 2 750 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce *marteau de guerre de frappe +2* est incrusté de métaux précieux et orné de motifs géométriques d'inspiration naine. Si vous êtes nain, un *marteau de lancer nain* fonctionne pour vous comme un *marteau de guerre boomerang de frappe supérieure +2* avec le trait de jet 9 m, et vos attaques avec le marteau infligent 1d8 dégâts supplémentaires aux géants.

PIOCHE DES TITANS OBJET 19

PEU COURANT ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 36 000 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 16

Cet outil en adamantium de 4,50 m de long servant à creuser est bien trop gros, même pour une Grande créature qui tente de le manier. Toutefois, si vous êtes une créature de Petite taille ou plus grande, vous pouvez le manier si vous portez une *ceinture de force de géant*, comme si sa taille était à peu près adaptée à la vôtre et qu'il faisait 2 Encombrements. Le MJ peut également vous autoriser à manier la pioche si vous disposez d'un autre moyen vous permettant de manier des armes surdimensionnées, si vous êtes un barbare de Grande taille avec l'instinct du géant ou si vous êtes une créature de Très Grande taille, par exemple. Quand elle est utilisée comme une arme, la *pioche des titans* a les statistiques d'un *grand pic de guerre en adamantium acérée de frappe supérieure +3*.

Quand vous maniez la *pioche des titans*, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Athlétisme. Vous pouvez l'utiliser pour ramollir de la terre ou pousser de la terre meuble à raison d'un cube de 1,50 m de côté par minute, ou fracasser de la pierre compacte à raison d'un cube de 1,50 m de côté toutes les 5 min.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous creusez furieusement avec la pioche pour dupliquer de manière non magique les effets du sort *tremblement de terre*.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure 8 100 po d'adamantium.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Armures

On peut fabriquer des armures à partir de matériaux précieux ou imprégnés de magie pour leur donner des pouvoirs dépassant ceux des armures ordinaires. Nombre d'armures magiques sont créées en gravant dessus des runes, comme décrit p. 611. Le bloc de statistiques d'une armure magique indique le prix et les caractéristiques des armures les plus courantes que l'on fabrique à l'aide de runes fondamentales. D'autres armures spéciales sont conçues à partir de matières précieuses et certaines sont des objets fabriqués de manière unique.

Armures en matériaux précieux

Les armures faites de matériaux précieux sont plus chères et accordent parfois des effets spéciaux. On peut fabriquer une armure de cuir en peau de dragon, une armure de bois en ébénite et des armures métalliques avec n'importe quels matériaux précieux hormis l'ébénite. Comme l'Encombrement de l'armure est réduit une fois qu'elle est revêtue, utilisez son Encombrement de transport pour déterminer le prix de ses matériaux (les matériaux se trouvent en p. 573).

Armure en adamantium Objet 12+

Peu courant

Utilisation armure portée ; **Encombrement** variable selon l'armure

Une armure en adamantium est d'un noir luisant et incroyablement solide.

Type armure en adamantium de qualité standard ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 600 po + 160 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse d'adamantium d'au moins 200 po + 20 po par Encombrement

Type armure en adamantium de haute qualité ; **Niveau** 19 ; **Prix** 32 000 po + 3 200 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse d'adamantium d'au moins 16 000 po + 1 600 po par Encombrement.

Armure en argent Objet 5+

Utilisation armure portée ; **Encombrement** variable selon l'armure

Une armure en argent rend certaines créatures malades quand elles la touchent. Une créature avec une faiblesse face à l'argent qui fait un échec critique lors d'une attaque à mains nues contre une créature portant une armure en argent est malade 1. Une créature avec une faiblesse face à l'argent est malade 1 tant qu'elle porte une armure en argent.

Type armure en argent de basse qualité ; **Niveau** 5 ; **Prix** 140 po + 14 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse d'argent d'au moins 70 pa + 7 pa par Encombrement.

Type armure en argent de qualité standard ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 200 po + 120 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse d'argent d'au moins 150 po + 15 po par Encombrement.

Type armure en argent de haute qualité ; **Niveau** 18 ; **Prix** 20 000 po + 2 000 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse d'argent d'au moins 10 000 po + 1 000 po par Encombrement.

Armure en ébénite Objet 12+

Peu courant

Utilisation armure portée ; **Encombrement** variable selon l'armure

Une armure en ébénite est 1 Encombrement plus légère que la normale (ou d'un Encombrement léger si son Encombrement normal est de 1, sans effet sur une armure ayant déjà normalement un Encombrement léger). Elle se porte plus facilement qu'une armure de bois normale : la valeur de Force nécessaire pour ignorer son malus aux tests est réduit de 2 et le malus à la Vitesse est réduit de 1,5 m (ce livre ne propose pas d'exemple d'armure en bois).

Type armure en ébénite de qualité standard ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 600 po + 160 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse d'ébénite d'au moins 200 po + 20 po par Encombrement.

Type armure en ébénite de haute qualité ; **Niveau** 19 ; **Prix** 32 000 po + 3 200 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse d'ébénite d'au moins 16 000 po + 1 600 po par Encombrement.

Armure en fer froid Objet 5+

Utilisation armure portée ; **Encombrement** variable selon l'armure

Le fer froid rend certaines créatures malades quand elles le touchent. Une créature avec une faiblesse face au fer froid (comme la plupart des démons et des fées) qui subit un échec critique lors d'une attaque à mains nues contre une créature en armure de fer froid est malade 1. Une créature avec une faiblesse face au fer froid est malade 1 tant qu'elle porte une armure de fer froid.

Type armure en fer froid de basse qualité ; **Niveau** 5 ; **Prix** 140 po + 14 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse de fer froid d'au moins 70 pa + 7 pa par Encombrement.

Type armure en fer froid de qualité standard ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 200 po + 120 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse de fer froid d'au moins 150 po + 15 po par Encombrement.

Type armure en fer froid de haute qualité ; **Niveau** 18 ; **Prix** 20 000 po + 2 000 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse de fer froid d'au moins 10 000 po + 1 000 po par Encombrement.

Armure en mithral Objet 12+

Peu courant

Utilisation armure portée ; **Encombrement** variable selon l'armure

Une armure en mithral est 1 Encombrement plus légère que la normale (ou d'un Encombrement léger si son Encombrement normal est de 1,

sans effet sur une armure ayant déjà normalement un Encombrement léger). Elle se porte plus facilement qu'une armure de métal normale : la valeur de Force nécessaire pour ignorer son malus aux tests est réduite de 2 et le malus à la Vitesse est réduit de 1,5 m.

Type armure en mithral de qualité standard ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 600 po + 160 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse de mithral d'au moins 200 po + 20 po par Encombrement.

Type armure en mithral de haute qualité ; **Niveau** 19 ; **Prix** 32 000 po + 3 200 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse de mithral d'au moins 16 000 po + 1 600 po par Encombrement.

ARMURE EN ORICHALQUE OBJET 20

RARE

Utilisation armure portée ; **Encombrement** variable selon l'armure

Une armure en orichalque se grave de quatre runes de propriété magiques au lieu de trois grâce aux capacités magiques de l'orichalque. Si vous portez une armure en orichalque, elle vous donne un aperçu du futur, sous forme de bonus de circonstances de +1 aux jets d'initiative.

Type armure en orichalque de haute qualité ; **Niveau** 20 ; **Prix** 55 000 po + 5 500 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse d'orichalque d'au moins 27 500 po + 2 750 po par Encombrement.

ARMURE EN PEAU DE DRAGON OBJET 12+

PEU COURANT

Utilisation armure portée ; **Encombrement** variable selon l'armure

Une armure en peau de dragon est immunisée contre un type de dégâts qui dépend du dragon à partir duquel elle est fabriquée (voir le tableau p. 575). Le port d'une telle armure vous offre aussi un bonus de circonstances de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les attaques et les sorts infligeant ce type de dégâts.

Type armure en peau de dragon de qualité standard ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 600 po + 160 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une peau de dragon d'au moins 200 po + 20 po par Encombrement.

Type armure en peau de dragon de haute qualité ; **Niveau** 19 ; **Prix** 32 000 po + 3 200 po par Encombrement ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une peau de dragon d'au moins 16 000 po + 1 600 po par Encombrement.

LES ALTERNATIVES AUX ARMURES

Si vous ne voulez pas porter d'armure ou si vous êtes uniquement qualifié pour la défense sans armure, vous pouvez porter des vêtements d'explorateur ou des *protège-bras d'armure*. Les vêtements d'explorateur se gravent de runes comme une armure et peuvent donc offrir des bonus d'objet à la CA ou aux jets de sauvegarde.

Les *protège-bras d'armure* donnent un bonus d'objet de +1 à la CA sans modificateur de Dex max et donnent aussi un bonus aux jets de sauvegarde. Cet objet se trouve p. 601

MAILLE ELFIQUE OBJET 13+

PEU COURANT

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 1

La maille elfique est une chemise de mailles en mithral (p. 575) qui scintille même sous une très faible lumière. Elle donne un bonus d'objet de +2 à la CA et n'a pas de malus aux tests.

Créée par des artisans elfiques à l'aide d'antiques techniques artisanales, elle est exceptionnellement silencieuse. Contrairement aux autres chemises de mailles (même en mithral), elle ne possède pas le trait bruyante. On peut la graver de runes comme toute autre chemise de mailles en mithral.

Type maille elfique de qualité standard ; **Niveau** 13 ; **Prix** 2 500 po ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse de mithral d'au moins 3 125 pa.

Type maille elfique de haute qualité ; **Niveau** 20 ; **Prix** 52 000 po ; **Conditions de fabrication.** Les matériaux de fabrication initiaux doivent comprendre une masse de mithral d'au moins 26 000 po.

ARMURES MAGIQUES BASIQUES

Les armures spéciales les plus courantes sont dotées d'une combinaison de runes de *puissance d'armure* et de *résilience*. Le bloc de statistiques suivant sert de référence rapide pour ce type d'armure.

ARMURE MAGIQUE OBJET 5+

ABJURATION INVESTI MAGIQUE

Utilisation armure portée ; **Encombrement** variable selon l'armure

Une armure magique est tout simplement une armure ou des vêtements d'explorateur gravés de runes fondamentales. Une rune *de puissance d'armure* augmente le bonus d'objet de l'armure à la CA tandis qu'une rune *de résilience* ajoute un bonus d'objet aux jets de sauvegarde.

Les prix donnés ici valent pour tous les types d'armure. Vous n'avez pas besoin d'ajuster le prix si l'armure est une armure de cuir, un harnois ou autre. Ces armures sont faites de matériaux standards et non de matériaux précieux comme le mithral.

Type *armure +1* ; **Niveau** 5 ; **Prix** 160 po

Cette armure possède une rune *de puissance d'armure +1* (augmentez le bonus d'objet à la CA de 1).

Type *armure de résilience +1* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po

Cette armure possède une rune *de puissance d'armure +1* (augmentez le bonus d'objet à la CA de 1) et une rune *de résilience* (bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde).

Type *armure de résilience +2* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po

Cette armure possède une rune *de puissance d'armure +2* (augmentez le bonus d'objet à la CA de 2) et une rune *de résilience* (bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde).

Type *armure de résilience supérieure +2* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 500 po

Cette armure possède une rune *de puissance d'armure +2* (augmentez le bonus d'objet à la CA de 2) et une rune *de résilience supérieure* (bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde).

Type *armure de résilience supérieure +3* ; **Niveau** 18 ; **Prix** 24 000 po
Cette armure possède une rune *de puissance d'armure +3* (augmentez le bonus d'objet à la CA de 3) et une rune *de résilience supérieure* (bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde).

Type *armure de résilience majeure +3* ; **Niveau** 20 ; **Prix** 70 000 po
Cette armure possède une rune *de puissance d'armure +3* (augmentez le bonus d'objet à la CA de 3) et une rune *de résilience majeure* (bonus d'objet de +3 aux jets de sauvegarde).

Armures magiques spécifiques

Ces armures possèdent des pouvoirs bien différents de ceux que l'on obtient en gravant simplement des runes dessus. Une armure magique spécifique donne la liste de ses runes fondamentales. Vous pouvez les améliorer, en ajouter ou les transférer, comme d'ordinaire. Vous ne pouvez pas graver une rune de propriété sur une armure spécifique, à moins qu'elle ne la possède déjà.

Armure céleste — Objet 13

BON DIVINE INVESTI TRANSMUTATION

Prix 2 500 po
Utilisation armure portée ; **Encombrement** 1

Cette *cotte de mailles de résilience +2* est faite de fins anneaux d'un curieux métal pâle légèrement translucide. Ses manches et sa jupe sont découpés en fines lamelles semblables à des plumes. Contrairement aux cottes de mailles ordinaires, l'*armure céleste* n'a pas de réduction de Vitesse, son malus d'armure aux tests est de 0 et son Encombrement de 1.

Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les fiélons. Tant que vous portez cette armure, vous avez l'air radieux et gagnez un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie contre toutes les créatures hormis les fiélons.

Si vous n'êtes pas d'alignement bon, vous êtes drainé 2 tant que vous portez l'*armure céleste*. Vous ne pouvez pas vous débarrasser de cet état tant que vous la portez.

Activation ◆ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** L'armure déploie des ailes lumineuses vous donnant une Vitesse de vol de 9 m. Les ailes émettent une lumière vive dans un rayon de 12 m (et une lumière faible dans les 12 m au-delà). Les ailes disparaissent au bout de 10 min.

Conditions de fabrication. Vous êtes d'alignement bon.

Armure démoniaque — Objet 13

DIVINE INVESTI MAUVAIS NÉCROMANCIE

Prix 2 500 po
Utilisation armure portée ; **Encombrement** 4

Fait de fer noir, ce *harnois de résilience +2* est conçu pour vous donner l'air d'un démon cornu, la gueule hurlante du fiélon encadrant votre visage.

Tant que vous portez cette armure, vous pouvez attaquer avec les cornes du heaume. Elles fonctionnent comme une arme de guerre de corps à corps dotée d'une rune *de puissance d'arme +2*. Elles infligent 2d8 dégâts perforants et possèdent le trait mortel d12. Une cible touchée par un coup critique avec les cornes fait un jet de Vigueur DD 30 contre la *peste abyssale* (maladie p. 366). Il est impossible de graver une rune sur les cornes.

Si vous n'êtes pas d'alignement mauvais, vous êtes drainé 2 et ne pouvez pas vous débarrasser de cet état tant que vous portez l'*armure démoniaque*.

Activation ◆◆ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous lancez *porte dimensionnelle*.

Conditions de fabrication. Vous êtes d'alignement mauvais ; fournir une incantation de *porte dimensionnelle*.

Cuirasse de commandement — Objet 10+

ENCHANTEMENT INVESTI MAGIQUE

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 2

Cette *cuirasse de résilience +1* est faite d'un bronze scintillant recouvert de panneaux de renfort dorés en forme de têtes de lion. Elle vous donne une aura d'autorité. Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie, mais vous subissez un malus d'objet de –2 aux tests de Discrétion pour Vous cacher et Être furtif et aux tests de Duperie pour Se déguiser.

Activer ◆ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous donnez à vos alliés dans un rayon de 30 m un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 1 min. Lorsque vous activez ce pouvoir, chaque allié affecté réduit sa valeur d'effrayé de 1.

Type *cuirasse de commandement* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po

Type *cuirasse de commandement supérieure* ; **Niveau** 18 ; **Prix** 22 000 po

Cette armure est une *cuirasse de résilience supérieure +2*. Le bonus et le malus d'objet passent respectivement à +3 et –3.

Écaille impénétrable — Objet 17

PEU COURANT ABJURATION INVESTI MAGIQUE

Prix 12 800 po
Utilisation armure portée ; **Encombrement** 3

Cette *armure d'écailles en adamantium de fortification de résilience supérieure +2* est faite d'écailles noires et lustrées en adamantium de qualité standard qui se chevauchent et semblent s'épaissir momentanément au point d'impact lorsqu'elle encaisse un coup. Quand la rune *de fortification* remporte un succès en transformant un coup critique en coup normal, l'une des écailles devient violette. Vous gagnez une résistance aux dégâts physiques égale au nombre d'écailles violettes, sans dépasser 8.

Chaque jour à l'aube, toutes les écailles violettes redeviennent normales.

Conditions de fabrication. Les matériaux initiaux bruts doivent inclure 1 600 po d'adamantium.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

HARNOIS DES PROFONDEURS OBJET 15

PEU COURANT | ABJURATION | INVESTI | MAGIQUE

Prix 6 500 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 4

Ce *harnois de résilience supérieure +2* est orné de vagues ondoyantes et d'écailles de poisson. Tant que vous le portez, vous ne subissez pas de réduction de Vitesse ni de malus aux tests dus à l'armure lorsque vous Nagez, vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme pour Nager, vous respirez sous l'eau et vous parlez l'aquatique.

HARNOIS DU DRAGON OBJET 16

PEU COURANT | ÉVOCATION | INVESTI | MAGIQUE

Prix 10 000 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 4

Ce *harnois en peau de dragon de résilience supérieure +2* vous donne l'air d'un terrifiant dragon. Il se décline en dix variétés, chacune correspondant à l'un des dix types de dragons ordinaires, bien qu'il en existe sûrement d'autres.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous soufflez comme un dragon, la forme, le type de dégâts et le jet de sauvegarde du souffle dépendant du type de dragon ayant servi à fabriquer l'armure (voir le tableau suivant). Le souffle inflige 14d6 dégâts ; chaque créature de la zone devant faire un jet de sauvegarde basique DD 36.

Type de dragon	Protège contre	Souffle (jet de sauvegarde)
Airain	feu	ligne de feu de 9 m (Réflexes)
Argent ou blanc	froid	cône de froid de 4,5 m (Réflexes)
Bleu ou bronze	électricité	ligne d'électricité de 9 m (Réflexes)
Noir ou cuivre	acide	ligne d'acide de 9 m (Réflexes)
Or ou rouge	feu	cône de feu de 4,5 m (Réflexes)
Vert	poison	cône de poison de 4,5 m (Vigueur)

Conditions de fabrication. Les matériaux initiaux bruts doivent inclure 1 250 po de peau de dragon.

MAILLE CHANCEUSE OBJET 13

DIVINATION | INVESTI | MAGIQUE

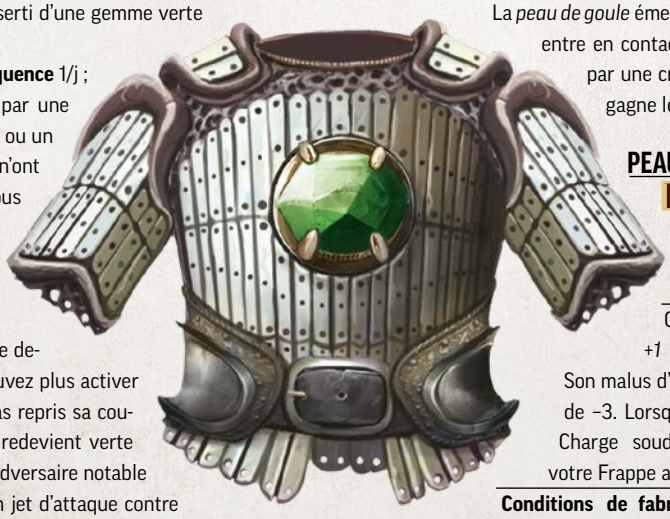
Prix 2 600 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 3

Ce *clibanion de résilience +2* est serti d'une gemme verte bien visible.

Activation ◆ imaginer ; **Fréquence** 1/j ; **Déclencheur.** Vous êtes touché par une attaque qui se solde par un coup ou un coup critique, mais les dégâts n'ont pas encore été lancés ; **Effet.** Vous obligez l'assaillant à relancer le jet d'attaque et conserver le pire résultat. Cet effet a le trait infortune.

En activant l'armure, la gemme devient grise et inerte. Vous ne pouvez plus activer l'armure tant que la pierre n'a pas repris sa couleur verte originelle. La gemme redevient verte au bout d'une semaine ou si un adversaire notable réussit un succès critique sur un jet d'attaque contre vous (si un ennemi réussit un succès critique sur un jet d'attaque contre vous et que vous l'obligez à relancer le succès critique, ce dernier ne recharge pas la *maille chanceuse*). Même si le pouvoir de l'armure revient avant qu'une semaine se soit écoulée, il ne peut pas s'activer plus d'une fois par jour.



MAILLE LUNAIRE OBJET 7

DIVINATION | INVESTI | MAGIQUE

Prix 360 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 2

Cette *chemise de mailles en argent +1* possède un col cousu d'images de la lune à ses différentes phases. Vous voyez au clair de lune comme si vous disposiez de vision nocturne.

Activation ◆ Interagir ; **Fréquence** 1/j ; **Effet.** En touchant l'image de la nouvelle lune sur le col de l'armure, vous supprimez l'état ébloui pendant 1 min.

Conditions de fabrication. Les matériaux initiaux bruts doivent inclure 33 po d'argent.

PEAU D'ANGUILLE ÉLECTRIQUE OBJET 10

INVESTI | MAGIQUE | TRANSMUTATION

Prix 950 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 1

Une peau d'anguille luisante et glissante recouvre les plates de cette *armure de cuir glissante de résilience supérieure +1*. L'armure permet de respirer sous l'eau et vous donne un bonus d'objet de 2 aux tests d'Athlétisme pour Nager et aux tests de Discrétion sous l'eau.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** 1/h ; **Effet.** Vous lancez *décharge électrique* au niveau 2 avec un DD de 29.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *décharge électrique*.

PEAU DE GOULE OBJET 6

PEU COURANT | INVESTI | MAGIQUE | NÉCROMANCIE

Prix 220 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 2

Cette *armure de peau +1* cousue à partir de lambeaux de peau de goule vous donne un bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde contre la maladie et la paralysie et vous immunise contre la paralysie des goules. Une *peau de goule* améliorée avec une rune *de résilience* augmente le bonus d'objet de la rune *de résilience* aux jets de sauvegarde contre la maladie et la paralysie de 1 (+4 au maximum).

La *peau de goule* émet un sifflement haineux dès qu'elle entre en contact avec un elfe. Si elle est portée par une créature dotée du trait elfique, elle gagne le trait bruyante.

PEAU DE RHINOCÉROS OBJET 9

INVESTI | MAGIQUE | TRANSMUTATION

Prix 700 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 2

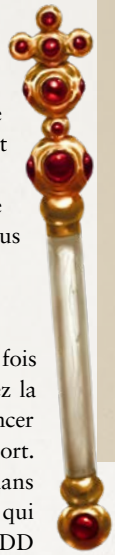
Cette *armure de peau de résilience +1* est faite en peau de rhinocéros. Son malus d'armure aux tests est de –1 au lieu de –3. Lorsque vous utilisez le don de classe Charge soudaine en portant cette armure, votre Frappe ajoute 1d8 dégâts de plus.

Conditions de fabrication. Les matériaux initiaux bruts doivent inclure 320 po de peau de rhinocéros (un matériau ordinaire).

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Baguettes

Les baguettes sont des objets courts et effilés, le plus souvent en bois, qui vous permettent de lancer un sort en particulier sans dépenser un emplacement de sort. On ne peut les utiliser qu'une seule fois par jour mais on peut surcharger une baguette pour tenter de lancer à nouveau, mais à grand risque, le sort qu'elle contient. Chaque baguette contient un sort d'un certain niveau, déterminé quand la baguette est créée. Les baguettes ne peuvent pas contenir des tours de magie, des sorts focalisés ou des rituels.



Si vous trouvez une baguette, vous pouvez essayer de découvrir quel sort elle contient. Si le sort est un sort ordinaire de votre liste de sorts ou un sort que vous connaissez, vous pouvez effectuer une seule action Se souvenir et vous réussissez automatiquement. Sinon, vous devez Identifier la magie (page 238).

Lancer un sort d'une baguette

Une baguette contient un sort que l'on peut lancer une fois par jour. Pour lancer un sort d'une baguette, vous devez la tenir dans une main et activer l'objet avec une activité Lancer un sort en effectuant le nombre normal d'actions pour le sort.

Pour lancer un sort d'une baguette, celui-ci doit être dans votre liste de sorts. Étant donné que vous êtes celui qui Lance le sort, utilisez votre jet d'attaque de sort et votre DD des sorts. C'est un sort de votre tradition.

Un sort lancé par le biais d'une baguette ne nécessite aucun composant matériel physique mais vous devez remplacer tout composant matériel normalement indispensable pour lancer le sort par un composant somatique. Si le sort nécessite un focaliseur, vous devez toujours l'avoir pour lancer le sort que contient la baguette, et si le sort a un coût, vous devez toujours le payer pour lancer le sort.

Surcharger une baguette

Après avoir lancé le sort que contient la baguette une fois dans la journée, vous pouvez tenter de le lancer une fois de plus mais cette surcharge peut provoquer la destruction de la baguette. Lancez le sort à nouveau, puis faites un test nu DD 10. En cas de succès, la baguette est brisée. En cas d'échec, elle est détruite. Si quelqu'un tente de surcharger une baguette déjà surchargée au cours d'une même journée, celle-ci est automatiquement détruite (même si on l'a réparée entre-temps) et aucun sort n'est lancé.

Statistiques d'une baguette

Les statistiques de base d'une baguette sont les mêmes, sauf indication contraire s'il s'agit d'une baguette spéciale. Elle a un Encombrement léger et il faut la tenir dans une main pour l'activer. Chaque baguette contient un sort à un niveau spécifique. Quand vous activez une baguette, vous ne pouvez que lancer le sort au niveau spécifié mais vous pouvez fabriquer une baguette contenant une version intensifiée d'un sort.

Statistiques variables

Chaque type de baguette a un niveau et un prix déterminés par le niveau du sort. La rareté d'une baguette correspond à celle du sort. Les traits de l'objet varient également selon le sort. Une baguette a les traits indiqués dans son profil (magique et baguette, le plus souvent), plus les éventuels traits du sort qu'elle contient.

Exemple de baguette magique

Cette baguette magique donnée en exemple contient le sort *guérison*.

Baguette de guérison **Objet 3+**

Baguette · Magique · Nécromancie · Positif

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Les pommettes en or à l'extrémité de cette baguette de bois blanc sont ornées de cabochons de rubis.

Activation (Lancer un sort) ; **Fréquence** 1/jour, plus surcharger ; vous Lancez le sort *guérison* au niveau indiqué.

Type sort de niveau 1 ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po
Type sort de niveau 2 ; **Niveau** 5 ; **Prix** 160 po
Type sort de niveau 3 ; **Niveau** 7 ; **Prix** 360 po
Type sort de niveau 4 ; **Niveau** 9 ; **Prix** 700 po
Type sort de niveau 5 ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 500 po
Type sort de niveau 6 ; **Niveau** 13 ; **Prix** 3 000 po
Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po
Type sort de niveau 8 ; **Niveau** 17 ; **Prix** 15 000 po
Type sort de niveau 9 ; **Niveau** 19 ; **Prix** 40 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation du sort *guérison* du niveau indiqué.

Fabriquer une baguette

La majeure partie du processus pour Fabriquer une baguette est similaire à celui permettant de Fabriquer tout autre objet magique. Quand vous entamez le processus de fabrication, choisissez un sort à placer dans la baguette. Vous devez lancer ce sort lors du processus ou quelqu'un d'autre doit le faire en votre présence. Ce sort ne produit pas ses effets normaux ; la magie est à la place capturée à l'intérieur de la baguette. L'incantateur n'a pas besoin de payer l'éventuel coût du sort.

L'incantation doit être réalisée par un incantateur qui dépense un emplacement de sort. Vous ne pouvez pas créer une baguette avec un sort provenant d'un autre objet magique, par exemple.

Baguettes magiques

La forme la plus simple de baguette contient un sort, avec un prix et un niveau basé sur ce sort. La baguette a les traits magique et baguette, ainsi que les traits du sort qu'elle contient. Le nom d'une baguette magique contenant un sort est simplement « baguette de » puis le nom du sort.

Baguettes magiques **Objet 3+**

Baguette · Magique

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette baguette fait 30 cm de long environ et contient un unique sort. Son aspect physique est généralement en rapport avec le sort qu'elle contient.

Activation (Lancer un sort) ; **Fréquence** 1/jour, plus surcharger ; vous Lancez le sort au niveau indiqué.

Type sort de niveau 1 ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po
Type sort de niveau 2 ; **Niveau** 5 ; **Prix** 160 po
Type sort de niveau 3 ; **Niveau** 7 ; **Prix** 360 po
Type sort de niveau 4 ; **Niveau** 9 ; **Prix** 700 po

Type sort de niveau 5 ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 500 po
Type sort de niveau 6 ; **Niveau** 13 ; **Prix** 3 000 po
Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po
Type sort de niveau 8 ; **Niveau** 17 ; **Prix** 15 000 po
Type sort de niveau 9 ; **Niveau** 19 ; **Prix** 40 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation du sort du niveau indiqué.

BAGUETTES SPÉCIALISÉES

Les baguettes spécialisées peuvent contenir certains types de sorts uniquement, comme indiqué dans le profil, et peuvent modifier leurs effets ou affecter la façon de le lancer. L'entrée Conditions de fabrication indique les types de sorts que la baguette peut contenir.

BAGUETTE D'ÉLARGISSEMENT OBJET 4+

BAGUETTE MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

L'extrémité de cette baguette n'est pas effilée mais fourchue.

Activation (Lancer un sort) ; **Fréquence** 1/jour, plus surcharger ; l'activation nécessite ◆◆ si l'incantation du sort nécessite normalement ◆, ou ◆◆◆ si l'incantation du sort nécessite normalement ◆◆ ; **Effet.** Vous Lancez le sort et augmentez sa zone d'effet. Ajoutez 1,50 m au rayon d'une explosion ayant normalement un rayon d'au moins 3 m ; ajoutez 1,50 m à la longueur d'un cône ou d'une ligne dont la longueur s'élève normalement à 4,50 m ou moins ; ou ajoutez 3 m à la longueur d'une ligne ou d'un cône plus long.

Type sort de niveau 1 ; **Niveau** 4 ; **Prix** 100 po
Type sort de niveau 2 ; **Niveau** 6 ; **Prix** 250 po
Type sort de niveau 3 ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po
Type sort de niveau 4 ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po
Type sort de niveau 5 ; **Niveau** 12 ; **Prix** 2 000 po
Type sort de niveau 6 ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 500 po
Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 16 ; **Prix** 10 000 po
Type sort de niveau 8 ; **Niveau** 18 ; **Prix** 24 000 po
Type sort de niveau 9 ; **Niveau** 20 ; **Prix** 70 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation d'un sort du niveau approprié. Le sort doit avoir un temps d'incantation de ◆ ou ◆◆, il ne doit avoir aucune durée et doit avoir une zone en forme d'explosion (3 m ou plus), de cône ou de ligne.

BAGUETTE DE BOULES DE FEU INCENDIAIRES OBJET 8+

BAGUETTE ÉVOCATION FEU MAGIQUE

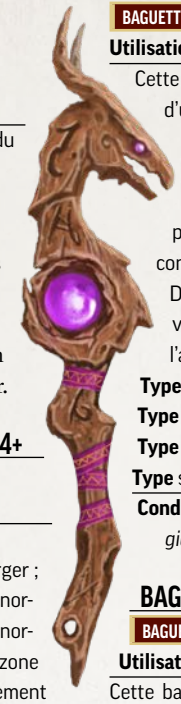
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette baguette noircie et carbonisée émet une faible odeur de guano de chauve-souris.

Activation (Lancer un sort) ; **Fréquence** 1/jour, plus surcharger ; **Effet.** Vous lancez *boule de feu* au niveau indiqué. Chaque créature qui rate son jet de sauvegarde subit des dégâts de feu persistants.

Type sort de niveau 3 ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po ; **Dégâts persistants** 1d6
Type sort de niveau 5 ; **Niveau** 12 ; **Prix** 2 000 po ; **Dégâts persistants** 2d6
Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 16 ; **Prix** 10 000 po ; **Dégâts persistants** 3d6
Type sort de niveau 9 ; **Niveau** 20 ; **Prix** 70 000 po ; **Dégâts persistants** 4d6

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *boule de feu* du niveau approprié.



BAGUETTE DE PROJECTILES MULTIPLES OBJET 5+

BAGUETTE ÉVOCATION FORCE MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette baguette est ornée d'une tête de dragon à son extrémité et d'une sphère de métal poli au milieu.

Activation (Lancer un sort) ; **Fréquence** 1/jour, plus surcharger ; **Effet.** Vous Lancez *projectile magique* au niveau indiqué. Après avoir lancé le sort, la baguette tire un ou plusieurs projectiles supplémentaires au début de chacun de vos tours, comme si vous lanciez la version à 1 action de *projectile magique*. Désignez chaque fois les cibles. Ceci dure 1 min, jusqu'à ce que vous ne teniez plus la baguette en main ou que vous tentiez de l'activer à nouveau.

Type sort de niveau 1 ; **Niveau** 5 ; **Prix** 160 po
Type sort de niveau 3 ; **Niveau** 9 ; **Prix** 700 po
Type sort de niveau 5 ; **Niveau** 13 ; **Prix** 3 000 po
Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 17 ; **Prix** 15 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *projectile magique* du niveau approprié.

BAGUETTE DE PROLONGATION OBJET 5+

BAGUETTE MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette baguette augmente la durée d'un sort. Des braises jaunes décrivent des spirales sur sa surface jusqu'à la fin du sort.

Activation (Lancer un sort) ; **Fréquence** 1/jour, plus surcharger ; l'activation nécessite ◆◆ si l'incantation du sort nécessite normalement ◆, ou ◆◆◆ si l'incantation du sort nécessite normalement ◆◆ ; **Effet.** Vous Lancez le sort et sa durée est augmentée de moitié.

Type sort de niveau 1 ; **Niveau** 5 ; **Prix** 160 po
Type sort de niveau 2 ; **Niveau** 7 ; **Prix** 360 po
Type sort de niveau 3 ; **Niveau** 9 ; **Prix** 700 po
Type sort de niveau 4 ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po
Type sort de niveau 5 ; **Niveau** 13 ; **Prix** 3 000 po
Type sort de niveau 6 ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po
Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 17 ; **Prix** 15 000 po
Type sort de niveau 8 ; **Niveau** 19 ; **Prix** 40 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation d'un sort du niveau approprié. Le sort doit avoir un temps d'incantation de ◆ ou ◆◆ et une durée comprise entre 10 min et 1 h.

BAGUETTE TUEUSE OBJET 3+

BAGUETTE ILLUSION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette baguette noire et lustrée a une gemme verte à son extrémité et quiconque regarde à l'intérieur voit le reflet d'un crâne grimaçant au lieu de son visage.

Activation (Lancer un sort) ; **Fréquence** 1/jour, plus surcharger ; **Effet.** Vous Lancez *doigt de mort* au niveau indiqué. Si le sort tue sa cible, le cadavre libère de l'énergie négative dans une émanation de 6 m en infligeant un montant de dégâts négatifs égal au double du niveau du sort.

Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 16 ; **Prix** 10 000 po
Type sort de niveau 8 ; **Niveau** 18 ; **Prix** 24 000 po
Type sort de niveau 9 ; **Niveau** 20 ; **Prix** 70 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *doigt de mort* du niveau approprié.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Bâtons

Un bâton magique est l'accessoire indispensable d'un incantateur d'élite. Un bâton est lié à une personne pendant le processus de préparation. Ensuite, le préparateur, et lui seul, peut exploiter la magie du bâton pour lancer divers sorts au cours de la journée. Les sorts que l'on peut lancer avec un bâton apparaissent dans une liste à puces. Ils sont triés par niveau sous chaque version du bâton. Il existe souvent plusieurs versions d'un même bâton, et les versions plus puissantes contiennent plus de sorts — un tel bâton contient toujours les sorts de toutes les versions de niveau inférieur, en plus des sorts indiqués dans la section qui leur est consacrée. Tous les bâtons magiques ont le trait bâton.

Lancer les sorts que contient un bâton

Un bâton gagne des charges quand quelqu'un le prépare pour la journée. La personne qui prépare un bâton peut dépenser les charges pour lancer les sorts qu'il contient. Vous pouvez Lancer un sort que contient un bâton uniquement si ce sort figure sur votre liste de sorts, si vous pouvez lancer des sorts du niveau approprié et si vous dépensez un nombre de charges contenues dans le bâton égal au niveau du sort. Lancer un sort que contient un bâton nécessite de le tenir en main (généralement à une main) et de l'Activer en Lançant le sort et en effectuant le nombre normal d'actions du sort.

Utilisez votre jet d'attaque de sort et votre DD des sorts quand vous Lancez un sort que contient un bâton. Le sort obtient le trait approprié de votre tradition magique (arcanique, divine, occulte ou primordiale) et peut être affecté par toutes les modifications que vous pouvez normalement appliquer quand vous lancez des sorts, avec des dons de métamagie par exemple. Vous devez fournir tous les éventuels composants matériels, coût ou focaliseur imposés par le sort, ou vous ne parvenez pas à le lancer.

Les incantateurs préparés ou spontanés appliquent chacun une méthode différente pour modifier la façon dont leurs bâtons gagnent des charges et pour les utiliser (voir les sections Incantateurs préparés et Incantateur spontanés ci-après).

Lancer les tours de magie que contient un bâton

Si un bâton contient un tour de magie, vous pouvez le lancer en utilisant le bâton sans dépenser de charges. Le niveau du tour de magie est intensifié pour atteindre celui où vous lancez les tours de magie.

Préparer un bâton

Pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez préparer un bâton pour lui ajouter des charges gratuitement. Dans ce cas, le bâton gagne un nombre de charges égal plus haut emplacement de sort dont vous disposez. Vous n'avez pas besoin de dépenser des sorts pour ajouter des charges de cette façon. Personne ne peut préparer plus d'un bâton par jour et un bâton ne peut pas être préparé par plus d'une personne par jour. Si les charges ne sont pas utilisées dans les vingt-quatre heures qui suivent, elles sont perdues et préparer de nouveau le bâton retire toutes les charges précédemment stockées à l'intérieur. Vous pouvez préparer un bâton uniquement si vous avez au moins un des sorts qu'il contient dans votre liste de sorts.

Incantateurs préparés

Un incantateur préparé, tel qu'un prêtre, un druide ou un magicien, peut canaliser une partie de sa magie dans le bâton pour augmenter son nombre de charges. Quand un incantateur préparé prépare un bâton, il peut dépenser un emplacement de sort pour ajouter un nombre de charges dans le bâton égal au niveau du sort. Il ne peut pas dépenser plus d'un sort de cette façon chaque jour. Par exemple, si Ezren peut lancer des sorts de niveau 3 et a préparé un bâton, celui-ci devrait gagner 3 charges, mais Ezren pourrait augmenter à 6 le nombre de charges en dépensant l'un de ses sorts de niveau 3, à 5 en dépensant un sort de niveau 2 ou à 4 en dépensant un sort de niveau 1.

Incantateurs spontanés

Un incantateur spontané, tel qu'un barde ou un ensorceleur, peut réduire le nombre de charges qu'il dépense pour Activer un bâton en les substituant par leur propre énergie. Quand un incantateur spontané Active un bâton, il peut dépenser 1 charge du bâton et l'un de ses emplacements de sort pour lancer un sort du bâton du même niveau (ou d'un niveau inférieur) que celui de l'emplacement de sort dépensé. Ceci ne change pas le nombre d'actions qu'il faut effectuer pour lancer le sort. Par exemple, si Séoni peut lancer des sorts de niveau 3 et a préparé un bâton, celui-ci devrait gagner 3 charges. Elle pourrait dépenser 1 charge et l'un de ses emplacements de sort de niveau 3 pour lancer un sort du bâton de niveau 3, ou 1 charge et l'un de ses emplacements de sort de niveau 2 pour lancer un sort du bâton de niveau 2. Elle pourrait aussi dépenser 3 charges du bâton pour lancer un sort de niveau 3 qu'il contient sans dépenser l'un de ses emplacements de sort, comme n'importe quel autre incantateur.

Attaquer avec un bâton

Les bâtons peuvent également servir d'armes (page 280), cela étant inclus dans leur prix. On peut les graver de runes, comme on le ferait normalement avec un bâton. Ceci ne modifie aucun de leurs pouvoirs d'incantation.

Bâton animal — Objet 4+

Bâton · Divination · Magique

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

L'extrémité supérieure de ce bâton est gravée de têtes de monstres et d'animaux. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Nature pour identifier des animaux.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton animal* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 90 po

- **Tour de magie** *repérage*
- **Niveau 1** *convocation d'animal, morsure magique*

Type *bâton animal supérieur* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 460 po

- **Niveau 2** *communication avec les animaux, convocation d'animal, messager animal*
- **Niveau 3** *convocation d'animal, forme animale*

Type *bâton animal majeur* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1900 po

- **Niveau 4** *convocation d'animal*
- **Niveau 5** *convocation d'animal, forme animale, frénésie lunaire*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON D'ABJURATION OBJET 6+

ABJURATION BÂTON MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce bâton de bois recouvert de gravures complexes est chaud au toucher et l'énergie qu'il contient le fait vibrer. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie d'abjuration.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton d'abjuration* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *bouclier*
- **Niveau 1** *alarme*, *feuille morte*
- **Niveau 2** *dissipation de la magie*, *endurance aux éléments*, *résistance à l'énergie*

Type *bâton d'abjuration supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Niveau 3** *alarme*, *glyphe de garde*
- **Niveau 4** *ancre dimensionnelle*, *dissipation de la magie*, *résistance à l'énergie*

Type *bâton d'abjuration majeur* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *bannissement*, *endurance aux éléments*
- **Niveau 6** *dissipation de la magie*, *répulsion*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON D'ENCHANTEMENT OBJET 6+

BÂTON ENCHANTEMENT MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Une gemme fascinante orne l'extrémité de ce bâton de bois joliment taillé. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie d'enchantement.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton d'enchantement* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *hébétement*
- **Niveau 1** *charme*, *injonction*
- **Niveau 2** *fou rire*, *idiotie*

Type *bâton d'enchantement supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Niveau 3** *paralysie*
- **Niveau 4** *charme*, *confusion*, *suggestion*

Type *bâton d'enchantement majeur* ; **Niveau** 14 (peu courant) ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *désespoir foudroyant*, *injonction*
- **Niveau 6** *débilité*, *domination*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON D'ÉVOCATION OBJET 6+

BÂTON ÉVOCATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce bâton est effilé à une extrémité, l'autre étant taillée en forme de torsade ornée de pierres précieuses. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie d'évocation.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton d'évocation* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *rayon de givre*
- **Niveau 1** *décharge électrique*, *projectile magique*
- **Niveau 2** *flèche acide*, *poussière scintillante*

Type *bâton d'évocation supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Niveau 3** *éclair*, *projectile magique*
- **Niveau 4** *boule de feu*, *tempête d'armes*

Type *bâton d'évocation majeur* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *cône de froid*, *projectile magique*
- **Niveau 6** *éclairs multiples*, *mur de force*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON D'ILLUMINATION OBJET 8

BÂTON ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 425 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Une pierre précieuse à facettes transparente orne l'extrémité de ce bâton de fer simple.

Activation ❖ Interagir ; **Effet.** La pierre précieuse au sommet du bâton luit comme une torche, en diffusant une lumière vive sur un rayon de 6 m (et une lumière faible 6 m au-delà) pendant dix minutes.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

- **Tour de magie** *lumière*
- **Niveau 2** *flamme éternelle*
- **Niveau 3** *flamme éternelle*, *lumière brûlante*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON D'ILLUSION OBJET 6+

ILLUSION MAGIQUE BÂTON

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Les incrustations d'or précieux font briller ce bâton métallique richement forgé. Quand vous Lancez un sort que contient le bâton, l'image illusoire d'une chose que vous désirez apparaît à sa surface. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie d'illusion.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton d'illusion* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *son imaginaire*
- **Niveau 1** *déguisement illusoire*, *objet illusoire*
- **Niveau 2** *créature illusoire*, *façade*, *ventriloquie*

Type *bâton d'illusion supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Niveau 3** *déguisement illusoire*, *façade*
- **Niveau 4** *créature illusoire*, *voile*

Type *bâton d'illusion majeur* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *scène illusoire*, *voile*
- **Niveau 6** *double illusoire*, *hallucination*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON D'INVOCATION OBJET 6+

BÂTON INVOCATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce bâton de frêne est orné de motifs d'animaux ; lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie d'invocation.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton d'invocation* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *entrave*

- **Niveau 1** *convocation de créature artificielle, serviteur invisible*
- **Niveau 2** *brume de dissimulation, convocation d'élémentaire, convocation de créature artificielle, coursier fantôme*

Type *bâton d'invocation supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Niveau 3** *convocation d'élémentaire, convocation de créature artificielle, nuage nauséabond*
- **Niveau 4** *brume de dissimulation, convocation d'élémentaire, convocation de créature artificielle, coursier fantôme, création*

Type *bâton d'abjuration majeur* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *convocation d'élémentaire, convocation de créature artificielle, tentacules noirs*
- **Niveau 6** *convocation d'élémentaire, convocation de créature artificielle, coursier fantôme*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON DE DIVINATION OBJET 6+

BÂTON DIVINATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Des pierres semi-précieuses apparaissent à la surface de ce bâton de bois noueux, de façon apparemment aléatoire. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie de divination.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton de divination* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *détection de la magie*
- **Niveau 1** *coup au but*
- **Niveau 2** *compréhension des langues, détection de l'invisibilité, vision dans le noir*

Type *bâton de divination supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Niveau 3** *clairaudience, vision dans le noir*
- **Niveau 4** *clairvoyance, compréhension des langues, télépathie*

Type *bâton de divination majeur* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *communication à distance, œil indiscret*
- **Niveau 6** *télépathie, vision lucide*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON DE FEU OBJET 3+

BÂTON ÉVOCATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce bâton ressemble à une branche de bois cendreux, brûlé et noirci. Il sent un peu la suie et luit comme de la braise. Vous pouvez effectuer l'action Interagir pour allumer une torche, de l'amadou ou une substance inflammable en le touchant avec l'extrémité du bâton.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton de feu* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

- **Tour de magie** *flammes*
- **Niveau 1** *mains brûlantes*

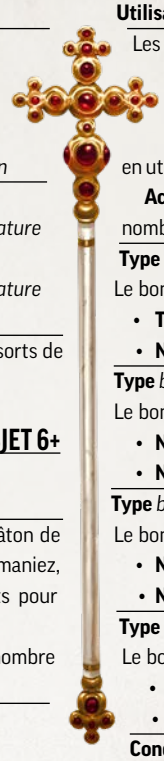
Type *bâton de feu supérieur* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 450 po

- **Niveau 2** *mains brûlantes, sphère de feu*
- **Niveau 3** *boule de feu, sphère de feu*

Type *bâton de feu majeur* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 800 po

- **Niveau 4** *bouclier de feu, boule de feu, mur de feu*
- **Niveau** *5 boule de feu, mur de feu*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.



BÂTON DE GUÉRISON OBJET 4+

BÂTON MAGIQUE NÉCROMANCIE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Les deux extrémités de ce bâton de bois blanc et lisse sont ornées d'une croix dorée et d'une multitude de cabochons de rubis. Un *bâton de guérison* confère un bonus d'objet aux points de vie que vous soignez chaque fois que vous lancez le sort *guérison* en utilisant vos propres emplacements de sort ou les charges du bâton.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton de guérison* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 90 po

Le bonus d'objet conféré aux sorts *guérison* est de +1.

- **Tour de magie** *stabilisation*
- **Niveau 1** *guérison*

Type *bâton de guérison supérieur* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 450 po

Le bonus d'objet conféré aux sorts *guérison* est de +2.

- **Niveau 2** *guérison, restauration, restaurer les sens*
- **Niveau 3** *délivrance des maladies, guérison*

Type *bâton de guérison majeur* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 800 po

Le bonus d'objet conféré aux sorts *guérison* est de +3.

- **Niveau 4** *guérison, restauration*
- **Niveau 5** *délivrance des maladies, guérison, souffle de vie*

Type *bâton de guérison ultime* ; **Niveau** 16 ; **Prix** 9 200 po

Le bonus d'objet conféré aux sorts *guérison* est de +4.

- **Niveau 6** *guérison, restauration, restaurer les sens*
- **Niveau 7** *délivrance des maladies, guérison, régénération*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON DE NÉCROMANCIE OBJET 6+

BÂTON MAGIQUE NÉCROMANCIE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce bâton tordu à l'aspect sinistre est orné d'un crâne hideux et de motifs osseux. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie nécromantique.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton de nécromancie* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *contact glacial*
- **Niveau 1** *rayon affaiblissant, sinistres volutes*
- **Niveau 2** *préservation des morts, surdité*

Type *bâton de nécromancie supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Niveau 3** *cécité, contact vampirique*
- **Niveau 4** *rayon affaiblissant, sinistres volutes*

Type *bâton de nécromancie majeur* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *nuage mortel, préservation des morts*
- **Niveau 6** *saignée du vampire, sinistres volutes*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON DE SURPUISSANCE OBJET 16

RARE BÂTON ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 10 000 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

L'extrémité de ce bâton de bois renforcé par magie est ornée de symboles runiques magiques sculptés dans l'argent. Quand il est utilisé comme une arme, un *bâton de surpuissance* est un *bâton de frappe supérieure +2*.

Détruire sciemment un *bâton de surpuissance* provoque une formidable explosion d'énergie. Quand vous maniez le bâton, vous pouvez Interagir pour

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

le briser. Ceci provoque une déflagration magique en forme d'explosion de 9 m centrée sur le bâton. Elle inflige 2d8 dégâts de force par charge restante dans le bâton (jet de Réflexes basique DD 40). Vous obtenez automatiquement un échec critique à votre jet de sauvegarde. Une créature réduite à 0 point de vie suite à ces dégâts meurt sur-le-champ ; il s'agit d'un effet de mort.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

- **Niveau 1** *rayon affaiblissant*
- **Niveau 2** *flamme éternelle*
- **Niveau 3** *lévitation*
- **Niveau 4** *globe d'invulnérabilité*, *paralysie*
- **Niveau 5** *projectile magique*
- **Niveau 6** *mur de force*
- **Niveau 7** *boule de feu*, *cône de froid*, *éclair*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON DE THAUMATURGE — OBJET 20

RARE | BÂTON | ÉVOCATION | MAGIQUE

Prix 90 000 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Des sceaux et des runes magiques antiques et puissantes sont gravés sur le gainage de fer de ce long bâton de bois. Un *bâton de thaumaturge* est un *bâton de frappe majeure +3*, et quand vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstance de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Détruire sciemment un *bâton de thaumaturge* provoque le déferlement d'une vague d'énergie arcanique véritablement dévastatrice qui se dissipe peu à peu en s'éloignant du bâton. Quand vous maniez le bâton, vous pouvez le briser en effectuant l'action Interagir. Ceci provoque une déflagration magique en forme d'explosion de 9 m centrée sur le bâton. Elle inflige 2d10 dégâts de force par charge restante dans le bâton (jet de Réflexes basique DD 40). Vous obtenez automatiquement un échec critique à votre jet de sauvegarde. L'explosion se fait sentir également au-delà de cette zone d'explosion initiale en infligeant la moitié des dégâts aux créatures situées au-delà de cette zone de 9 m mais dans une explosion de 18 m. Une créature réduite à 0 point de vie suite à ces dégâts meurt sur le champ ; il s'agit d'un effet de mort.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

- **Tours de magie** *détection de la magie*, *lumière*, *manipulation à distance*, *projectile télékinésique*
- **Niveau 1** *verrouillage*
- **Niveau 2** *agrandissement*, *déblocage*, *invisibilité*, *manœuvre télékinésique*, *poussière scintillante*, *toile d'araignée*
- **Niveau 3** *boule de feu*, *dissipation de la magie*, *éclair*
- **Niveau 4** *agrandissement*, *boule de feu*, *invisibilité*, *mur de feu*, *toile d'araignée*
- **Niveau 5** *cône de froid*, *passe-muraille*, *transport télékinésique*
- **Niveau 6** *boule de feu*, *désintégration*, *dissipation de la magie*, *éclair*
- **Niveau 7** *changement de plan*, *cône de froid*, *mur de feu*, *passe-muraille*
- **Niveau 8** *armure du mage*, *boule de feu*
- **Niveau 9** *convocation de dragon*, *dissipation de la magie*, *nuée de météores*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON DE TRANSMUTATION — OBJET 6+

BÂTON | MAGIQUE | TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Un orbe de verre au sommet de ce bâton métallique contient du sable fin et ondoyant. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie de transmutation.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton de transmutation* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *symbole*
- **Niveau 1** *pas rapide*, *saut*
- **Niveau 2** *agrandissement*, *forme humanoïde*

Type *bâton de transmutation supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Niveau 3** *pieds en nageoires*, *saut*
- **Niveau 4** *façonnage de la pierre*, *forme gazeuse*

Type *bâton de transmutation majeur* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *forme humanoïde*
- **Niveau 6** *chair en pierre*, *forme de dragon*, *métamorphose funeste*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON DU MENTALISTE — OBJET 4+

BÂTON | DIVINATION | MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce bâton de bois ciré est orné d'un motif bosselé ressemblant aux plis d'un cerveau. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour identifier la magie mentale.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton du mentaliste* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 90 po

- **Tour de magie** *hébétement*
- **Niveau 1** *douleur fantôme*, *lien mental*

Type *bâton du mentaliste supérieur* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 450 po

- **Niveau 2** *paranoïa*
- **Niveau 3** *douleur fantôme*, *hypercognition*

Type *bâton du mentaliste majeur* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 800 po

- **Niveau 4** *modification de mémoire*, *télépathie*
- **Niveau 5** *douleur fantôme*, *pulsation synaptique*, *synesthésie*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BÂTON VERDOYANT — OBJET 6+

BÂTON | DIVINATION | MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Des feuilles poussent sur cette branche de chêne au printemps, elles changent de couleur en automne et tombent en hiver. Lorsque vous le maniez, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Nature pour identifier des plantes.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type *bâton verdoyant* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 225 po

- **Tour de magie** *entrave*
- **Niveau 1** *gourdin magique* (peut cibler le *bâton verdoyant*)
- **Niveau 2** *enchevêtrement*, *façonnage du bois*, *forme d'arbre*, *peau d'écorce*

Type *bâton verdoyant supérieur* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 750 po

- **Niveau 3** *mur d'épines*
- **Niveau 4** *communication avec les plantes*, *peau d'écorce*
- **Niveau 5** *forme de plante*, *mur d'épines*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

Boucliers

Tous les boucliers magiques sont des objets spécifiques dont les effets protecteurs sont très divers, comme indiqué dans la description de chacun. Au contraire des armures magiques, on ne peut pas graver de runes sur les boucliers magiques.

Boucliers en matières précieuses

Les boucliers composés de matières précieuses sont plus chers et leur durabilité est différente pour chacun. Les targes et la plupart des boucliers peuvent être en matières précieuses mais les pavois ne peuvent être qu'en ébénite.

Bouclier en adamantium — Objet 8+

PEU COURANT

Utilisation variable en fonction du bouclier

Les boucliers en adamantium sont particulièrement solides et sont des armes en adamantium lorsqu'on les utilise pour frapper.

Type targe en adamantium de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 400 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 50 po d'adamantium

Le bouclier a une Solidité de 8, 32 PV et un SR de 16.

Type bouclier en adamantium de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 440 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 55 po d'adamantium

Le bouclier a une Solidité de 10, 40 PV et un SR de 20.

Type targe en adamantium de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 000 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 4 000 po d'adamantium

Le bouclier a une Solidité de 11, 44 PV et un SR de 22.

Type bouclier en adamantium de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 800 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 4 400 po d'adamantium

Le bouclier a une Solidité de 13, 52 PV et un SR de 26.

Bouclier en argent — Objet 2+

Utilisation variable en fonction du bouclier

Les boucliers en argent ne produisent généralement aucun effet supplémentaire mais ce sont des armes en argent lorsqu'on les utilise pour frapper.

Type targe en argent de basse qualité ; **Niveau** 2 ; **Prix** 30 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 15 pa d'argent

Le bouclier a une Solidité de 1, 4 PV et un SR de 2.

Type bouclier en argent de basse qualité ; **Niveau** 2 ; **Prix** 34 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 17 pa d'argent

Le bouclier a une Solidité de 3, 12 PV et un SR de 6.

Type targe en argent de qualité standard ; **Niveau** 7 ; **Prix** 300 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 375 pa d'argent

Le bouclier a une Solidité de 3, 12 PV et un SR de 6.

Type bouclier en argent de qualité standard ; **Niveau** 7 ; **Prix** 340 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 425 pa d'argent

Le bouclier a une Solidité de 5, 20 PV et un SR de 10.

Type targe en argent de haute qualité ; **Niveau** 15 ; **Prix** 5 000 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 2 500 po d'argent

Le bouclier a une Solidité de 6, 24 PV et un SR de 12.

Type bouclier en argent de haute qualité ; **Niveau** 15 ; **Prix** 5 500 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 2 750 po d'argent

Le bouclier a une Solidité de 8, 32 PV et un SR de 16.

Bouclier en ébénite — Objet 8+

PEU COURANT

Utilisation variable en fonction du bouclier

Un bouclier en ébénite est 1 Encombrement plus léger que la normale (ou d'un Encombrement léger si son Encombrement normal est de 1, sans effet sur un bouclier ayant normalement un Encombrement léger).

Type targe en ébénite de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 400 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 50 po d'ébénite

Le bouclier a une Solidité de 3, 12 PV et un SR de 6.

Type bouclier en ébénite de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 440 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 55 po d'ébénite

Le bouclier a une Solidité de 5, 20 PV et un SR de 10.

Type pavois en ébénite de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 560 po ; **Encombrement** 3 ; **Conditions de fabrication** au moins 70 po d'ébénite

Le bouclier a une Solidité de 5, 20 PV et un SR de 10.

Type targe en ébénite de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 000 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 4 000 po d'ébénite

Le bouclier a une Solidité de 6, 24 PV et un SR de 12.

Type bouclier en ébénite de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 800 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 4 400 po d'ébénite

Le bouclier a une Solidité de 8, 32 PV et un SR de 16.

Type pavois en ébénite de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 11 200 po ; **Encombrement** 3 ; **Conditions de fabrication** au moins 5 600 po d'ébénite

Le bouclier a une Solidité de 8, 32 PV et un SR de 16.

Bouclier en fer froid — Objet 2+

Utilisation variable en fonction du bouclier

Les boucliers en fer froid ne produisent généralement aucun effet supplémentaire mais ce sont des armes en fer froid lorsqu'on les utilise pour frapper.

Type targe en fer froid de basse qualité ; **Niveau** 2 ; **Prix** 30 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 15 pa de fer froid

Le bouclier a une Solidité de 3, 12 PV et un SR de 6.

Type bouclier en fer froid de basse qualité ; **Niveau** 2 ; **Prix** 34 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 17 pa de fer froid

Le bouclier a une Solidité de 5, 20 PV et un SR de 10.

Type targe en fer froid de qualité standard ; **Niveau** 7 ; **Prix** 300 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 375 pa de fer froid

Le bouclier a une Solidité de 5, 20 PV et un SR de 10.

Type bouclier en fer froid de qualité standard ; **Niveau** 7 ; **Prix** 340 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 425 pa de fer froid

Le bouclier a une Solidité de 7, 28 PV et un SR de 14.

Type targe en fer froid de haute qualité ; **Niveau** 15 ; **Prix** 5 000 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 2 500 po de fer froid

Le bouclier a une Solidité de 8, 32 PV et un SR de 16.

Type bouclier en fer froid de haute qualité ; **Niveau** 15 ; **Prix** 5 500 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 2 750 po de fer froid

Le bouclier a une Solidité de 10, 40 PV et un SR de 20.

Bouclier en mithral — Objet 8+

PEU COURANT

Utilisation variable en fonction du bouclier

Un bouclier en mithral est 1 Encombrement plus léger que la normale (ou d'un Encombrement léger si son Encombrement normal est de 1, sans effet sur un bouclier ayant normalement un Encombrement léger). Ils sont considérés comme des armes en argent lorsqu'on les utilise pour frapper.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Type targe en mithral de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 400 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 50 po de mithral
Le bouclier a une Solidité de 3, 12 PV et un SR de 6.

Type bouclier en mithral de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 440 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 55 po de mithral
Le bouclier a une Solidité de 5, 20 PV et un SR de 10.

Type targe en mithral de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 000 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 4 000 po de mithral
Le bouclier a une Solidité de 6, 24 PV et un SR de 12.

Type bouclier en mithral de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 800 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 4 400 po de mithral
Le bouclier a une Solidité de 8, 32 PV et un SR de 16.

BOUCLIER EN ORICHALQUE OBJET 17+

RARE

Utilisation variable en fonction du bouclier

Les propriétés de manipulation temporelle des boucliers en orichalque sont particulièrement utiles pour les maintenir intacts. Chaque jour, la première fois qu'un bouclier en orichalque devrait être détruit, il lui reste à la place 1 point de vie et il obtient l'état brisé.

Type targe en orichalque de haute qualité ; **Niveau** 17 ; **Prix** 12 000 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 6 000 po d'orichalque
Le bouclier a une Solidité de 14, 56 PV et un SR de 28.

Type bouclier en orichalque de haute qualité ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 200 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 6 600 po d'orichalque
Le bouclier a une Solidité de 16, 64 PV et un SR de 32.

BOUCLIER EN PEAU DE DRAGON OBJET 8+

PEU COURANT

Utilisation variable en fonction du bouclier

Chaque bouclier en peau de dragon est immunisé contre un type de dégâts selon le type de dragon (voir Peau de dragon en page 575).

Type targe en peau de dragon de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 400 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 50 po de peau de dragon
Le bouclier a une Solidité de 2, 8 PV et un SR de 4.

Type bouclier en peau de dragon de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 440 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 55 po de peau de dragon
Le bouclier a une Solidité de 4, 16 PV et un SR de 8.

Type targe en peau de dragon de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 000 po ; **Encombrement** L ; **Conditions de fabrication** au moins 4 000 po de peau de dragon
Le bouclier a une Solidité de 5, 20 PV et un SR de 10.

Type bouclier en peau de dragon de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 800 po ; **Encombrement** 1 ; **Conditions de fabrication** au moins 4 400 po de peau de dragon
Le bouclier a une Solidité de 7, 28 PV et un SR de 14.

BOUCLIERS SPÉCIFIQUES

Ces boucliers ont des pouvoirs uniques en leur genre qui les différencient de leurs équivalents classiques.

BOUCLIER DE FORCE OBJET 9

PEU COURANT ÉVOCATION FORCE MAGIQUE

Prix 650 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

De minuscules tuiles de verre agencées en mosaïque ornent les bords de ce bouclier en acier aux gravures élaborées (Solidité 8, 32 PV, SR 16).

Activation ❖ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Le bouclier créé une bulle de force autour de vous qui vous protège des coups en vous octroyant une résistance 5 aux dégâts physiques pendant une minute. La bulle disparaît si vous ne tenez plus le bouclier.

BOUCLIER DE LA MANTICORE OBJET 7

ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 360 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Cinq pointes barbelées ornent la surface de ce bouclier en acier (Solidité 6, 24 PV, SR 12). Ce sont des *pointes de bouclier de frappe +1*. Quand vous effectuez l'action Blocage au bouclier avec ce bouclier, les dégâts sont infligés aux pointes avant le bouclier. Quand le bouclier devrait subir des dégâts (après application de la Solidité), une pointe se casse par tranche de 6 dégâts, ce qui réduit les dégâts de 6. Le bouclier subit les éventuels dégâts restants. Le bouclier subit les dégâts comme à l'accoutumée quand toutes les pointes sont cassées.

Quand il ne reste plus aucune pointe, il ne vous est plus possible d'attaquer avec elles tant qu'elles ne se sont pas régénérées le lendemain.

Activation ❖ Interagir ; **Effet.** Vous projetez l'une des pointes du bouclier sur une cible. Une pointe projetée utilise les statistiques des pointes mais c'est une arme de guerre à distance avec un facteur de portée de 36 m.

BOUCLIER DU LION OBJET 6

INVOCATION MAGIQUE

Prix 245 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce bouclier en acier (Solidité 6, 36 PV, SR 18) est forgé de façon à ressembler à une tête de lion rugissant. La tête de lion fonctionne comme un *ombon de frappe +1* impossible à détacher du bouclier.

Activation ❖ Lever un bouclier ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous animez la tête de lion. Vous Levez le bouclier et faites une Frappe au corps à corps avec lui au cours de la même action. La gueule du bouclier est une arme de guerre de corps à corps qui inflige 2d6 dégâts perforants et a le trait mortelle 1d6 ; il est impossible de l'améliorer avec des runes. Pendant une minute, le bouclier reste animé et vous pouvez Frapper avec lui chaque fois que vous Levez le bouclier, ainsi qu'avec l'action Frapper.

BOUCLIER DU POURFENDEUR DE DRAGONS OBJET 9

PEU COURANT ABJURATION MAGIQUE

Prix 670 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Un *bouclier du pourfendeur de dragons* est un bouclier en acier recouvert de la peau d'un certain type de dragon, ce qui distingue chaque bouclier des autres. Lorsqu'il est levé, ce bouclier en acier (Solidité 8, 32 PV, SR 16) confère son bonus de circonstances aux jets de Réflexes contre les effets de zone (ainsi qu'à la CA, comme à l'accoutumée).

Lorsque vous le tenez en main, il vous confère également un bonus de circonstances de +2 aux jets de Volonté contre le pouvoir présence terrifiante d'un dragon. Le bouclier a une résistance 10 contre le type de dégâts associé à celui du dragon dont la peau a été utilisée pour sa fabrication (voir Peau de dragon en page 575). Cette résistance s'applique après réduction des dégâts due à la Solidité. Ainsi, quand vous utilisez Blocage au bouclier, le *bouclier du pourfendeur de dragons* subit 18 dégâts de moins des attaques infligeant ce type de dégâts. Vous pouvez utiliser Blocage au bouclier contre les attaques qui infligent des dégâts de ce type.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure au moins 30 po de peau de dragon.

BOUCLIER FLOTTANT OBJET 11+

PEU COURANT MAGIQUE

Utilisation sanglé à 1 main ; **Encombrement** L

Des motifs d'aile sont souvent gravés sur un *bouclier flottant*. Cette targe (Solidité 6, 24 PV, SR 12) peut vous protéger de sa propre initiative.

Activation ◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Le bouclier se détache de votre bras et flotte à vos côtés en vous conférant automatiquement son bonus, comme si vous aviez Levé le bouclier. Étant donné que vous ne maniez pas le bouclier, vous ne pouvez pas utiliser de réactions telles que Blocage au bouclier avec lui mais vous profitez de ses avantages, même si vous utilisez déjà vos deux mains. Au bout d'une minute, le bouclier tombe au sol, ce qui met fin à l'effet flottant. Tant que le bouclier est adjacent à vous, vous pouvez Interagir pour vous en emparer, ce qui met fin prématurément à son effet flottant.

Type *bouclier flottant* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 250 po

Type *bouclier flottant supérieur* ; **Niveau** 16 ; **Prix** 9 000 po

Vous pouvez activer le bouclier autant de fois que vous le voulez par jour.

BOUCLIER GARDESORT OBJET 6

ABJURATION MAGIQUE

Prix 250 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Des glyphes de protection contre la magie sont gravés sur ce bouclier. Tant que vous levez ce bouclier en acier (Solidité 6, 24 PV, SR 12), vous bénéficiez de son bonus de circonstances aux jets de sauvegarde contre les sorts qui vous prennent pour cible (ainsi qu'à la CA).

BOUCLIER INDESTRUCTIBLE OBJET 18

RARE ABJURATION MAGIQUE

Prix 24 000 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Un *bouclier indestructible* est un bouclier en adamantium de haute qualité (Solidité 13, 90 PV) capable de résister à tous les dégâts. Seul le sort *désintégration* peut l'endommager (déterminez les dégâts comme s'il était lancé contre une créature qui a raté son jet de sauvegarde) ou un artefact associé à la destruction, tel qu'une *sphère d'annihilation*.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure au moins 4 400 po d'adamantium.

BOUCLIER INTERCEPTEUR DE PROJECTILES OBJET 11

ABJURATION MAGIQUE

Prix 1 350 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Des motifs de flèches empennées et entrecroisées sont gravées sur ce bouclier en bois (Solidité 6, 24 PV, SR 12).

Activation ↷ Interagir ; **Déclencheur.** Une Frappe avec une arme à distance prend pour cible une créature à 4,50 m ou moins de vous quand vous avez ce bouclier levé, et l'attaquant n'a pas encore fait son jet d'attaque ; **Effet.** La Frappe qui déclenche l'effet vous prend pour cible à la place de celle prévue. Si elle touche, vous bénéficiez des effets de la réaction Blocage au bouclier.

BOUCLIER RÉFLÉCHISSANT OBJET 18

PEU COURANT ABJURATION MAGIQUE

Prix 18 000 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

La surface de cette targe en argent de haute qualité (Solidité 6, 24 PV, SR 12) reflète comme un miroir tellement elle est polie. Le bouclier fonctionne comme un *bouclier gardesort* (voir ci-après) qui peut également renvoyer des sorts.

Activation ↷ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous êtes la cible d'un sort ; **Conditions.** Le *bouclier réfléchissant* est levé ; **Effet.** Vous tentez de renvoyer le sort sur son incantateur, avec les effets d'un *renvoi de sorts* de niveau 9 et un modificateur de contre de +40.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *renvoi de sorts* et les matières premières initiales doivent inclure au moins 2 750 po d'argent.

BOUCLIER RENFORCÉ OBJET 4+

ABJURATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce bouclier en acier, de conception et de fabrication de haut niveau, a une Solidité plus élevée que ses équivalents non magiques, ce qui le rend plus difficile à briser ou à détruire.

Type mineur ; **Niveau** 4 ; **Prix** 100 po

Le bouclier a une Solidité de 8, 64 PV et un SR de 32.

Type inférieur ; **Niveau** 7 ; **Prix** 360 po

Le bouclier a une Solidité de 10, 80 PV et un SR de 40.

Type moyen ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po

Le bouclier a une Solidité de 13, 104 PV et un SR de 52.

Type supérieur ; **Niveau** 13 ; **Prix** 3 000 po

Le bouclier a une Solidité de 15, 120 PV et un SR de 60.

Type majeur ; **Niveau** 16 ; **Prix** 10 000 po

Le bouclier a une Solidité de 17, 136 PV et un SR de 68.

Type ultime ; **Niveau** 19 ; **Prix** 40 000 po

Le bouclier a une Solidité de 20, 160 PV et un SR de 80.

GARDIEN DE LA FORGE OBJET 10

PEU COURANT ABJURATION MAGIQUE

Prix 975 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Le symbole religieux de Torag, le dieu de la forge – un marteau orné de conception naine – pare la face avant de ce bouclier en acier (Solidité 6, 24 PV, SR 12). Le bouclier est un symbole religieux de Torag.

Vous et tous les alliés adjacents avez une résistance au feu 5 tant que vous levez le bouclier. Lorsqu'il est utilisé pour un Blocage au bouclier, le *gardien de la forge* produit le son d'un coup de marteau contre une enclume et le symbole se met à luire comme si le feu d'une fournaise l'avait embrasé.

Activation ◆ sur ordre (feu) ; **Déclencheur.** Vous utilisez le *gardien de la forge* pour Bloquer au bouclier l'attaque d'une créature adjacente et le bouclier subit des dégâts ; **Effet.** La créature attaquante subit 2d6 dégâts de feu.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Consommables

Cette section regroupe les objets magiques dotés du trait consommable. Un objet avec ce trait est à utilisation unique. Sauf indication contraire, il est détruit après son activation. Quand un personnage crée des objets consommables, il peut le faire par lot de quatre, comme décrit dans l'activité Artisanat. Les consommables incluent les sous-catégories suivantes, les règles spéciales éventuelles figurant au début de chaque section.

- Les **munitions** figurent en p. 561.
- Les **huiles** figurent en p. 560.
- Les **potions** figurent en p. 564.
- Les **parchemins** figurent en p. 562.
- Les **talismans** figurent en p. 566.
- Les **autres consommables** commencent en p. 571

Huiles

Les huiles sont des gels, des onguents, des pâtes ou des baumes magiques que l'on applique sur un objet et qui sont consommés lors du processus. Elles disposent du trait huile. Il faut généralement deux mains pour appliquer une huile : une pour tenir le pot, l'autre pour extraire l'huile et l'étaler. Pour appliquer de l'huile sur un objet ou une créature, il faut qu'il ou elle soit à portée. Comme le processus est minutieux, il est normalement impossible d'enduire d'huile une cible non consentante ou un objet en possession d'une telle cible, à moins qu'elle ne soit paralysée, pétrifiée ou inconsciente.

Baume antiparalysie — Objet 6+

CONSOMMABLE GUÉRISON HUILE MAGIQUE NÉCROMANCIE

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Ce baume laiteux aide une créature à vaincre la paralysie si elle en est enduite. Elle bénéficie des effets du sort *délivrance de la paralysie* niveau 3.

Type *baume antiparalysie* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 40 po

Type *baume antiparalysie supérieur* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 325 po

Le *baume antiparalysie supérieur* peut dissiper la pétrification. La créature enduite bénéficie des effets de *délivrance de la paralysie* niveau 6 et *pierre en chair*.

Huile alignée — Objet 9

CONSOMMABLE DIVINE ÉVOCATION HUILE

Prix 140 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

L'huile emplit une arme de la puissance cosmique d'un alignement. Chaque *huile d'alignement* est fabriquée avec l'un d'eux : chaos, mal, bien ou loi (par exemple une *huile d'alignement bon*). Une arme enduite de cette huile gagne l'effet de la rune de propriété associée à son alignement : *anarchique* (chaos), *axiomatique* (loi), *sainte* (bien) ou *impie* (mal). Cela dure 1 min.

Huile antimagie — Objet 20

RARE ABJURATION CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE

Prix 13 000 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Cette huile contient une énergie qui repousse presque tous les types de magie. Quand vous l'appliquez sur une armure, la créature qui porte cette armure est immunisée contre tous les sorts, effets magiques (les siens et ceux d'autrui) et les effets dotés du trait magique pendant 1 min. L'huile n'affecte ni la magie de l'armure, ni les runes fondamentales des armes qui attaquent son porteur. Les effets magiques issus d'une source de niveau 20 ou plus, comme une divinité, fonctionnent sur le détenteur de l'armure.

Huile d'affûtage — Objet 11

PEU COURANT CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 250 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Quand on applique cet onguent sur une arme de corps à corps qui inflige des dégâts tranchants ou perforants, elle s'affûte et devient plus dangereuse pendant 1 min, comme si elle bénéficiait d'une rune *acérée*.

Huile d'animation — Objet 12

PEU COURANT CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 330 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Vous pouvez frotter cette huile couleur de bronze sur une arme de corps à corps pour la faire bénéficier des effets d'une rune *dansante* (p. 614). L'effet se termine lorsque vous ratez un test nu pour l'arme, ce qui la fait tomber.

Huile d'apesanteur — Objet 2+

CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Vous pouvez enduire un objet d'Encombrement 1 ou moins avec cette huile scintillante pour qu'il paraisse ne rien peser. Son Encombrement devient négligeable pendant 1 h.

Type *huile d'apesanteur* ; **Niveau** 2 ; **Prix** 6 po

Type *huile d'apesanteur supérieure* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 36 po

Cette huile peut affecter un objet de 2 Encombrements ou moins et dure 8 h.

Huile d'obscurcissement — Objet 15

CONSOMMABLE HUILE ILLUSION MAGIQUE

Prix 1 200 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Vous pouvez étaler ce gel bleu-gris sur un objet avec un Encombrement de 3 ou moins pour le protéger contre la détection magique. Il est alors immunisé contre la magie de divination de niveau 8 ou moins (comme *localisation*). L'huile est permanente, mais on peut la retirer avec de l'acide. Cela prend d'ordinaire 1 min par objet d'un Encombrement de 1 ou moins, sinon un nombre de minutes égal à l'Encombrement de l'objet.

Huile de puissance — Objet 2

CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 7 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Lorsque vous appliquez cette épaisse huile visqueuse sur une arme ou une armure non magique, elle devient magique. Si c'est une arme, elle devient temporairement une arme *de frappe +1*, si c'est une armure elle devient temporairement une *armure de résilience +1*. Cela dure 1 min.

HUILE DE RÉPARATION OBJET 3

CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 9 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ❖ 1 min (Interagir)

On dirait que d'innombrables filaments translucides flottent dans une fiole d'*huile de réparation*. Si on applique cette huile sur un objet, il bénéficie des effets de *réparation* niveau 2.

HUILE DE RÉPULSION OBJET 11

ABJURATION CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE

Prix 175 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Cette huile contient de la limaille de fer aimantée, repoussée de part et d'autre de la fiole. Pendant 1 min après application de cette huile sur une armure, toute créature qui vous touche avec une Frappe au corps à corps doit faire un jet de Vigueur DD 28 avec l'effet suivant.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est repoussée de 3 m loin de vous (le MJ détermine au hasard dans quelle direction).

Échec critique. Comme l'échec et la créature est aussi jetée à terre.

NECTAR DE PURIFICATION OBJET 1

CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE NÉCROMANCIE

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Le *nectar de purification* est un liquide scintillant que l'on stocke généralement dans une bouteille semblable à celles utilisées pour le vinaigre. Elle lance *purifier la nourriture et la boisson* niveau 1 sur la nourriture ou la boisson sur laquelle on la verse. Le nectar s'évapore en faisant effet, laissant intact la texture et le goût des denrées.

ONGUENT D'INSAISISSABILITÉ OBJET 5

CONSOMMABLE HUILE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 25 po **Utilisation** tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Cette graisse verdâtre tenace s'applique sur une armure pour la rendre extrêmement glissante pendant 8 h, offrant à son porteur un bonus d'objet de +2 aux tests d'Acrobaties pour S'échapper ou Se faufiler.

MUNITIONS

Ces objets magiques servent de munitions aux armes à distance. Chaque bloc de statistiques comporte une entrée indiquant le type de munitions que peut adopter cet objet, « tous » indiquant qu'il peut être de n'importe quelle sorte. Tous les blocs de statistiques omettent les entrées « Utilisation » et « Encombrement » ; utilisez les règles générales du chapitre 6 : Équipement concernant le type de munition idoine pour déterminer le temps de rechargement et l'Encombrement.

Lorsque vous vous servez de munitions magiques, utilisez les runes fondamentales de votre arme à distance pour déterminer le modificateur d'attaque et les dés de dégâts. N'ajoutez pas les effets des runes de propriété de votre arme, à moins que la munition ne précise le contraire car elle crée ses propres effets. Sur un coup, les munitions magiques infligent des dégâts normalement, en plus des effets indiqués à moins que leur description ne dise le contraire.

Que l'attaque effectuée avec la munition magique touche ou non, le fait de tirer la munition consomme sa magie. Sauf indication contraire, une munition magique est faite de matériaux ordinaires et non précieux.

Les munitions activées

Si une munition magique ne présente pas d'entrée « Activation », elle s'active automatiquement lors du tir. Les munitions magiques disposant de l'entrée « Activation » requièrent des actions supplémentaires pour s'activer avant usage. Une fois une munition activée, vous devez la tirer avant la fin de votre tour, sinon elle se désactive (mais n'est pas consommée) et vous devez l'activer de nouveau avant de l'utiliser. Si vous la tirez sans l'activer au préalable, elle fonctionne comme une munition non magique et est consommée.

L'action requise pour activer une munition ne change pas le nombre d'actions nécessaires pour recharger l'arme. Par exemple, vous pouvez activer une *flèche de signal lumineux* en la touchant avec 1 action, puis la sortir du carquois et la tirer lors de la Frappe, comme d'habitude. Pour le *carreau de signal lumineux*, vous pouvez l'activer, le charger dans une arbalète et le tirer ou le charger puis l'activer puis le tirer.

BILLE DE PIERRE OBJET 15

CONSOMMABLE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 1 300 po

Munition bille de fronde

Activation ❖ Interagir

Cette bille de fronde ressemble à un œil de serpent pétrifié. Une créature touchée par une *bille de pierre* activée est soumise aux effets du sort de niveau 6 *chair en pierre* (DD 34).

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *chair en pierre*.

CARREAU D'ESCALADE OBJET 4

CONSOMMABLE INVOCATION MAGIQUE

Prix 15 po

Munition carreau

Le fût de ce carreau est enveloppé d'une fine ficelle. Quand le carreau frappe une surface solide, la ficelle se déroule et s'agrandit pour former une corde de 15 m de long solidement fixée sur la surface qu'a touchée le carreau. Elle se décroche avec l'action Interagir et un test d'Athlétisme DD 20.

CARREAU DE DÉSINTÉGRATION OBJET 15

PEU COURANT CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 1 300 po

Munition carreau

Activation ❖ Interagir

Le fût de ce carreau est calciné et vous couvre les doigts d'une poussière noire dès que vous le saisissez. Quand un *carreau de désintégration*

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

activé touche une cible, elle est soumise au sort *désintégration* et doit faire un jet de Vigueur DD 34. Comme avec le sort, un coup critique sur le jet d'attaque fait que le résultat du jet de sauvegarde de la cible est considéré comme d'un degré moins bon qu'en réalité.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *désintégration*.

FLÈCHE D'ORAGE OBJET 9

AIR CONSOMMABLE ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 130 po

Munition flèche

Activation ◆ Interagir

La tête de cette flèche est faite de cuivre luisant. Quand une *flèche d'orage* activée touche une cible, cette dernière est battue par des vents cinglants et frappée par un éclair lui infligeant 3d12 dégâts d'électricité. Elle doit faire un jet de Réflexes DD 25. Si cette flèche est tirée à l'aide d'une arme disposant de la rune de propriété *foudre*, le DD du jet de sauvegarde passe à 27, bien que l'attaque ne bénéficie pas de la rune de propriété *foudre* elle-même.

Succès critique. L'ennemi n'est pas affecté.

Succès. L'ennemi subit la moitié des dégâts et n'est pas affecté par le vent.

Échec. L'ennemi subit la totalité des dégâts. Les vents le fouettent pendant 1 round, lui infligeant un malus de –2 aux jets d'attaque à distance et un malus de –3 à la Vitesse de vol.

Échec critique. Comme pour un échec, mais l'ennemi subit des dégâts doublés.

FLÈCHE DE LIERRE OBJET 3

CONSOMMABLE INVOCATION MAGIQUE

Prix 10 po

Munition flèche

Activation ◆ sur ordre

Des vrilles feuillues dépassent du fût de cette flèche rustique. Quand une *flèche de lierre* activée touche sa cible, le fût se fend et se met à pousser, l'enveloppant de ses tiges rampantes. La cible subit un malus de circonstances de –3 m à la Vitesse, pendant 2d4 rounds ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 19). Sur un coup critique, la cible est aussi immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe.

FLÈCHE SOPORIFIQUE OBJET 3

CONSOMMABLE ENCHANTEMENT MAGIQUE MENTAL SOMMEIL

Prix 11 po

Munition flèche

Activation ◆ Interagir

Une flèche soporifique possède un fût bleu nuit ou noir et un empennage particulièrement doux et duveteux. Une fois activée, elle n'inflige pas de dégâts, mais si elle touche une créature, cette dernière est affectée par le sort *sommeil* (DD 17).

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *sommeil*.

FLÈCHE VIPÈRE OBJET 4

CONSOMMABLE INVOCATION MAGIQUE

Prix 17 po

Munition flèche

Activation ◆ sur ordre

Le fût de cette flèche est couvert de fines écailles vertes et sa tête en fer se termine par deux pointes rappelant des crochets. Quand une *flèche vipère* activée touche sa cible, elle se change en vipère (*Bestiaire Pathfinder* p. 302). La cible est affectée par le venin de la vipère, comme si elle avait été mordue. La vipère tombe ensuite dans un espace dégagé adjacent à la cible.

Elle possède le trait convoqué et agit à la fin de votre tour, même si vous n'avez pas utilisé l'action Maintenir un sort. Elle est sous le contrôle du MJ, mais attaque généralement la créature que la flèche a touchée. La vipère disparaît au bout de 1 min ou une fois tuée.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *convocation d'animal*.

MUNITION DE FRAPPE MAGIQUE OBJET 3+

CONSOMMABLE MAGIQUE TRANSMUTATION

Munition toutes

Activation ◆◆ Lancer un sort

Des remous mystiques créent un réservoir magique dans cette munition. Vous activez la *munition de frappe magique* en lui Lançant un sort. Il doit être d'un niveau que la munition peut absorber et capable de viser une créature autre que son incantateur. Une créature touchée par la *munition de frappe magique* activée est visée par le sort. Si elle ne représente pas une cible valide pour lui, il est perdu.

La munition affecte uniquement la cible touchée, même si le sort devrait normalement affecter plusieurs cibles. Si le sort exige un jet d'attaque de sort, utilisez le résultat de votre jet d'attaque à distance avec la munition pour déterminer le degré de succès du sort. Si le sort autorise un jet de sauvegarde, la cible l'effectue contre le DD de votre sort.

Ce sont le niveau d'objet et le prix de la munition qui déterminent le niveau de sort maximum qu'elle peut contenir.

Type I ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po ; **Niveau de sort maximum** 1
Type II ; **Niveau** 5 ; **Prix** 30 po ; **Niveau de sort maximum** 2
Type III ; **Niveau** 7 ; **Prix** 70 po ; **Niveau de sort maximum** 3
Type IV ; **Niveau** 9 ; **Prix** 150 po ; **Niveau de sort maximum** 4
Type V ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po ; **Niveau de sort maximum** 5
Type VI ; **Niveau** 13 ; **Prix** 600 po ; **Niveau de sort maximum** 6
Type VII ; **Niveau** 15 ; **Prix** 1 300 po ; **Niveau de sort maximum** 7
Type VIII ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po ; **Niveau de sort maximum** 8
Type IX ; **Niveau** 19 ; **Prix** 8 000 po ; **Niveau de sort maximum** 9

MUNITION EXPLOSIVE OBJET 9+

CONSOMMABLE ÉVOCATION FEU MAGIQUE

Munition toutes

Activation ◆ Interagir

Cette munition est enduite d'une suie noire. Quand une *munition explosive* activée touche sa cible, elle explose dans un rayon de 3 m, infligeant 6d6 dégâts de feu à toutes les créatures de la zone (y compris la cible). Chacune fait un jet de Réflexes basique DD 25.

Type standard ; **Niveau** 9 ; **Prix** 130 po

Type supérieur ; **Niveau** 13 ; **Prix** 520 po

Les dégâts sont de 10d6 et le DD du jet de sauvegarde de 30.

MUNITION FANTÔME OBJET 14

MAGIQUE TRANSMUTATION

Munition toutes

Prix 900 po

La *munition fantôme* est froide au toucher. Cette munition bénéficie de la rune de propriété *spectrale* et traverse n'importe quel obstacle, hormis ceux capables de bloquer les créatures ou les effets intangibles. Bien que la munition traverse les barrières et ignore les abris, la cible bénéficie toujours d'un test nu si elle est masquée ou cachée. Elle ne vous dispense pas de deviner la position d'une créature non détectée avant de la viser.

Une fois tirée, la munition s'évanouit sous forme de brume. Cependant, elle réapparaît 1d4 jours plus tard au plus profond de la nuit dans le dernier carquois ou récipient d'où elle a été tirée.

Munition luisante — Objet 1

CONSOMMABLE ÉVOCATION LUMIÈRE MAGIQUE

Prix 3 po

Munition toutes

Une *munition luisante* émet une faible lueur. Une fois tirée, elle émet une lumière vive dans un rayon de 6 m (et une lumière faible dans les 6 m au-delà) pendant 10 min. Si elle touche une cible, elle s'y colle, la cible émettant donc de la lumière dans le même rayon. Une créature peut retirer la munition avec l'action Interagir, mais la munition continue de briller pour le reste de la durée ou jusqu'à sa destruction.

Munition pénétrante — Objet 12

CONSOMMABLE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 400 po

Munition flèche, carreau

Activation ❖ Interagir

Cette munition particulièrement fine a une pointe acérée vicieuse. Quand vous activez une *munition pénétrante* et tirez avec, la Frappe prend la forme d'une ligne de 18 m partant de vous. Faites un jet d'attaque et comparez le résultat à la CA de chaque cible présente sur la ligne. La munition ignore jusqu'à 10 points de résistance de la cible et traverse un mur d'au maximum 30 cm d'épaisseur avec une solidité de 10 ou moins. Chaque cible subissant des dégâts à cause de cette munition reçoit aussi 1d6 dégâts de saignement persistants.

Si vous obtenez un 20 naturel au jet d'attaque, vous améliorez votre degré de succès contre la première cible de la ligne uniquement, mais vous pouvez tout de même réussir un coup critique contre les autres cibles si votre résultat dépasse leur CA de 10 ou plus. Si vous avez accès à l'effet critique spécialisé de votre arc, la *munition pénétrante* applique cet effet sur une cible présente dans la dernière case de la ligne uniquement.

Signal lumineux — Objet 3

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 10 po

Munition flèche, carreau

Activation ❖ Interagir

Le fût d'un *signal lumineux* est incrusté de minuscules éclats de gemmes scintillantes. Quand le *signal lumineux* est activé et touche sa cible, il se fiche dedans et crache des étincelles pendant 1 min. Si la cible est invisible, elle devient simplement cachée aux yeux des créatures qui seraient autrement incapables de la voir. Les étincelles annulent l'état masqué si la cible était auparavant masquée.

Une créature peut retirer la flèche ou le carreau en utilisant l'action basique Interagir et en réussissant un test d'Athlétisme DD 20.

Parchemins

Un parchemin contient un unique sort que vous pouvez lancer sans dépenser d'emplacement de sort. On peut Fabriquer un parchemin pour contenir presque n'importe quel sort, ainsi le nombre de parchemins disponibles en jeu est limité par le seul nombre de sorts du jeu. Les tours de magie, les sorts focalisés et les rituels font exceptions et ne se mettent pas sous forme de parchemin. Le sort d'un parchemin se lance une seule fois, le parchemin étant détruit lors de l'incantation. Il est d'un niveau donné, déterminé par le parchemin. Par exemple, un parchemin de *projectile magique* (niveau 1) sert à lancer la version de niveau 1 du sort *projectile magique*, mais pas celle intensifiée au niveau 2. S'il n'y a pas de niveau indiqué, le parchemin sert à lancer le sort à son niveau le plus faible.

Si vous trouvez un parchemin, vous pouvez essayer de découvrir le sort qu'il contient. S'il s'agit d'un sort ordinaire de votre liste de sorts ou d'un sort que vous connaissez, vous pouvez effectuer une seule action Se souvenir et identifiez automatiquement le sort. Sinon, vous devez utiliser Identifier la magie (p. 238) pour découvrir quel sort le parchemin renferme.

Lancer un sort grâce à un parchemin

Pour lancer un sort à partir d'un parchemin, vous devez le tenir d'une main et l'activer avec l'activité Lancer un sort en effectuant le nombre normal d'actions pour le sort.

Pour Lancer un sort à l'aide d'un parchemin, ce sort doit figurer dans votre liste de sorts. Étant donné que vous êtes celui qui Lance le sort, utilisez votre jet d'attaque de sort et votre DD des sorts. Le sort gagne le trait approprié à votre tradition (arcanique, divin, occulte ou primordial).

Les composants matériels et le coût sont fournis lors de la création du parchemin, vous n'avez donc pas à les fournir lorsque vous Lancez un sort à l'aide du parchemin. Vous devez remplacer les composants matériels requis pour le sort par un composant somatique. Si le sort exige un focaliseur, vous devez l'avoir pour Lancer le sort avec le parchemin.

Statistiques des parchemins

Tous les parchemins ont les mêmes statistiques de base, sauf indication contraire. Ils ont un Encombrement léger et il faut les tenir dans une main pour les activer.

Statistiques variables

Le tableau 11–3 indique le niveau d'objet et le prix d'un parchemin, tous deux basés sur le sort qu'il contient. Le coût pour Lancer le sort est ajouté au prix du parchemin lors de sa fabrication. Un parchemin contenant un sort avec un coût sera donc plus cher que ce qui est indiqué dans le tableau. La rareté du parchemin correspond à celle du sort.

Les traits d'un parchemin varient en fonction du sort qu'il contient. Il possède toujours les traits consommable, magique et parchemin, plus les traits du sort qu'il contient.

Tableau 11-3 : Statistiques des parchemins

Niveau du sort	Niveau d'objet	Prix du parchemin
1	1	4 po
2	3	12 po
3	5	30 po
4	7	70 po
5	9	150 po
6	11	300 po
7	13	600 po
8	15	1 300 po
9	17	3 000 po
10	19	8 000 po

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Fabriquer un parchemin

Le processus pour Fabriquer un parchemin est similaire à celui permettant de Fabriquer tout autre objet magique. Quand vous entamez le processus de fabrication, choisissez un sort à placer dans le parchemin. Vous devez Lancer ce sort lors de la fabrication ou quelqu'un d'autre doit le faire en votre présence. L'incantation du sort ne produit pas ses effets normaux ; la magie est à la place capturée à l'intérieur du parchemin. L'incantation doit être réalisée par un incantateur qui dépense un emplacement de sort. Vous ne pouvez pas Fabriquer un parchemin avec un sort provenant d'un autre objet magique par exemple. L'incantateur doit payer l'éventuel coût du sort.

Comme les autres consommables, les parchemins peuvent se fabriquer par lot de quatre. Tous les parchemins d'un lot doivent contenir le même sort et vous devez fournir une incantation par parchemin fabriqué.

Exemples de parchemins

Toutes sortes de sorts peuvent se présenter sous forme de parchemin. Les parchemins suivants sont juste des exemples.

PARCHEMIN DE DÉGUISEMENT ILLUSOIRE — OBJET 1

CONSOMMABLE ILLUSION MAGIQUE PARCHEMIN

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆◆ Lancer un sort

Ce parchemin permet de lancer *déguisement illusoire* comme sort de niveau 1.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *déguisement illusoire*.

PARCHEMIN DE POUSSIÈRE SCINTILLANTE — OBJET 3

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE PARCHEMIN

Prix 12 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆◆ Lancer un sort

Ce parchemin permet de lancer *poussière scintillante* comme sort de niveau 2.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *poussière scintillante*.

POTIONS

Une potion est un liquide magique qui s'active lorsque vous le buvez. Il est alors dépensé. Les potions disposent du trait potion. Vous devez généralement Interagir pour activer une potion en la buvant ou l'administrant à autrui. Vous pouvez la faire boire à une créature à portée et consentante ou impuissante au point de ne pas pouvoir résister. Il suffit d'ordinaire d'une main libre pour boire une potion ou la faire boire à autrui.

PANACÉE — OBJET 13

PEU COURANT CONSOMMABLE GUÉRISON MAGIQUE NÉCROMANCIE POTION

Prix 450 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Cette potion semble changer de couleur et il n'y a pas deux personnes pour la décrire de la même manière. Une fois bue, elle tente de contrer les malédictions et maladies qui vous affectent, ainsi que les états aveugle et sourd issus de sorts vous affectant. La potion a un niveau de 7 pour contrer et un modificateur de +20 au jet.

POTION D'INVISIBILITÉ — OBJET 4

PEU COURANT CONSOMMABLE ILLUSION MAGIQUE POTION

Prix 20 po

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement L

Activation ◆ Interagir

Une *potion d'invisibilité* est incolore et étonnamment légère. En la buvant, vous gagnez les effets du sort *invisibilité* niveau 2.

POTION DE DÉTECTION IMPOSSIBLE — OBJET 18

CONSOMMABLE ILLUSION MAGIQUE POTION

Prix 4 400 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

En buvant cette potion d'un noir mat, vous échappez à toute tentative de divination. Cet effet est le même qu'avec *esprit impénétrable*, mais sans les bonus contre les effets mentaux. Vous gagnez aussi les effets du sort *invisibilité* au niveau 4 qui vous protège contre *détection de l'invisibilité* de niveau 8 ou moins et possède un DD de 36 contre *vision lucide*. L'effet de la potion dure 10 min.

POTION DE DON DES LANGUES — OBJET 12

PEU COURANT CONSOMMABLE DIVINATION MAGIQUE POTION

Prix 320 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Cette potion aigre enrobe votre langue d'un goût inhabituel et la dote d'une éloquence rare, ce qui vous permet de comprendre et de parler toutes les langues pendant 4 h après son absorption. Elle ne vous permet pas de lire ces langues.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

POTION DE GUÉRISON OBJET 1+

CONSOMMABLE GUÉRISON MAGIQUE NÉCROMANCIE POTION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Une potion de guérison se présente sous forme de liquide rouge rubis contenu dans une fiole. Elle provoque de légers picotements tandis que les plaies du buveur se referment rapidement. Lorsque vous buvez une *potion de guérison*, vous récupérez le nombre de points de vie indiqué.

Type mineur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po

La potion rend 1d8 points de vie.

Type inférieur ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po

La potion rend 2d8+5 points de vie.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 50 po

La potion rend 3d8+10 points de vie.

Type supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 400 po

La potion rend 6d8+20 points de vie.

Type majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 5 000 po

La potion rend 8d8+30 points de vie.

POTION DE NAGE OBJET 6+

CONSOMMABLE MAGIQUE POTION TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Un dépôt sablonneux occupe le fond de cette fiole de potion au goût d'eau de mer. Lorsque vous la buvez, vous bénéficiez d'une Vitesse de nage égale à votre Vitesse au sol pendant 10 min.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 50 po

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

La Vitesse de nage dure 1 h.

POTION DE PEAU D'ÉCORCE OBJET 4

ABJURATION CONSOMMABLE POTION PRIMORDIALE

Prix 15 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Une fois que vous avez bu ce breuvage amer, votre peau devient aussi épaisse que de l'écorce. Vous gagnez les effets du sort *peau d'écorce* niveau 2 pendant 10 min.

POTION DE RAPIDITÉ OBJET 8

CONSOMMABLE MAGIQUE POTION TRANSMUTATION

Prix 90 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

En buvant cette potion argentée, vous bénéficiez des effets de *rapidité* pendant 1 min.

POTION DE RÉSISTANCE OBJET 6+

ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE POTION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

En buvant cette épaisse potion fortifiante, vous gagnez une résistance contre un type de dégâts pendant 1 h. Chaque *potion de résistance* est créée pour protéger contre les dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu ou de son (et s'appelle une *potion de résistance au feu inférieure* et autre).

Type inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 45 po

Vous bénéficiez d'une résistance 5 contre le type d'énergie approprié.

Type moyen ; **Niveau** 10 ; **Prix** 180 po

Vous bénéficiez d'une résistance 10 contre le type d'énergie approprié.

Type supérieur ; **Niveau** 14 ; **Prix** 850 po

Vous bénéficiez d'une résistance 15 contre le type d'énergie approprié.

POTION DE RESPIRATION AQUATIQUE OBJET 3

CONSOMMABLE MAGIQUE POTION TRANSMUTATION

Prix 11 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Cette potion d'un gris laiteux sent le vieux poisson pourri et son goût est encore pire. Après avoir bu cette potion, vous gagnez les effets du sort *respiration aquatique* au niveau 2 pendant 1 h.

POTION DE RÉTRÉCISSEMENT OBJET 4+

CONSOMMABLE MAGIQUE POTION TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir ; **Délai** 1 min

Cette potion au goût de champignon agit comme *rétrécir* pour rapetisser votre personne et votre équipement. Une fois le délai écoulé, vous restez petit pendant 10 min.

Type standard ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 po

Type supérieur ; **Niveau** 8 ; **Prix** 90 po

Cette potion n'a pas de délai, dure 1 h et agit comme le sort *rétrécir* de niveau 4. De plus, vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion tant que vous êtes rétréci.

POTION DE SAUT OBJET 5

CONSOMMABLE MAGIQUE POTION TRANSMUTATION

Prix 21 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Pendant 1 min après avoir bu cette potion pétillante, dès que vous sautez, vous gagnez les effets du sort *saut* au niveau 1.

POTION DE SOUFFLE DU DRAGON OBJET 7+

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE POTION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Ce liquide contient du sang d'un type de dragon. Pendant 1 h après l'avoir bu, vous pouvez souffler comme un tel dragon. La puissance du

souffle dépend du type de potion, lui-même basé sur l'âge du dragon dont le sang figure dans la potion. Cette dernière possède le trait correspondant au type de dégâts qu'inflige le souffle.

Il suffit d'une action unique pour souffler. Le type de dégâts et la zone affectée dépendent du type de dragon dont le sang se trouve dans la potion, comme indiqué dans le tableau un peu plus loin. Quel que soit le type du dragon, le souffle inflige 4d6 dégâts et chaque créature dans la zone touchée doit faire un jet de sauvegarde basique DD 23, d'un type déterminé par celui du dragon. Une fois que vous avez soufflé, vous ne pouvez plus le faire pendant 1d4 rounds.

Type jeune ; **Niveau** 7 ; **Prix** 70 po

Type adulte ; **Niveau** 12 ; **Prix** 400 po

Les dégâts sont de 6d6 et le DD du jet de sauvegarde de 29.

Type dracosire ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po

Les dégâts sont de 10d6 et le DD du jet de sauvegarde de 37.

Type de dragon	Souffle (jet de sauvegarde)
Airain	ligne de feu de 9 m (Réflexes)
Argent ou blanc	cône de froid de 4,5 m (Réflexes)
Bleu ou bronze	ligne d'électricité de 9 m (Réflexes)
Noir ou cuivre	ligne d'acide de 9 m (Réflexes)
Or ou rouge	cône de feu de 4,5 m (Réflexes)
Vert	cône de poison de 4,5 m (Vigueur)

POTION DE VÉRITÉ — OBJET 6

PEU COURANT · CONSOMMABLE · ENCHANTEMENT · MAGIQUE · MENTAL · POTION

Prix 46 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Pendant 10 min après avoir bu cette potion astringente, vous ne pouvez plus mentir intentionnellement et vous êtes obligé de dire la vérité. Faites un jet de Volonté DD 19 lorsque vous buvez cette potion. Vous pouvez faire un échec ou un échec critique volontairement.

Succès. La potion ne vous affecte pas.

Échec. Lorsque vous parlez, vous devez dire la vérité.

Échec critique. Comme l'échec. Quand quelqu'un vous pose une question, vous devez faire un autre jet de Volonté DD 19. En cas d'échec, vous devez répondre honnêtement à la question si possible, en cas de succès vous êtes temporairement immunisé contre cette question pendant toute la durée de la potion.

POTION DE VISION LUCIDE — OBJET 16

CONSOMMABLE · DIVINATION · MAGIQUE · POTION

Prix 1 500 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

En buvant cette potion claire et rafraîchissante, vous voyez les choses telles qu'elles sont réellement. Vous gagnez les avantages du sort *vision lucide* au niveau 7 avec un modificateur de contre de +25.

POTION DE VOL — OBJET 8+

CONSOMMABLE · MAGIQUE · POTION · TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Une fois que vous avez bu cette décoction effervescente, vous gagnez une Vitesse de vol de 12 m pendant 1 min.

Type standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 100 po

Type supérieur ; **Niveau** 15 ; **Prix** 1 000 po

La Vitesse de vol dure 1 h.

SÉRUM DE CHANGEMENT DE SEXE — OBJET 7

CONSOMMABLE · MAGIQUE · POTION · TRANSMUTATION

Prix 60 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Lorsque vous buvez cette potion, votre biologie se modifie instantanément pour revêtir les caractéristiques sexuelles de votre choix, modifiant votre apparence et votre physionomie en conséquence. Vous exercez un léger contrôle sur les détails de ce changement, mais vous conservez un fort « air de famille » avec votre apparence précédente.

Cette magie fonctionne instantanément et ne peut être contrée. Votre nouvelle anatomie est aussi fonctionnelle et bien portante que celle de votre précédent corps et vous autorise potentiellement à procréer (selon la biologie de votre ascendance). L'absorption d'un autre *sérum de changement de sexe* vous permet de revenir à votre forme originelle ou d'adopter d'autres caractéristiques sexuelles, comme vous le désirez. Cet élixir n'a aucun effet si vous êtes enceinte ou d'une ascendance ne possédant pas de différenciation sexuelle. La plupart des ascendances possèdent un large spectre de différenciations sexuelles, certaines courantes, d'autres plus rares.

TALISMANS

Un objet doté du trait talisman est un charme, une gemme, une pierre ou un autre objet magique de petite taille fixé sur une armure, un bouclier ou une arme (appelé l'objet support). Chaque talisman renferme une bribe de savoir martial ou d'énergie magique que l'on peut libérer pour bénéficier d'un avantage ou d'une amélioration de caractéristique temporaire. Nombre de talismans s'activent par une action gratuite lorsque vous utilisez une action ou une activité particulière. Un talisman est un consommable doté du trait talisman.

Vous devez manier ou porter l'objet pour activer le talisman fixé dessus. Une fois activé, le talisman se consume et tombe généralement en poussière.

Fixer un talisman

Le bloc de statistiques de chaque talisman indique sur quel type d'objet le fixer. Pour fixer ou retirer un talisman, il faut utiliser l'activité Fixer un talisman. Un talisman se fixe sur un seul objet à la fois et un objet ne peut avoir qu'un seul talisman fixé sur lui.

FIXER UN TALISMAN

EXPLORATION · MANIPULATION

Conditions. Vous devez utiliser un kit de réparation (page 290).

Vous passez 10 min à fixer le talisman sur un objet installé sur une surface stable, en utilisant le kit de réparation avec vos deux mains. Vous pouvez utiliser cette activité pour retirer le talisman. Si plusieurs talismans sont fixés sur le même objet, ils se suppriment mutuellement et aucun ne peut s'activer.

Talismans

Voici quelques-uns des talismans disponibles.

AMPOULE EFFERVESCENTE — OBJET 2

CONSOMMABLE · MAGIQUE · TRANSMUTATION · TALISMAN

Prix 7 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ Interagir ; **Conditions.** Vous êtes expert en Acrobaties.

De l'eau de source pétille dans ce petit globe de verre et se déverse sur l'armure support dès son activation. Jusqu'à la fin de votre tour, l'armure vous permet de marcher sur l'eau et les autres liquides comme sur la terre ferme. Si vous Marchez rapidement ou Faites un pas sur une plaque de pression sensible au poids, elle ne s'enfonce pas, ce qui vous évite de déclencher le mécanisme associé. Lorsque l'effet de l'ampoule se termine, selon l'endroit où vous vous trouvez, vous coulez, tombez, traversez un sol fragile ou appliquez une pression normale sur la plaque.

ANNEAUX D'ÉTOURDISSEMENT OBJET 14

CONSOMMABLE ENCHANTEMENT MAGIQUE TALISMAN

Prix 900 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Vous infligez des dégâts à une créature prise au dépourvu à l'aide de l'arme support.

Ce nœud de fils de cuivre prend une nouvelle forme à chaque fois que son arme support inflige des dégâts. Lorsque vous l'activez, la créature blessée doit réussir un jet de Volonté DD 31, sinon elle est étourdie 1. En cas d'échec critique, elle est étourdie 2.

BABIOLE DE JADE OBJET 8

CONSOMMABLE ENCHANTEMENT MAGIQUE MENTAL TALISMAN

Prix 100 po

Utilisation fixé sur une arme de corps à corps ; **Encombrement** –

Activation ◆ sur ordre ; **Condition** Vous êtes maître avec l'arme support.

Ce morceau de jade est généralement taillé en forme de duelliste ou parfois de créature aux multiples bras. Lorsque vous l'activez, il attire l'attention des adversaires par magie. Jusqu'au début de votre prochain tour, les ennemis à portée de l'arme support du talisman sont pris au dépourvu.

BROCHE SIMIESQUE OBJET 2

CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN TRANSMUTATION

Prix 6 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ Escalader ; **Conditions.** Vous êtes qualifié en Athlétisme.

Cette petite broche en airain représente un singe grimpant à un arbre. Utilisez l'action Escalader lorsque vous l'activez. Si vous remportez un succès, vous vous déplacez à votre Vitesse totale lors de cette Escalade. Si vous obtenez un échec critique, il devient un simple échec.

CABOCHON DE BLOCAGE RAPIDE OBJET 7

PEU COURANT ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN

Prix 70 po

Utilisation fixé sur un bouclier ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Vous subissez des dégâts à cause d'une attaque physique alors que vous n'avez pas levé le bouclier support.

Ce cabochon de quartz transparent se fixe au centre de votre bouclier. Lorsque vous l'activez, vous utilisez la réaction Blocage au bouclier, même si vous n'avez pas levé le bouclier support (et même si vous n'avez normalement pas accès à cette réaction).

CHARME EN DENT DE REQUIN OBJET 5

ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN

Prix 23 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ sur ordre ; **Déclencheur.** Vous tentez de Vous échapper en utilisant Acrobaties pour le test, mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Conditions.** Vous êtes expert en Acrobaties.

Ce bracelet en algues séchées est bordé de charmes en forme de petites dents de requin. Lorsque vous l'activez, si vous obtenez un succès sur la tentative déclencheur, vous obtenez à la place un succès critique (si vous obtenez un échec critique, vous obtenez à la place un échec). Si vous ratez votre test d'Acrobaties contre une créature qui vous empoigne, elle doit soit vous relâcher par une action gratuite, soit recevoir 2d8 dégâts perforants tandis que des dents de requins sortent momentanément de votre peau.

CHAT DE JADE OBJET 2

ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN

Prix 6 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ sur ordre ; **Déclencheur.** Vous ratez ou tentez un test d'Acrobaties pour Garder l'équilibre ; **Conditions.** Vous êtes qualifié en Acrobaties.

Félin de la taille d'un pouce sculpté dans une pierre rare, le *chat de jade* se porte en pendentif sur une armure. Pendant 1 min après son activation, vous considérez toutes vos chutes comme plus courtes de 6 m qu'en réalité, vous n'êtes pas pris au dépourvu lorsque vous Gardez l'équilibre et les surfaces étroites et le sol irrégulier ne constituent pas un terrain difficile pour vous.

CHAUVE-SOURIS MOMIFIÉE OBJET 10

CONSOMMABLE DIVINATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 175 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ sur ordre ; **Conditions.** Vous êtes maître en Perception

Ce talisman est un cadavre de minuscule chauve-souris traité par magie et enroulé dans un papyrus. Lorsque vous l'activez, l'arme support détecte les vibrations autour de vous et guide vos sens. Vous profitez du don de classe de guerrier Combat en aveugle (p. 149) pendant 1 min.

Si vous disposez déjà du don Combat en aveugle, vous gagnez écholocalisation imprécise dans un rayon de 9 m pendant 1 min. Grâce à cela, les créatures qui devraient être non détectées parce que vous ne les voyez pas sont simplement cachées pour vous.

CLEF SOURNOISE OBJET 5

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 22 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ Interagir ; **Conditions.** Vous êtes expert en Vol.

Ce petit passe-partout en argent se fixe sur une armure ou une manche. Lorsque vous le tournez pour l'activer, il transforme pendant 1 min les échecs critiques lors de vos tests pour Crocheter une serrure en simples échecs.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

CRISTAL DE PUISSANCE — OBJET 1

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 4 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Vous portez une attaque avec l'arme support, mais n'avez pas encore lancé le dé.

Ce cristal de fluorite émet une étrange phosphorescence. Lorsque vous l'activez, l'arme devient une *arme de frappe +1* pendant le reste de votre tour. Elle gagne un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque et ses dégâts sur un coup passent à deux fois ses dés de dégâts.

CROC DE LOUP — OBJET 1

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 4 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Votre Croc-en-Jambe est couronné de succès ; **Conditions.** Vous êtes qualifié en Athlétisme.

Cette canine de loup est attachée sur un lien de cuir fixé sur une boucle ou une lanière d'armure. Lorsque vous l'activez, vous infligez des dégâts contondants égaux à votre modificateur de Force à la cible de votre Croc-en-Jambe. Si ce Croc-en-Jambe devrait déjà inclure des dégâts physiques ne comprenant pas de modificateur de caractéristique, ajoutez-leur votre modificateur de Force.

CROC DE VIPÈRE — OBJET 14

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 850 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ↻ imaginer ; **Déclencheur.** Une créature à votre portée utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance ou quitte sa case lors de son action de mouvement ; **Conditions.** Vous êtes maître avec l'arme support.

Lorsque vous activez ce crâne de vipère renforcé par de la résine, vous faites une Attaque d'opportunité contre la créature déclencheur.

Si vous disposez déjà de ce don, vous pouvez activer le *croc de vipère* par une action gratuite.

CUBE DE FER — OBJET 6

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 50 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆◆ Renversement ; **Condition.** Vous êtes expert avec l'arme support.

Ce cube de fer noirci est fixé sur une arme par une chaîne de fer. Lorsque vous l'activez, vous utilisez Renversement, comme le don de guerrier (p. 146).

Si vous disposez déjà de ce don, ignorez les restrictions de taille habituelles.

DENT DU GIBET — OBJET 8

CONSOMMABLE DIVINATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 100 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ Interagir ; **Déclencheur.** Vous attaquez une créature adjacente, mais n'avez pas encore lancé le dé pour l'attaque ; **Conditions.** Vous êtes maître en Intimidation.

Cette macabre molaire est suspendue à un fil passé dans un petit trou à l'extrémité de sa racine desséchée à nue. Lorsque vous l'activez, la créature que vous attaquez est prise au dépourvu jusqu'à la fin du tour en cours.

ÉCAILLE DE TORTUE DRAGON — OBJET 4

CONSOMMABLE MAGIQUE TRANSMUTATION TALISMAN

Prix 13 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆◆ imaginer ; **Conditions.** Vous êtes expert en Athlétisme.

Cette écaille d'un vert luisant s'attache d'ordinaire sur une chaîne ou un médaillon en or. Lorsque vous l'activez, vous gagnez une Vitesse de nage égale à la moitié de votre Vitesse au sol pendant 1 min.

ÉCLAT DE DISSIPATION — OBJET 17

ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN

Prix 2 400 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Votre Frappe blesse une cible ; **Conditions.** Vous êtes maître avec l'arme support.

Ce talisman conçu à partir d'un éclat de fer froid spécialement traité vous permet de contrer un effet magique. Lorsque vous activez l'*éclat de dissipation*, il tente de contrer un unique sort actif sur la cible, comme le ferait le sort *dissipation de la magie* au niveau 8 (modificateur de contre +29).

Si vous activez le talisman lors d'un succès sur une Coupe dissipante, il tente de contrer tous les sorts actifs sur la cible.

FER D'ÉQUILIBRAGE — OBJET 12

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 400 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆◆ Frappe certaine ; **Conditions.** Vous êtes maître avec l'arme support.

Cette petite bande de fer possède un poids mouvant qui aide à équilibrer l'arme support. Lorsque vous l'activez, vous utilisez Frappe certaine, comme le don de guerrier (p. 150). Vous devez remplir les conditions habituelles, y compris à l'égard du trait persévérer.

Si vous disposez déjà du trait Frappe certaine, l'effet d'échec s'améliore et inflige les dégâts normaux de l'arme.

FIL DE DISPARITION — OBJET 12

CONSOMMABLE ILLUSION MAGIQUE TALISMAN

Prix 320 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Une attaque vous rate ; **Conditions.** Vous êtes maître en Discrétion.

Ce mince fil d'argent s'enroule autour de votre armure. Lorsque vous l'activez, il lance *invisibilité* sur vous au niveau 2.

FLÉAU DU CHASSEUR — OBJET 2

CONSOMMABLE DIVINATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 6 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Un ennemi non détecté vous

touche avec une attaque ; **Conditions.** Vous êtes qualifié en Survie.

Ce talisman est un anneau de feuilles séchées entrelacées. Lorsque vous l'activez, vous percevez la position exacte de votre assaillant qui est seulement caché à vos yeux et non plus non détecté. Si l'assaillant se trouve derrière du plomb, le *fléau du chasseur* ne fonctionne pas et il est gaspillé.

GEMME EFFRAYANTE OBJET 4

CONSOMMABLE ENCHANTEMENT MAGIQUE MENTAL TALISMAN TERREUR

Prix 20 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆◆ Frappe intimidante

On dirait qu'une fumée noire tournoie dans cette gemme d'obsidienne. Lorsque vous l'activez, vous faites une Frappe intimidante, comme avec le don de guerrier (p. 145).

Si vous disposez déjà de ce don, l'intensité de l'état effrayé découlant de cette Frappe intimidante passe à 2 ou 3 en cas de coup critique.

GOURDIN DE FER OBJET 14

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 900 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ Final brutal ; **Condition.** Vous êtes maître avec l'arme support.

Ce gourdin de fer miniature est généralement fixé sur une arme par une chaîne de fer. Lorsque vous l'activez, vous utilisez Final brutal, comme le don de guerrier (p. 151). Vous devez remplir les conditions habituelles, y compris à l'égard du trait persévérer.

Si vous disposez du don Final brutal, ajoutez deux dés de dégâts supplémentaires en cas de succès ou d'échec.

GRIFFE D'HIBOURS OBJET 1

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 3 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Vous réussissez un succès critique sur un jet d'attaque avec l'arme support.

Cette griffe sertie dans une broche de fer attachée par une chaîne n'appartient pas toujours à un hibours. Lorsque vous l'activez, l'attaque déclencheur gagne l'effet critique spécialisé pour l'arme.

MAILLAGE RÉPARATEUR OBJET 13

PEU COURANT ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN

Prix 525 po

Utilisation fixé sur une arme ou un bouclier ; **Encombrement** –

Activation ◆ sur ordre ; **Déclencheur.** L'objet support devrait subir des dégâts ; **Conditions.** Vous êtes maître en Artisanat.

Ce treillage de fer renforcé forme un hexagone parfait. Lorsque vous l'activez, il annule instantanément les dégâts et répare l'objet support.

MÉDAILLON DE FER OBJET 10

ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN

Prix 175 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Vous tentez un jet de Volonté contre un effet de terreur, mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Conditions.** Vous êtes maître en jets de Volonté ou disposez du pouvoir de classe bravoure.

Ce petit médaillon a la forme d'un bouclier. Lorsque vous l'activez, vous gagnez un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 1 min. Si vous obtenez un échec sur le jet qui a déclenché le talisman, vous remportez à la place un succès et si vous obtenez un échec critique, vous essuyez à la place un échec.

MENUKI DE TIGRE OBJET 5

CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN TRANSMUTATION

Prix 30 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur** Vous Frappez avec l'arme support.

Le tigre en étain pousse un grondement vicieux depuis la poignée de votre arme. Lorsque vous activez le tigre, l'arme support gagne le trait balayage pour l'attaque déclencheur et toutes les autres pendant 1 min.

NAVETTE FLAMBOYANTE OBJET 16

ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN

Prix 1 800 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Conditions.** Vous êtes expert en jets de Volonté.

Cette bronzite est taillée en ovale avec des pointes à chaque extrémité. Elle est gravée d'une flamme en son centre et se porte traditionnellement sur le cœur. Vous ne pouvez activer qu'une seule *navette flamboyante* par jour. Lorsque vous activez la navette, vous gagnez les effets du don de classe de guerrier Détermination, avec un modificateur de contre de +22. Si vous possédez déjà ce don, vous pouvez utiliser votre propre modificateur s'il est meilleur.

NŒUD DU MEURTRIER OBJET 7

CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 66 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Activation ◈ sur ordre ; **Déclencheur.** Vous blessez une créature prise au dépourvu avec une Frappe de l'arme support ; **Conditions.** Vous êtes expert avec l'arme support.

Ce lien de cuir noir est noué de manière à ressembler à un nœud de paix lorsque l'arme est au fourreau, mais il n'empêche pas de la tirer. Lorsque vous activez le nœud, la créature que vous blessez subit 1d6 dégâts de saignement persistants.

Si vous possédez le don Remuer le couteau, le talisman inflige à la place des dégâts de saignement persistants égaux à vos dégâts d'attaque sournoise.

ŒIL D'APPRÉHENSION — OBJET 12

CONSOMMABLE | DIVINATION | FORTUNE | TALISMAN

Prix 400 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ imaginer ; **Déclencheur.** Vous êtes sur le point de lancer le dé pour l'initiative, mais ne l'avez pas encore fait ; **Conditions.** Vous êtes maître en Perception.

Une inclusion soyeuse donne à cette cymophane ronde l'air d'un œil de chat. Une fois fixée, elle vous rend nerveux. Lorsque vous l'activez, lancez deux fois le dé pour la Perception et conservez le meilleur résultat.

OPALE HYPNOTISANTE — OBJET 2

CONSOMMABLE | ENCHANTEMENT | MAGIQUE | TALISMAN

Prix 7 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ imaginer ; **Déclencheur.** Vous tentez un test de Duperie pour Feinter, mais n'avez pas encore lancé le dé.

Des reflets iridescents embrasent ce pendentif en argent serti d'une opale. Lorsque vous l'activez, si votre test de Duperie se solde par un échec critique, vous essuyez simplement un échec (et si vous remportez un succès, vous remportez à la place un succès critique).

PANTHÈRE D'ONYX — OBJET 2

CONSOMMABLE | MAGIQUE | TALISMAN | TRANSMUTATION

Prix 7 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ imaginer ; **Déclencheur.** Vous utilisez l'action Être furtif ; **Conditions.** Vous êtes qualifié en Discrétion.

Cette petite pierre ressemble à une panthère stylisée. Lorsque vous l'activez, vous vous déplacez de la totalité de votre Vitesse (et non de la moitié) lors de l'action Être furtif qui a servi de déclencheur et de toutes les autres actions Être furtif de ce tour.

PENDENTIF DE L'ANGE EN PLEURS — OBJET 2

CONSOMMABLE | DIVINE | NÉCROMANCIE | TALISMAN

Prix 7 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ imaginer ; **Déclencheur.** Vous faites un échec critique en Prodiguant les premiers soins ; **Conditions.** Vous êtes qualifié en Médecine.

Lorsque vous activez ce pendentif d'albâtre, votre échec critique se mue en échec normal.

PENDENTIF DU TAUREAU DE BRONZE — OBJET 2

CONSOMMABLE | ÉVOCATION | MAGIQUE | TALISMAN

Prix 7 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ imaginer ; **Déclencheur.** Vous tentez un test d'Athlétisme pour Pousser, mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Conditions.** Vous êtes qualifié en Athlétisme.

Ce pendentif est forgé dans un acier granuleux et représente une tête de taureau renâclant. Il faut le fixer sur l'armure sur la zone du torse ou sur une épaulière. Lorsque vous activez ce pendentif, vous gagnez un bonus de statut de +2 aux tests d'Athlétisme pour Pousser et, si vous obtenez un échec critique au test, il est remplacé par un simple échec.

PIÈCE D'INVISIBILITÉ — OBJET 10

CONSOMMABLE | ILLUSION | MAGIQUE | TALISMAN

Prix 160 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ imaginer ; **Déclencheur.** Vous tentez un test de Discrétion pour l'initiative, mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Conditions.** Vous êtes maître en Discrétion.

Cette pièce de cuivre pend à une lanière de cuir passée dans un trou en son centre. Tant qu'elle n'est pas activée, toutes les quelques minutes, la pièce devient invisible pendant quelques secondes. Lorsque vous l'activez, elle lance *invisibilité* de niveau 2 sur vous. Le sort dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

PIERRE DE PAS DE PLUME — OBJET 3

CONSOMMABLE | MAGIQUE | TALISMAN | TRANSMUTATION

Prix 8 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ imaginer ; **Déclencheur.** Vous Marchez rapidement ou Faites un pas ; **Conditions** Vous êtes expert en Acrobaties.

Cette pierre d'ordinaire taillée en cabochon est un morceau d'ambre renfermant un fragment de plume ou un insecte volant. Lorsque vous l'activez, vous ignorez les effets du terrain difficile et du terrain très difficile que vous traversez jusqu'à la fin de votre tour.

POINTE SALVATRICE — OBJET 2

ABJURATION | CONSOMMABLE | FORCE | MAGIQUE | TALISMAN

Prix 7 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ sur ordre ; **Déclencheur.** Vous tentez de Vous raccrocher in extremis, mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Conditions.** Vous êtes expert en Réflexes.

Cette pointe de forme pyramidale se fixe sur le torse d'une armure. Lorsque vous l'activez, elle envoie un rayon de force pour vous aider à trouver une prise. Si vous obtenez un succès sur la tentative déclencheur, vous obtenez à la place un succès critique (si vous obtenez un échec critique, vous obtenez à la place un échec).

POUSSIÈRE FANTOMATIQUE — OBJET 16

CONSOMMABLE | ILLUSION | OCCULTE | TALISMAN

Prix 1 800 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◈ imaginer ; **Déclencheur.** Vous utilisez une action avec le trait déplacement ; **Conditions.** Vous êtes légendaire en Discrétion.

Cette petite fiole contient une poussière gris vert tirée d'un ectoplasme desséché. Lorsque vous l'activez, elle lance *invisibilité* sur vous au niveau 4. Cela se produit avant que vous ne vous déplaciez lors de l'action déclencheur.

Sauterelle émeraude — Objet 5

CONSOMMABLE MAGIQUE TRANSMUTATION TALISMAN

Prix 30 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Vous tentez un Saut en hauteur, mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Conditions.** Vous êtes expert en Athlétisme.

Cette sauterelle en métal sertie d'émeraudes se fixe normalement sur les jambes d'une armure. Lorsque vous l'activez, si vous réussissez un test d'Athlétisme, vous Bondissez jusqu'à 15 m à la verticale et jusqu'à 3 m à l'horizontale. Avec un succès critique, vous Bondissez d'au maximum 21 m à la verticale et 6 m à l'horizontale. Si votre saut ne se termine pas sur une surface solide, vous flottez dans les airs jusqu'à la fin de votre tour et retombez en douceur au rythme de 18 m par round jusqu'à ce que vous atteigniez le sol.

Sinistre trophée — Objet 7

CONSOMMABLE ENCHANTEMENT MAGIQUE TALISMAN

Prix 55 po

Utilisation fixé sur une armure ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Vous tentez un test d'Intimidation pour Contraindre ou Démoraliser, mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Conditions.** Vous êtes expert en Intimidation.

Ce talisman se présente sous plusieurs formes, généralement un bout prélevé sur une créature et exposé de macabre manière. Lorsque vous activez le trophée, choisissez deux cibles et comparez le résultat de votre test d'Intimidation à leurs DD.

Trompe de cherchesang — Objet 4

CONSOMMABLE MAGIQUE NÉCROMANCIE TALISMAN

Prix 20 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ◆ imaginer ; **Déclencheur.** Vous touchez une créature prise au dépourvu avec l'arme support.

Du sang continue de perler au bout de ce long proboscis creux récupéré sur le célèbre cherchesang. Lorsque vous activez le bec, vous infligez 1d4 dégâts de précision supplémentaires lors de votre jet de dégâts. Si vous infligez des dégâts d'attaque sournoise à la cible, elle subit également 1d4 dégâts de saignement persistants.

Autres consommables

Nombre de consommables sont regroupés par catégories, comme les potions et les talismans, mais certains ne rentrent dans aucune.

Cierge de vérité — Objet 8

PEU COURANT CONSOMMABLE ENCHANTEMENT MAGIQUE MENTAL

Prix 75 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Activation ◆ Interagir

Ce cierge effilé possède une mèche dorée qui brûle d'une flamme blanche. Il s'active lorsqu'on l'allume. Les créatures dans un rayon de 3 m ont alors du mal à mentir. Elles subissent un malus de statut de –4 pour Mentir.

De plus, quand une créature (vous y compris) entre dans la zone pour la première fois, elle doit réussir un jet de Volonté DD 26, sans quoi elle est incapable de dire un mensonge délibéré tant qu'elle se trouve dans un rayon de 3 m autour de la chandelle allumée. L'effet dure tant que le cierge brûle. Une fois allumé, il brûle pendant 10 min et il est impossible de l'éteindre.

Eau bénite — Objet 1

BON CONSOMMABLE DIVINE ÉCLABOUSSURE

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Frapper

Cette fiole contient de l'eau bénie par une divinité bonne. Elle s'active lorsque vous la lancez lors d'une Frappe. C'est une arme de jet simple avec un facteur de portée de 6 m. Contrairement aux bombes alchimiques, elle n'ajoute pas le trait manipulation à l'attaque à laquelle elle est associée.

L'*eau bénite* inflige 1d6 dégâts de bien et 1 dégât d'éclaboussure de bien. Elle blesse seulement les fiélons, les morts-vivants et les créatures dotées d'une faiblesse à l'égard des dégâts de bien.

Eau impie — Objet 1

CONSOMMABLE ÉCLABOUSSURE DIVINE MAUVAIS

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Frapper

La malveillance d'une divinité mauvaise se tapit dans cette fiole d'eau. L'*eau impie* s'active lorsque vous lancez la fiole lors d'une Frappe. C'est une arme de jet simple avec un facteur de portée de 6 m. Contrairement aux bombes alchimiques, elle n'ajoute pas le trait manipulation à l'attaque à laquelle elle est associée.

L'*eau impie* inflige 1d6 dégâts de mal et 1 dégâts d'éclaboussure de mal. Elle blesse seulement les célestes et les créatures dotées d'une faiblesse à l'égard des dégâts de mal.

Gemme élémentaire — Objet 10

CONSOMMABLE INVOCATION MAGIQUE

Prix 200 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir

Pour activer cette gemme de verre, vous devez la jeter contre une surface solide en criant le nom d'un seigneur élémentaire. Elle se brise en lançant *convocation d'élémentaire* au niveau 5 pour convoquer un élémentaire que vous contrôlez tant que vous passez une action par round à Maintenir l'activation.

Cette gemme se décline en quatre variétés : transparente pour un tourbillon vivant, marron clair pour un glissement de terrain vivant, rouge orangé pour un incendie vivant et bleu vert pour une cascade vivante.

Javeline de foudre — Objet 9

CONSOMMABLE ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 110 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir

Cet objet ressemble à une javeline ordinaire gravée d'éclairs. Si vous la lancez sans l'activer, elle tournoie mollement dans les airs et ne touche pas sa cible, par contre lorsque vous l'activez, ses gravures se mettent à crépiter d'électricité sur votre ordre. Vous devez ensuite la lancer. Elle se brise dès qu'elle quitte votre main et libère sa magie sous forme d'un *éclair* de niveau 4 partant de votre espace. Il inflige 5d12 dégâts d'électricité, avec un jet de Réflexes DD 25.

Conditions de fabrication. Une incantation d'*éclair* (niveau 4).

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

PIERRE RUNIQUE OBJET 1

CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Ce morceau de pierre plate et solide a été spécialement préparé pour graver une rune fondamentale ou une rune de propriété magique. Vous ne pouvez graver qu'une seule rune par pierre. Une fois la pierre gravée, elle adopte le trait de l'école de magie de la rune tracée. Lorsqu'une rune est transférée de la *pierre runique* à un autre objet, la pierre se fend et se détruit. Le prix indiqué correspond à une rune vierge, si elle est gravée, il faut lui ajouter le prix de la rune.

PLUME MAGIQUE OBJET 1+

CONSOMMABLE INVOCATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Activation ❖ Interagir

Chaque *plume magique* semble être une simple plume d'oiseau exotique. La tige, plaquée or, porte une unique rune arcanique. Une fois activée, la *plume magique* se transforme en un autre objet qui s'utilise alors normalement. Chaque plume s'active une seule fois et reste généralement sous la forme de l'objet en lequel elle s'est changée.

Type ancre ; **Niveau** 7 ; **Prix** 55 po

Cette plume s'active uniquement à bord d'un bateau. Elle se transforme alors en ancre massive qui arrête immédiatement l'embarcation. Elle disparaît au bout d'un jour et le bateau peut reprendre sa course. L'ancre est fixée au navire par une chaîne de force magique que l'on peut éliminer avec *dissipation de la magie* ou briser (Solidité 30, 40 PV).

Type oiseau ; **Niveau** 3 ; **Prix** 8 po

Une fois activée, cette plume se transforme en un petit moineau qui attend sur votre doigt que vous lui transmettiez un message d'au maximum 1 min, ainsi que le nom et la localisation approximative du destinataire. Vous devez avoir déjà rencontré ce dernier et il doit se trouver en un lieu où vous êtes déjà allé. Une fois que l'oiseau a reçu le message, il s'envole pour aller le remettre. Il parcourt 45 km par heure et cherche le destinataire à l'endroit que vous lui avez indiqué. S'il le trouve, il se place à côté de lui. Vos paroles émanent alors de l'oiseau, puis il s'envole et disparaît. Il disparaît aussi s'il ne parvient pas à trouver la cible après 10 h de recherches à l'endroit indiqué.

Type coffre ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Lorsque vous utilisez cette plume, un petit coffre de bois apparaît et s'ouvre de suite. Il contient jusqu'à 10 Encombrements d'objets. Une fois le coffre fermé, il se transforme de nouveau, cette fois en clef, avec la totalité des objets qu'il contient. Vous pouvez activer cette clef en la tournant dans une serrure imaginaire avec l'action Interagir. Elle se transforme alors de nouveau en coffre avec tous les objets stockés. Une fois changée en coffre pour la seconde fois, la plume le reste définitivement.

Type éventail ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 po

Pour activer cette plume, vous devez l'agiter comme un éventail en direction de quelque chose. S'il s'agit d'une voile de navire, la plume s'envole vers la voile et continue de s'agiter, gonflant la toile et donnant au bateau un bonus de circonstances de +3 m à sa Vitesse pendant 8 h. Si vous l'agitez en direction d'autre chose, elle produit un unique effet de *bourrasque* (DD 20).

Type buisson de houx ; **Niveau** 2 ; **Prix** 6 po

Lorsque cette plume est activée, elle se transforme en buisson de houx vivant qui emplit une case. Il offre un abri standard et possède 2d4 baies rouge vif. Bien que les baies du houx soient normalement empoisonnées, celles-ci sont imprégnées d'une magie bénéfique. Vous pouvez en cueillir une et la manger avec l'action Interagir pour récupérer 1 PV. Une fois cueillie, la baie perd sa magie en quelques secondes, elle ne vous soigne donc pas si vous ne la mangez pas dans le laps de temps de l'action Interagir.

Si la plume est activée sur une terre fertile, le buisson continue de pousser (bien qu'il ne produise pas d'autres baies curatives). Si elle est activée ailleurs, il se flétrit et meurt en 1d4 jours.

Type échelle ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

Une fois activée, cette plume se change définitivement en échelle de bois de 6 m de long.

Type bateau cygne ; **Niveau** 8 ; **Prix** 76 po

Cette plume s'active uniquement si vous la lancez dans une grande étendue d'eau, telle qu'un lac ou une large rivière. Elle se change en un bateau en forme de cygne capable de transporter jusqu'à 32 créatures de taille Moyenne ou 8 de Grande taille ou 2 de Très Grande taille. Le bateau se déplace sur l'eau à une Vitesse de 15 m et dure 1 jour.

Type arbre ; **Niveau** 6 ; **Prix** 38 po

Cette plume s'active seulement sur une zone de terre fertile inoccupée. Elle se change alors en chêne au tronc de 18 m de haut pour 1,5 m de large. Si les conditions sont favorables, l'arbre continue de pousser.

Type fouet ; **Niveau** 9 ; **Prix** 130 po

À son activation, cette plume se transforme en *fouet dansant de frappe +1*. Il saute immédiatement hors de votre main et attaque vos ennemis pendant 1 min ou jusqu'à ce qu'il rate son test nu pour *danser*. Il disparaît alors. Si la cible du fouet n'est pas à terre, il utilise ses actions pour lui faire un Croc-en-Jambe au lieu de Frapper. Le modificateur d'attaque total du fouet pour Frapper ou faire un Croc-en-Jambe est de +18 au lieu du modificateur habituel des armes *dansantes*.

POUDRE D'APPARITION OBJET 6

CONSOMMABLE DIVINATION MAGIQUE

Prix 50 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Activation ❖ Interagir

Cette poudre stockée dans un petit roseau ressemble à une fine poussière métallique. Lorsque vous la lancez dans les airs, elle se colle sur toutes les créatures dans une explosion de 3 m de rayon centrée sur un point à 1,5 m ou moins de vous. Pendant 1 min, les créatures recouvertes ne peuvent pas être masquées ni invisibles, ni bénéficier d'*image miroir* ou de pouvoirs similaires créant des doubles illusoires. Toutes les illusions de niveau 3 ou moins de la zone sont révélées, bien que cela ne dissipe pas leur effet.

POUDRE DE DISPARITION OBJET 9

CONSOMMABLE ILLUSION MAGIQUE

Prix 135 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Activation ❖ Interagir

Cette poudre scintille comme mille particules de lumière. La poudre s'active quand vous la saupoudrez sur vous ou une créature à portée. Elle lance alors *invisibilité* au niveau 4 pendant 1 minute sur la créature recouverte. Il est impossible d'annuler cette invisibilité ou de voir au travers avec un sort de niveau 3 ou moins ou avec un objet de niveau 5 ou moins.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Matériaux

La plupart des objets sont fabriqués à partir de matériaux faciles à se procurer, comme du cuir, du bois ou de l'acier, mais certaines armes et armures exigent des matériaux exotiques qui leur donnent des propriétés uniques et d'autres avantages. Les armes faites de matériaux précieux blessent plus facilement certaines créatures tandis que les armures conçues avec de tels matériaux protègent mieux.

La plupart des matériaux spéciaux sont métalliques et permettent de fabriquer des armes et armures en métal. C'est au MJ que revient la décision finale quant à savoir quel objet peut se réaliser avec un matériau donné. Un objet ne peut pas contenir plus d'un matériau précieux et seul un expert en Artisanat peut le fabriquer. Certains matériaux rares et exotiques exigent une maîtrise de maître ou même légendaire.

Le prix d'un matériau dépend de la difficulté qu'il y a à le travailler, de sa rareté et de sa pureté. La majorité des objets faits de matériaux précieux utilisent un alliage, un mélange ou un revêtement plutôt que de se servir du matériau sous sa forme la plus pure. Il y a trois degrés de pureté pour les matériaux précieux : basse qualité, qualité standard et haute qualité. Quelle que soit la pureté du matériau, un objet conçu avec lui dispose de la totalité de ses effets, par contre il faut un matériau de grande pureté pour fabriquer des objets de haut niveau et de puissantes runes magiques.

Certains matériaux précieux sont disponibles à certains degrés seulement. Par exemple, il n'y a pas d'adamantium de basse qualité et l'orichalque est toujours de haute qualité. Si un objet est fait d'un matériau d'un degré de pureté supérieur ou inférieur à ce à quoi l'on peut s'attendre au vu de son niveau, il précise le degré de pureté du matériau.

Statistiques des matériaux

Le tableau 11–4 indique la Solidité, les points de vie, le seuil de rupture et des exemples d'objets pour quelques matériaux ordinaires. Il possède des entrées distinctes pour les objets fins (comme un bouclier), ordinaires (comme une armure) et les structures renforcées ou durables (comme les murs).

« Pierre » est une catégorie fourre-tout pour toutes les pierres solides, comme le granite et le marbre. De même, « bois » regroupe toutes les essences ordinaires, comme le chêne et le pin. Sauf indication contraire, les armes et armures en métal sont faites de fer ou d'acier.

Si un objet est fait de plusieurs matériaux, le MJ utilise normalement les statistiques du plus solide. Par exemple, pour briser une paroi faite de papier tendu sur un cadre de bois, il faut briser le bois fin et non le papier. Cependant, le MJ peut choisir le matériau le plus faible en fonction de l'objet concerné. Par exemple, si le manche de bois d'un marteau est brisé plutôt que sa tête de fer, l'objet est tout de même inutilisable. Parfois, un objet est encore moins résistant que ce qu'indique la Solidité et les points de vie donnés pour son matériau léger. Par exemple, nul besoin d'infliger 9 points de dégâts à une brindille pour la casser, même si elle est faite de bois fin. De même, un objet ou une structure particulièrement robuste peut avoir plus de Solidité et de points de vie. Certaines structures, comme les murs particulièrement épais, sont tellement renforcées qu'il faut des outils et du temps pour les briser (vous trouverez de plus amples informations sur les murs p. 516).

Matériaux précieux

On peut substituer un matériau doté du trait précieux à un matériau de base. Par exemple, une tête marteau peut être faite d'adamantium plutôt que de fer. Les objets faits de matériaux précieux coûtent plus cher que leur version ordinaire, car non seulement la matière première est plus onéreuse, mais l'artisan passe aussi plus de temps à la travailler. De plus, les objets les plus puissants exigent des matériaux précieux de grande pureté. Certains sont décrits plus loin. Le prix de chaque matériau donne le tarif pour un objet non magique simple fait de ce matériau en fonction de son Encombrement (si l'objet est plus léger qu'un Encombrement, utilisez le prix d'un Encombrement), ainsi que le tarif de différentes quantités du matériau lui-même. Le prix des armures, boucliers et armes en matériau précieux figure dans les sections de ce chapitre consacrées aux armures (p. 547), boucliers (p. 557) et armes (p. 543).

TABLEAU 11- 4 : SOLIDITÉ, POINTS DE VIE ET SEUIL DE RUPTURE DES MATÉRIAUX

Matériel	Solidité	PV	SR	Exemple d'objet
Papier	0	1	–	Pages de livre, éventail en papier, parchemin
Tissu fin	0	1	–	Cerf-volant, robe de soie, sous-vêtement
Verre fin	0	1	–	Bouteille, lunette, fenêtre
Tissu	1	4	2	Armure en tissu, veste épaisse, sac, tente
Verre	1	4	2	Bloc de verre, table en verre, vase épais
Corde fine	2	8	4	Corde d'aventurier standard
Cuir fin	2	8	4	Sac à dos, veste, bourse, lanière, fouet
Structure de verre	2	8	4	Mur de verre
Bois fin	3	12	6	Chaise, gourdin, arbuste, bouclier en bois
Corde	4	16	8	Corde industrielle, gréement
Cuir	4	16	8	Armure de cuir, selle
Pierre fine	4	16	8	Tableau noir, ardoise, revêtement de pierre
Bois	5	20	10	Coffre, porte ordinaire, table, tronc d'arbre
Fer ou acier fin	5	20	10	Chaîne, bouclier d'acier, épée
Pierre	7	28	14	Pavés, statue
Fer ou acier	9	36	18	Enclume, armure en fer ou en acier, fourneau
Structure de bois	10	40	20	Porte renforcée, mur de bois
Structure de pierre	14	56	28	Mur de pierre
Structure de fer ou d'acier	18	72	36	Mur de plaques de fer

L'artisanat avec des matériaux précieux

Seul un artisan expert peut fabriquer un objet de basse qualité, seul un maître peut fabriquer un objet de qualité standard et seul un légendaire peut fabriquer un objet de haute qualité. De plus, pour Fabriquer quelque chose avec un matériau précieux, il faut que votre niveau de personnage soit égal ou supérieur à celui du matériau.

Les objets de basse qualité entrent dans la composition d'objets magiques de niveau 8 au maximum et peuvent recevoir des runes de niveau 8 au maximum. Les objets de qualité standard entrent dans la composition d'objets magiques de niveau 15 au maximum et peuvent recevoir des runes de niveau 15 au maximum. Les objets de haute qualité utilisent la version la plus pure d'un matériau précieux et servent à Fabriquer des objets magiques de n'importe quel niveau capables d'accueillir n'importe quelle rune. L'utilisation de forme très pure de matériaux ordinaires augmente si peu le coût de fabrication qu'il est déjà compris dans celui de l'objet magique.

Lorsque vous Fabriquez un objet contenant un matériau précieux, les matières premières utilisées pour sa confection doivent comprendre ce matériau. Au moins 10 % de l'investissement est consacré au matériau de basse qualité, au moins 25 % pour un matériau de qualité standard et la totalité pour un matériau de haute qualité. Par exemple, un objet en argent de basse qualité et de 1 Encombrement coûte 20 po. Sur les 10 po de matières premières à fournir lorsque vous commencez à Fabriquer l'objet, il y a au moins 1 po consacrée à l'achat d'argent. Les matières premières que vous dépensez pour terminer l'objet ne contiennent pas forcément le matériau précieux, bien que le MJ puisse en décider autrement.

Une fois que vous avez créé un objet en matériau précieux, vous pouvez recourir à l'action Fabriquer pour améliorer sa qualité, en payant la différence de prix et en fournissant une quantité suffisante du matériau précieux.

ADAMANTIUM — MATÉRIAU 8+

PEU COURANT PRÉCIEUX

Extrait de rochers tombés du ciel, l'adamantium est l'un des métaux connus les plus solides. Il est d'un noir luisant et très prisé pour son incroyable résistance et sa capacité à conserver un tranchant époustouflant.

Type morceau d'adamantium ; **Prix** 500 po ; **Encombrement** L

Type lingot d'adamantium ; **Prix** 5 000 po ; **Encombrement** 1

Type objet en adamantium de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 350 po par Encombrement

Type objet en adamantium de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 6 000 po par Encombrement

Objets en adamantium	Solidité	PV	SR
Objet fin			
Qualité standard	10	40	20
Haute qualité	13	52	26
Objets			
Qualité standard	14	56	28
Haute qualité	17	68	34
Structures			
Qualité standard	28	112	56
Haute qualité	34	136	68

ARGENT — MATÉRIAU 2+

PRÉCIEUX

Les armes en argent sont un fléau pour les créatures telles que les diables et les loups-garous. Les objets en argent sont moins solides que ceux en acier et les objets en argent de basse qualité sont généralement seulement plaqués.

Type morceau d'argent ; **Prix** 10 po ; **Encombrement** L

Type lingot d'argent ; **Prix** 100 po ; **Encombrement** 1

Type objet en argent de basse qualité ; **Niveau** 2 ; **Prix** 20 po par Encombrement

Type objet en argent de qualité standard ; **Niveau** 7 ; **Prix** 250 po par Encombrement

Type objet en argent de haute qualité ; **Niveau** 15 ; **Prix** 4 500 po par Encombrement

Objets en argent	Solidité	PV	SR
Objet fin			
Basse qualité	3	12	6
Qualité standard	5	20	10
Haute qualité	8	32	16
Objets			
Basse qualité	5	20	10
Qualité standard	7	28	14
Haute qualité	10	40	20
Structures			
Basse qualité	10	40	20
Qualité standard	14	56	28
Haute qualité	20	80	40

ÉBÉNITE — MATÉRIAU 8+

PEU COURANT PRÉCIEUX

L'ébénite est un bois très léger que l'on trouve principalement dans les vieilles forêts du sud central de l'Avistan. Elle est aussi sombre que l'ébène, mais présente une légère teinte violette. Un objet en ébénite est 1 Encombrement plus léger que la normale (ou d'un Encombrement léger si son Encombrement normal est de 1, sans effet s'il est déjà normalement d'Encombrement léger). Le prix d'un objet en ébénite est basé sur son Encombrement normal, non son Encombrement réduit grâce à la légèreté du matériau. En revanche, réduisez son Encombrement avant de faire les ajustements d'Encombrement en fonction de sa taille.

Type branche d'ébénite ; **Prix** 500 po ; **Encombrement** L

Type planche d'ébénite ; **Prix** 5 000 po ; **Encombrement** 1

Type objet de qualité standard en ébénite ; **Niveau** 8 ; **Prix** 350 po par Encombrement

Type objet de haute qualité en ébénite ; **Niveau** 16 ; **Prix** 6 000 po par Encombrement

Objets en ébénite	Solidité	PV	SR
Objet fin			
Qualité standard	5	20	10
Haute qualité	8	32	16
Objets			
Qualité standard	7	28	14
Haute qualité	10	40	20
Structures			
Qualité standard	14	56	28
Haute qualité	20	80	40

FER FROID — MATÉRIAU 2+

PRÉCIEUX

Les armes faites en fer froid sont mortelles pour les démons et les fées. Le fer froid ressemble à du fer normal, mais il est extrait de gisements très purs et forgé sans chaleur ou presque. Ce processus est très compliqué, en particulier pour les objets de haute qualité.

Type morceau de fer froid ; **Prix** 10 po ; **Encombrement** L

Type lingot de fer froid ; **Prix** 100 po ; **Encombrement** 1

Type objet en fer froid de basse qualité ; **Niveau** 2 ; **Prix** 20 po par Encombrement

Type objet en fer froid de qualité standard ; **Niveau** 7 ; **Prix** 250 po par Encombrement

Type objet en fer froid de haute qualité ; **Niveau** 15 ; **Prix** 4 500 po par Encombrement

Objets en fer froid	Solidité	PV	SR
Objet fin			
Basse qualité	5	20	10
Qualité standard	7	28	14
Haute qualité	10	40	20
Objets			
Basse qualité	9	36	18
Qualité standard	11	44	22
Haute qualité	14	56	28
Structures			
Basse qualité	18	72	36
Qualité standard	22	88	44
Haute qualité	28	112	56

MITHRAL — MATÉRIAU 8+

PEU COURANT PRÉCIEUX

Le mithral est réputé pour sa légèreté, sa solidité et son efficacité contre un large éventail de créatures, y compris les diables et les lycanthropes. Il a le même éclat que l'argent, mais il est un peu plus clair. Les armes et les armures en mithral sont considérées comme étant en argent quand il s'agit de blesser des créatures dotées d'une faiblesse face à l'argent. Un objet en mithral est plus léger que son équivalent en fer ou en acier : son Encombrement est réduit de 1 (il est léger s'il avait un Encombrement de 1, par contre cette réduction n'a pas d'effet sur un objet déjà d'Encombrement léger). Le prix d'un objet en adamantium est basé sur son Encombrement normal, non son Encombrement réduit grâce à la légèreté du matériau. En revanche, réduisez son Encombrement avant de faire les ajustements d'Encombrement en fonction de sa taille.

Type morceau de mithral ; **Prix** 500 po ; **Encombrement** L

Type lingot de mithral ; **Prix** 5 000 po ; **Encombrement** 1

Type objet en mithral de qualité standard ; **Niveau** 8 ; **Prix** 350 po par Encombrement

Type objet en mithral de haute qualité ; **Niveau** 16 ; **Prix** 6 000 po par Encombrement

Objets en mithral	Solidité	PV	SR
Objet fin			
Qualité standard	5	20	10
Haute qualité	8	32	16
Objets			
Qualité standard	9	36	18
Haute qualité	12	48	24
Les structures			
Qualité standard	18	72	36
Haute qualité	24	96	48

ORICHALQUE — MATÉRIAU 17+

RARE PRÉCIEUX

L'orichalque est le plus rare et le plus précieux des métaux célestes et il est très recherché pour ses incroyables propriétés magiques liées au passage du temps. Ce métal cuivré terne n'est pas aussi résistant que l'adamantium, mais sa capacité à modifier le temps le protège et lui donne une Solidité et des points de vie supérieurs. Si un objet en orichalque subit des dégâts, mais n'est pas détruit, il se répare complètement en 24 h.

Type morceau d'orichalque ; **Prix** 1 000 po ; **Encombrement** L

Type lingot d'orichalque ; **Prix** 10 000 po ; **Encombrement** 1

Type objet en orichalque de haute qualité ; **Niveau** 17 ; **Prix** 10 000 po par Encombrement

Objets en orichalque	Solidité	PV	SR
Objet fin			
Haute qualité	16	64	32
Objets			
Haute qualité	18	72	36
Les structures			
Haute qualité	35	140	70

PEAU DE DRAGON — MATÉRIAU 8+

PEU COURANT PRÉCIEUX

La peau et les écailles d'un dragon peuvent servir à Fabriquer n'importe quel objet normalement fait de cuir ou de peau. La peau de dragon se présente sous plusieurs couleurs, du bleu au doré, en fonction du dragon sur lequel elle a été prélevée. Grâce à la résilience des écailles, elle peut aussi servir à Fabriquer une armure habituellement faite de plaques de métal (comme une cuirasse, une armure de plates ou un harnois), ce qui permet de les forger sans utiliser de métal. Chaque objet en peau de dragon est immunisé contre un type de dégâts selon le type de dragon (voir le tableau plus loin).

Type objet de qualité standard en peau de dragon ; **Niveau** 8 ; **Prix** 350 po par Encombrement

Type objet de haute qualité en peau de dragon ; **Niveau** 16 ; **Prix** 6 000 po par Encombrement

Type de dragon	Résistance
Airain, or ou rouge	Feu
Argent ou blanc	Froid
Bleu ou bronze	Électricité
Noir ou cuivre	Acide
Vert	Poison

Objets en peau de dragon	Solidité	PV	SR
Objet fin			
Qualité standard	4	16	8
Haute qualité	8	32	16
Objets			
Qualité standard	7	28	14
Haute qualité	11	44	22

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Objets alchimiques

Les objets alchimiques n'ont rien de magique, ils se basent sur les propriétés de produits chimiques volatiles, de minéraux exotiques, de puissantes plantes et d'autres substances désignées collectivement sous les termes réactifs alchimiques. Un objet alchimique n'émet donc pas d'aura magique et ne peut pas être révoqué ni affecté par *dissipation de la magie*. Son effet dure un temps bien défini ou jusqu'à ce qu'il soit contré, généralement physiquement.

Parfois, les réactions de réactifs alchimiques provoquent des effets qui semblent magiques et il arrive qu'elles oscillent entre la simple réaction et l'inexplicable. Un alchimiste peut imprégner un réactif d'une part de sa propre essence, ce qui lui permet de créer efficacement des objets alchimiques éphémères gratuitement. Même dans ce cas, l'objet n'émet pas d'aura magique, il utilise simplement l'essence de l'alchimiste comme catalyseur pour ses effets.

Les règles de création des objets alchimiques se trouvent en p. 242 dans la section consacrée à l'activité Fabriquer. Vous devez disposer du don de compétence Artisanat alchimique pour créer un objet alchimique grâce à l'Artisanat. Un échec critique lors d'un test d'Artisanat pour fabriquer un objet alchimique a souvent de dangereuses conséquences, comme une bombe qui explose ou un empoisonnement accidentel, en plus de la perte de matières premières. Certains objets alchimiques imposent des conditions en plus de celles indiquées pour l'activité Fabriquer ; le cas échéant, ces conditions figurent dans l'entrée Conditions de fabrication.

Tous les objets alchimiques disposent du trait alchimique. Beaucoup ont aussi le trait consommable, ce qui veut dire qu'ils sont consommés dès leur activation. Les traits bombe, élixir et poison indiquent des catégories spéciales d'objets alchimiques, toutes décrites dans les pages suivantes. Les objets alchimiques dépourvus de ces traits sont appelés des outils alchimiques et décrits en détail en p. 587.

Voici les sous-catégories présentes dans cette section. Les règles spéciales apparaissent au début de la section concernée.

- Les **bombes alchimiques** se trouvent p. 577.
- Les **élixirs alchimiques** figurent p. 579.
- Les **poisons alchimiques** sont en p. 583.
- Les **outils alchimiques** apparaissent en p. 587.

Tableau 11-2 : Objets alchimique par niveau

Le tableau 11-2 classe les objets alchimiques par niveau et catégorie, pour servir de référence aux personnages alchimistes.

Niveau	Objet	Catégorie	Page
1	Feu grégeois inférieur	Bombe	577
1	Fiole d'acide inférieure	Bombe	578
1	Fiole givrée inférieure	Bombe	578
1	Foudre en bouteille inférieure	Bombe	578
1	Pierre à tonnerre inférieure	Bombe	578
1	Sacoche immobilisante inférieure	Bombe	578
1	Antidote inférieur	Élixir	579
1	Antimaladie inférieur	Élixir	579
1	Élixir d'œil de faucon inférieur	Élixir	580
1	Élixir du guépard inférieur	Élixir	581
1	Élixir du sauteur inférieur	Élixir	581
1	Élixir de vie inférieur	Élixir	581
1	Mutagène bestial inférieur	Élixir	581
1	Mutagène cognitif inférieur	Élixir	582
1	Mutagène de juggernaut inférieur	Élixir	582
1	Mutagène de langue dorée inférieur	Élixir	582
1	Mutagène de sérénité inférieur	Élixir	582
1	Mutagène de vif-argent inférieur	Élixir	583
1	Allume-feu	Outil	587
1	Bâton éclairant	Outil	587
1	Bâton fumigène inférieur	Outil	587
1	Remède miracle	Outil	587
1	Arsenic	Poison	583
1	Venin de mille-pattes géant	Poison	586
2	Breuvage de bravoure inférieur	Élixir	579
2	Élixir d'infiltration	Élixir	579
2	Élixir d'œil de chat	Élixir	580
2	Élixir de compréhension inférieur	Élixir	580
2	Élixir de vision dans le noir inférieur	Élixir	581
2	Lustrargent	Outil	587
2	Belladone	Poison	583
2	Poison de léthargie	Poison	564
2	Venin de vipère noire	Poison	586
3	Feu grégeois moyen	Bombe	577
3	Fiole d'acide moyenne	Bombe	578
3	Fiole givrée moyenne	Bombe	578
3	Foudre en bouteille moyenne	Bombe	578
3	Pierre à tonnerre moyenne	Bombe	578
3	Sacoche immobilisante moyenne	Bombe	578
3	Mutagène bestial moyen	Élixir	581
3	Mutagène cognitif moyen	Élixir	582
3	Mutagène de juggernaut moyen	Élixir	582
3	Mutagène de langue dorée moyen	Élixir	582
3	Mutagène de sérénité moyen	Élixir	582
3	Mutagène de vif-argent moyen	Élixir	583
3	Huile de cytillesh	Poison	584
3	Racine des tombes	Poison	585
4	Élixir d'œil du mitrailleur inférieur	Élixir	580
4	Élixir de brumeforme inférieur	Élixir	580
4	Élixir de la salamandre inférieur	Élixir	581
4	Élixir de loup arctique inférieur	Élixir	581
4	Élixir de poing de pierre	Élixir	581
4	Élixir de vision dans le noir moyen	Élixir	581
5	Élixir d'œil de faucon moyen	Élixir	580
5	Élixir de caresse marine inférieur	Élixir	580
5	Élixir de vie inférieur	Élixir	581
5	Élixir du guépard moyen	Élixir	581
5	Venin d'araignée chasseresse	Poison	585
6	Antidote moyen	Élixir	579
6	Antimaladie moyen	Élixir	579
6	Élixir de brumeforme moyen	Élixir	580
6	Venin de scorpion géant	Poison	586
7	Élixir de compréhension supérieur	Élixir	580
7	Élixir du sauteur supérieur	Élixir	581
7	Bâton fumigène supérieur	Outil	587
7	Pâte de racine de malyasse	Poison	584
7	Venin de guêpe géante	Poison	586
8	Élixir de vision dans le noir supérieur	Élixir	581
8	Poison de vouivre	Poison	587

Niveau	Objet	Catégorie	Page
8	Résidu de lierrortie	Poison	585
9	Élixir de vie moyen	Élixir	581
9	Élixir du guépard supérieur	Élixir	581
9	Poussière de liche	Poison	585
9	Racine arachnide	Poison	585
10	Antidote supérieur	Élixir	579
10	Antimaladie supérieur	Élixir	579
10	Breuvage de bravoure modéré	Élixir	579
10	Élixir d'œil de faucon supérieur	Élixir	580
10	Élixir de brumeforme supérieur	Élixir	580
10	Aconit	Poison	583
10	Essence d'ombre	Poison	584
11	Feu grégeois supérieur	Bombe	577
11	Fiole d'acide supérieure	Bombe	578
11	Fiole givrée supérieure	Bombe	578
11	Foudre en bouteille supérieure	Bombe	578
11	Pierre à tonnerre supérieure	Bombe	578
11	Sacoche immobilisante supérieure	Bombe	578
11	Mutagène bestial supérieur	Élixir	581
11	Mutagène cognitif supérieur	Élixir	582
11	Mutagène de juggernaut supérieur	Élixir	582
11	Mutagène de langue dorée supérieur	Élixir	582
11	Mutagène de sérénité supérieur	Élixir	582
11	Mutagène de vif-argent supérieur	Élixir	583
11	Résine de champibrûle	Poison	585
12	Élixir de caresse marine moyen	Élixir	580
12	Élixir de la salamandre supérieur	Élixir	581
12	Élixir de loup arctique moyen	Élixir	581
12	Vin soporifique	Poison	586
13	Élixir de vie supérieur	Élixir	581
13	Poudre d'amanite phalloïde	Poison	585
13	Venin de ver pourpre	Poison	586
14	Antidote majeur	Élixir	579
14	Antimaladie majeur	Élixir	579
14	Élixir d'œil du mitrailleur supérieur	Élixir	580
15	Breuvage de bravoure supérieur	Élixir	579
15	Élixir de caresse marine supérieur	Élixir	580
15	Élixir de vie supérieur	Élixir	581
15	Bile de dragon	Poison	584
15	Brumentale	Poison	584
16	Élixir d'œil de faucon majeur	Élixir	580
16	Élixir de la salamandre supérieur	Élixir	581
16	Élixir de loup arctique supérieur	Élixir	581
16	Fumées sulfureuses	Poison	584
16	Vapeur de cauchemar	Poison	585
17	Feu grégeois majeur	Bombe	577
17	Fiole d'acide majeure	Bombe	578
17	Fiole givrée majeure	Bombe	578
17	Foudre en bouteille majeure	Bombe	578
17	Pierre à tonnerre majeure	Bombe	578
17	Sacoche immobilisante majeure	Bombe	578
17	Mutagène bestial majeur	Élixir	581
17	Mutagène cognitif majeur	Élixir	582
17	Mutagène de juggernaut majeur	Élixir	582
17	Mutagène de langue dorée majeur	Élixir	582
17	Mutagène de sérénité majeur	Élixir	582
17	Mutagène de vif-argent majeur	Élixir	583
17	Ciguë	Poison	584
18	Sommeil du roi	Poison	585
19	Élixir de vie ultime	Élixir	581
19	Extrait de lotus noir	Poison	584
20	Élixir de jouvence	Élixir	580
20	Larmes de la mort	Poison	584
20	Pierre philosophale	Outil	587

Bombes alchimiques

Une bombe alchimique mêle des composants alchimiques volatiles qui explosent lorsqu'elle heurte une créature ou un objet. La plupart de ces bombes infligent des dégâts, mais quelques-unes ont d'autres effets. Toutes possèdent le trait bombe.

Une bombe est une arme de jet de guerre avec un facteur de portée de 6 m. Lorsque vous la lancez, vous faites un jet d'attaque contre la CA de la cible, comme pour n'importe quelle arme. Il faut une main pour dégainer la bombe, la préparer et la lancer. La préparation de la bombe étant chose complexe, la Frappe permettant de la lancer gagne le trait manipulation. La bombe s'active lorsqu'elle est lancée lors d'une Frappe, vous n'avez pas à le faire séparément.

Le trait éclaboussure

Nombre de bombes ont aussi le trait éclaboussure. Lorsque vous utilisez une arme de jet avec le trait éclaboussure, vous n'ajoutez pas votre modificateur de Force au jet de dégâts. Si une attaque dotée du trait éclaboussure se solde par un échec, un succès ou un succès critique, toutes les créatures dans un rayon de 1,5 m autour de la cible (y compris cette dernière) reçoivent les dégâts d'éclaboussure indiqués. Sur un échec (mais pas un échec critique), la cible de l'attaque reçoit tout de même les dégâts d'éclaboussure. Ajoutez les dégâts d'éclaboussure aux dégâts initiaux contre la cible avant d'appliquer sa résistance ou ses faiblesses. Les dégâts d'éclaboussure ne se multiplient pas sur un coup critique.

Par exemple, si vous lancez une fiole d'acide inférieure et touchez votre cible, cette dernière reçoit 1d6 dégâts persistants d'acide et 1 dégât d'éclaboussure d'acide. Toutes les autres créatures dans un rayon de 1,5 m autour d'elle reçoivent 1 dégât d'éclaboussure d'acide. Sur un coup critique, la cible reçoit 2d6 dégâts persistants d'acide, mais les dégâts d'éclaboussure restent de 1. Si vous ratez votre cible, elle subit 1 dégât d'éclaboussure. Sur un échec critique, personne ne reçoit de dégât.

Feu grégeois — Objet 1+

Alchimique · Bombe · Consommable · Éclaboussure · Feu

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Frapper

Le feu grégeois est un mélange de liquides volatiles qui s'enflamment une fois exposés à l'air. Il inflige les dégâts de feu, les dégâts de feu persistants et les dégâts d'éclaboussure indiqués. Plusieurs types de bombes donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

Cette bombe inflige 1d8 dégâts de feu, 1 dégât de feu persistant et 1 dégât d'éclaboussure de feu.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque. Cette bombe inflige 2d8 dégâts de feu, 2 dégâts de feu persistants et 2 dégâts d'éclaboussure de feu.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque. Cette bombe inflige 3d8 dégâts de feu, 3 dégâts de feu persistants et 3 dégâts d'éclaboussure de feu.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 2 500 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque. Cette bombe inflige 4d8 dégâts de feu, 4 dégâts de feu persistants et 4 dégâts d'éclaboussure de feu.

FIOLE D'ACIDE OBJET 1+

ACIDE ALCHIMIQUE BOMBE CONSOMMABLE ÉCLABOUSSURE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Frapper

Cette fiole renferme un acide corrosif qui inflige 1 dégât d'acide, les dégâts persistants indiqués et les dégâts d'éclaboussure d'acide indiqués. Plusieurs types de bombes donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

La fiole inflige 1d6 dégâts d'acide persistants et 1 dégât d'éclaboussure d'acide.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque. La fiole inflige 2d6 dégâts persistants d'acide et 2 dégâts d'éclaboussure d'acide.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque. La fiole inflige 3d6 dégâts persistants d'acide et 3 dégâts d'éclaboussure d'acide.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 2 500 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque. La fiole inflige 4d6 dégâts persistants d'acide et 4 dégâts d'éclaboussure d'acide.

FIOLE GIVRÉE OBJET 1+

ALCHIMIQUE BOMBE CONSOMMABLE ÉCLABOUSSURE FROID

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Frapper

Les réactifs liquides de cette fiole absorbent rapidement la chaleur une fois exposés à l'air. La fiole givrée inflige les dégâts de froid et d'éclaboussure de froid indiqués. Une cible touchée subit un malus de statut à la Vitesse jusqu'à la fin de son prochain tour. Plusieurs types de fioles givrées donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

La bombe inflige 1d6 dégâts de froid et 1 dégât d'éclaboussure de froid. La cible subit un malus de –1,5 m.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Vous gagnez un bonus d'objet aux jets d'attaque de +1, la bombe inflige 2d6 dégâts de froid et 2 dégâts d'éclaboussure de froid. La cible subit un malus de –3 m.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

Vous gagnez un bonus d'objet aux jets d'attaque de +2, la bombe inflige 3d6 dégâts de froid et 3 dégâts d'éclaboussure de froid. La cible subit un malus de –3 m.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 2 500 po

Vous gagnez un bonus d'objet aux jets d'attaque de +3, la bombe inflige 4d6 dégâts de froid et 4 dégâts d'éclaboussure de froid. La cible subit un malus de –4,5 m.

FOUDRE EN BOUTEILLE OBJET 1+

ALCHIMIQUE BOMBE CONSOMMABLE ÉCLABOUSSURE ÉLECTRICITÉ

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Frapper

La foudre en bouteille déborde de réactifs volatiles qui créent une décharge électrique une fois exposés à l'air. Elle inflige les dégâts d'électricité, les dégâts d'électricité persistants et les dégâts d'éclaboussure d'électricité indiqués. Une cible touchée est prise au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour. Plusieurs types de bombes donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

La bombe inflige 1d6 dégâts d'électricité et 1 dégât d'éclaboussure d'électricité.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque. La bombe inflige 2d6 dégâts d'électricité et 2 dégâts d'éclaboussure d'électricité.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque. La bombe inflige 3d6 dégâts d'électricité et 3 dégâts d'éclaboussure d'électricité.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 2 500 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque. La bombe inflige 4d6 dégâts d'électricité et 4 dégâts d'éclaboussure d'électricité.

PIERRE À TONNERRE OBJET 1+

ALCHIMIQUE BOMBE CONSOMMABLE ÉCLABOUSSURE SON

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Frapper

Quand cette pierre heurte une créature ou une surface dure, elle explose dans un fracas tonitruant. Elle inflige les dégâts de son et d'éclaboussure de son indiqués. Chaque créature dans un rayon de 3 m autour de l'espace où elle a explosé doit réussir un jet de Vigueur contre le DD indiqué ou être sourde jusqu'à la fin de son prochain tour. Plusieurs types de pierre donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

La bombe inflige 1d4 dégâts de son et 1 dégât d'éclaboussure de son. Le DD est de 17.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque. La bombe inflige 2d4 dégâts de son et 2 dégâts d'éclaboussure de son. Le DD est de 20.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque. La bombe inflige 3d4 dégâts de son et 3 dégâts d'éclaboussure de son. Le DD est de 28.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 2 500 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque. La bombe inflige 4d4 dégâts de son et 4 dégâts d'éclaboussure de son. Le DD est de 36.

SACOCHE IMMOBILISANTE OBJET 1+

ALCHIMIQUE BOMBE CONSOMMABLE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Frapper

Une sacoche immobilisante regorge de substances collantes. Lorsque vous touchez une créature avec un tel objet, elle subit un malus de statut à la Vitesse pendant 1 min. Plusieurs types de sacoches donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Sur un coup critique, une créature en contact avec une surface solide reste collée à elle, immobilisée pendant 1 round. Une créature qui vole grâce à des ailes voient ces dernières enchevêtrées et tombe à terre, sans se blesser, incapable de Voler pendant 1 round. La sacoche immobilisante est inefficace sur les créatures dans l'eau.

La cible peut mettre un terme à l'effet en S'échappant ou en passant un total de 3 actions d'Interaction à éliminer soigneusement la substance collante. Ces Interactions ne sont pas obligatoirement consécutives et peuvent émaner d'autres créatures.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po
La cible subit un malus de –3 m. Le DD pour S'échapper est de 17.

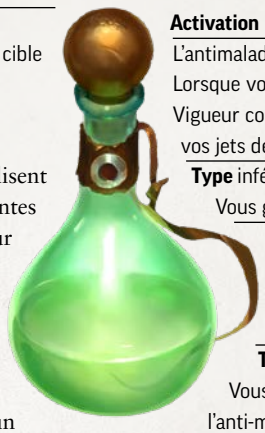
Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque, la cible subit un malus de –4,5 m et le DD pour S'échapper est de 19.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque, la cible subit un malus de –4,5 m et le DD pour S'échapper est de 28.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 2 500 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque, la cible subit un malus de –6 m et le DD pour S'échapper est de 37.

Élixirs alchimiques

Les élixirs sont des liquides alchimiques qui s'utilisent en se buvant. Ils disposent du trait élixir. Ces puissantes décoctions offrent des avantages alchimiques à leur buveur. Tous les élixirs obéissent aux mêmes règles générales, mais les mutagènes (décrits plus loin) en possèdent d'autres quant à leur utilisation.



Activer un élixir

Vous devez généralement Interagir pour activer un élixir en le buvant ou l'administrant à autrui. Pour cela, la créature doit se trouver à portée et être consentante ou dans l'incapacité de vous empêcher de lui faire boire le liquide. Il suffit d'ordinaire d'une main libre pour boire un élixir ou le faire boire à autrui.

Les mutagènes

Ces élixirs caractérisés par le trait mutagène transforment temporairement le corps du sujet et modifient son esprit. Normalement, seuls les alchimistes disposent de l'expertise nécessaire pour fabriquer un mutagène et certains disent qu'ils sont les seuls assez fous pour les utiliser.

Un mutagène a toujours un ou plusieurs effets bénéfiques (indiqués dans l'entrée « Avantage ») associés à un ou plusieurs effets néfastes (indiqués dans l'entrée « Inconvénient »). Les mutagènes sont un effet de métamorphose, vous ne pouvez donc bénéficier que d'un seul à la fois (voir p. 301 pour en savoir plus sur la métamorphose). Un effet de métamorphose ultérieur tente de contrer un effet existant. Le test de contre pour un mutagène utilise le niveau de l'objet et un modificateur égal au DD de ce niveau -10, comme indiqué dans le tableau 10-5 : DD par niveau (p. 503).

Antidote — Objet 1+

Alchimique · Consommable · Élixir

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ❖ Interagir

L'antidote vous protège contre les toxines. Lorsque vous le buvez, vous recevez un bonus d'objet aux jets de Vigueur contre les poisons pendant 6 h.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +2.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 35 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +3.

Type supérieur ; **Niveau** 10 ; **Prix** 160 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +4.

Type majeur ; **Niveau** 14 ; **Prix** 675po
Vous gagnez un bonus d'objet de +4 et, lorsque vous buvez l'antidote, vous pouvez faire de suite un jet de sauvegarde contre un poison de niveau 14 ou moins qui vous affecte. En cas de succès, le poison est neutralisé.

Antimaladie — Objet 1+

Alchimique · Consommable · Élixir

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ❖ Interagir

L'antimaladie renforce les défenses du corps contre les maladies. Lorsque vous le buvez, vous recevez un bonus d'objet aux jets de Vigueur contre les maladies pendant 24 h. Cela s'applique aussi à vos jets de sauvegarde contre la progression d'une maladie.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +2.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 35 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +3.

Type supérieur ; **Niveau** 10 ; **Prix** 160 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +4.

Type majeur ; **Niveau** 14 ; **Prix** 675po
Vous gagnez un bonus d'objet de +4 et, lorsque vous buvez l'anti-maladie, vous pouvez faire de suite un jet de sauvegarde contre une maladie de niveau 14 ou moins qui vous affecte. En cas de succès, vous êtes guéri.

Breuvage de bravoure — Objet 2+

Alchimique · Consommable · Élixir · Mental

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ❖ Interagir

Cette flasque de bière mousseuse redonne du courage. Pendant une heure après l'avoir bue, vous gagnez un bonus d'objet aux jet de Volonté, plus important lors de jets de Volonté contre la terreur.

Type inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 7 po
Le bonus aux jets de Volonté est de +1 ou +2 contre la terreur.

Type modéré ; **Niveau** 10 ; **Prix** 150 po
Le bonus aux jets de Volonté est de +2 ou +3 contre la terreur.

Type supérieur ; **Niveau** 15 ; **Prix** 700 po
Le bonus aux jets de Volonté est de +3 ou +4 contre la terreur. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet de terreur, il est transformé en succès critique.

Élixir d'infiltration — Objet 2

Alchimique · Consommable · Élixir · Métamorphose

Prix 6 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ❖ Interagir

Cet élixir très apprécié des espions et des escrocs sert à modifier votre apparence. Une fois bu, il vous donne la forme d'un humanoïde de votre taille, mais assez différent de vous pour que personne ne vous

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

reconnaisse. Si vous n'êtes pas humanoïde, vous prenez une forme similaire à la vôtre si le MJ accepte.

C'est au créateur de l'élixir de décider des détails de l'apparence que vous revêtez en buvant l'élixir, comme la couleur des yeux, de la peau et des cheveux. Cet élixir ne peut pas vous donner l'apparence d'une personne précise. Une fois la transformation effectuée, elle persiste pendant 10 min.

Boire cet élixir revient à porter un déguisement en ce qui concerne l'action Se déguiser. Vous gagnez un bonus de statut de +4 au DD de Duperie pour éviter qu'autrui ne perce votre déguisement à jour et vous ajoutez votre niveau à ce DD même si vous êtes inexpérimenté.

ÉLIXIR D'ŒIL DE CHAT — OBJET 2

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Prix 7 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Une fois que vous avez bu cet élixir, votre vue devient plus perçante et vous repérez les mouvements les plus infimes. Pendant la minute qui suit, vous réduisez à 5 le DD du test nu pour viser une créature cachée et vous n'avez pas besoin de faire de test nu pour viser une créature masquée. Ces avantages s'appliquent uniquement aux créatures situées dans un rayon de 9 m.

ÉLIXIR D'ŒIL DE FAUCON — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Une fois que vous avez bu cet élixir, vous remarquez des détails visuels subtiles. Pendant l'heure qui suit, vous gagnez un bonus d'objet aux tests de Perception. Il est plus important si vous tentez de repérer une porte ou une trappe secrètes.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po

Le bonus est de +1 ou de +2 pour trouver une porte ou une trappe secrètes.

Type modéré ; **Niveau** 5 ; **Prix** 27 po

Le bonus est de +2 ou de +3 pour trouver une porte ou une trappe secrètes.

Type supérieur ; **Niveau** 10 ; **Prix** 200 po

Le bonus est de +3 ou de +4 pour trouver une porte ou une trappe secrètes.

Type majeur ; **Niveau** 16 ; **Prix** 2 000 po

Le bonus est de +3 ou de +4 pour trouver une porte ou une trappe secrètes. À chaque fois que vous passez à 3 m d'une porte ou d'une trappe dérobées, le MJ fait automatiquement un test en secret pour savoir si vous la repérez.

ÉLIXIR D'ŒIL DU MITRAILLEUR — OBJET 4+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Cette teinture vous aide à localiser vos ennemis. Pendant les 5 min qui suivent, vos Frappes avec des bombes alchimiques réduisent le bonus de circonstances à la CA que vos cibles obtiennent grâce à un abri.

Type inférieur ; **Niveau** 4 ; **Prix** 14 po

Réduisez le bonus de circonstances de la cible de 1.

Type supérieur ; **Niveau** 14 ; **Prix** 700 po

Réduisez le bonus de circonstances de la cible de 2.

ÉLIXIR DE BRUMEFORME — OBJET 4+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR ILLUSION VISUEL

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Une faible brume émane de votre peau et vous masque pendant la durée indiquée. Comme d'ordinaire quand vous êtes masqué, mais que votre position est évidente, vous ne pouvez pas en profiter pour Vous cacher ni Être furtif.

Type inférieur ; **Niveau** 4 ; **Prix** 18 po

La durée est de 3 rounds.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 56 po

La durée est de 1 min.

Type supérieur ; **Niveau** 10 ; **Prix** 180 po

La durée est de 5 min.

ÉLIXIR DE CARESSE MARINE — OBJET 5+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MÉTAMORPHOSE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Cette décoction salée modifie la peau des pieds et des mains. L'espace entre vos doigts et vos orteils devient palmé, ce qui vous donne une Vitesse de nage de 6 m pendant la durée indiquée.

Type inférieur ; **Niveau** 5 ; **Prix** 22 po

La durée est de 10 min.

Type modéré ; **Niveau** 12 ; **Prix** 300 po

La durée est d'une heure et vous pouvez respirer sous l'eau.

Type supérieur ; **Niveau** 15 ; **Prix** 920 po

La durée est de 24 h et vous pouvez respirer sous l'eau.

ÉLIXIR DE COMPRÉHENSION — OBJET 2+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MENTAL

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Ce breuvage amer ouvre votre esprit au potentiel des mots écrits. Une fois que vous avez bu cet élixir, vous comprenez les mots que vous lisez pendant la durée indiquée tant qu'ils sont écrits dans une langue courante. Il ne vous permet pas de comprendre automatiquement les codes ou les passages ésotériques, pour cela vous devrez tout de même faire un test de compétence Déchiffrer un texte.

Type inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 7 po

La durée est de 1 min.

Type supérieur ; **Niveau** 7 ; **Prix** 54 po

La durée est de 10 min.

ÉLIXIR DE JOUVENCE — OBJET 20

PEU COURANT ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Prix —

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

L'élixir de jouvence restaure entièrement les points de vie d'une créature et éradique les toxines qui l'affectent. Lorsque vous buvez cet élixir, vos points de vie reviennent au maximum et toutes les afflictions de niveau 20 ou moins vous affligeant disparaissent.

Vous pouvez administrer l'élixir à une créature décédée depuis une semaine ou moins. Elle est instantanément ramenée à la vie avec un point de vie, sans aucun emplacement de sort, point de focalisation ou autre ressource journalière.

Conditions de fabrication pierre philosophale, élixir de vie ultime

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

ÉLIXIR DE LA SALAMANDRE — OBJET 4+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Cet élixir distillé à partir d'écailles de salamandre permet de résister au feu. Pendant 24 h, vous êtes protégé contre les effets d'une chaleur importante.

Type inférieur ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 po

Type modéré ; **Niveau** 12 ; **Prix** 320 po

Vous êtes aussi protégé contre la chaleur extrême.

Type supérieur ; **Niveau** 16 ; **Prix** 1 400 po

Vous êtes aussi protégé contre la chaleur extrême et extraordinaire.

ÉLIXIR DE LOUP ARCTIQUE — OBJET 4+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Cet élixir vous réchauffe et améliore votre circulation. Pendant 24 h, vous êtes protégé contre les effets du froid important.

Type inférieur ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 po

Type modéré ; **Niveau** 12 ; **Prix** 320 po

Vous êtes aussi protégé contre le froid extrême.

Type supérieur ; **Niveau** 16 ; **Prix** 1 400 po

Vous êtes aussi protégé contre le froid extrême et extraordinaire.

ÉLIXIR DE POING DE PIERRE — OBJET 4

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR TRANSFORMATION

Prix 13 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Vos poings deviennent aussi durs que la pierre. Pendant 1 h, ils infligent 1d6 dégâts contondants et perdent le trait non létal.

ÉLIXIR DE VIE — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR GUÉRISON

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

L'élixir de vie accélère le processus de guérison naturel du corps et son système immunitaire. En le buvant, vous récupérez le nombre de points de vie indiqué et gagnez un bonus d'objet aux jets de sauvegarde contre la maladie et le poison pendant 10 min.

Type mineur **; Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

L'élixir restaure 1d6 points de vie, le bonus est de +1.

Type inférieur ; **Niveau** 5 ; **Prix** 30 po

L'élixir restaure 3d6+6 points de vie, le bonus est de +1.

Type modéré ; **Niveau** 9 ; **Prix** 150 po

L'élixir restaure 5d6+12 points de vie, le bonus est de +2.

Type supérieur ; **Niveau** 13 ; **Prix** 600 po

L'élixir restaure 7d6+18 points de vie, le bonus est de +2.

Type majeur ; **Niveau** 15 ; **Prix** 1 300 po

L'élixir restaure 8d6+21 points de vie, le bonus est de +3.

Type ultime ; **Niveau** 19 ; **Prix** 3 000 po

L'élixir restaure 10d6+27 points de vie, le bonus est de +4.

ÉLIXIR DE VISION DANS LE NOIR — OBJET 2+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Une fois que vous avez bu cet élixir, votre vue devient plus perçante dans les ténèbres. Vous gagnez vision dans le noir pour la durée indiquée.

Type inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 6 po

La durée est de 10 min.

Type modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 11po

La durée est de 1 h.

Type supérieur ; **Niveau** 8 ; **Prix** 90 po

La durée est de 24 h.

ÉLIXIR DU GUÉPARD — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Les composés enzymatiques de cet élixir renforcent et excitent les muscles de vos jambes. Vous gagnez un bonus de statut à la Vitesse pour la durée indiquée.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

Le bonus est de +1,5 m et la durée de 1 min.

Type modéré ; **Niveau** 5 ; **Prix** 25 po

Le bonus est de +3 m et la durée de 10 min.

Type supérieur ; **Niveau** 9 ; **Prix** 110 po

Le bonus est de +3 m et la durée de 1 h.

ÉLIXIR DU SAUTEUR — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Ce liquide acidulé augmente l'élasticité et la contraction des muscles des jambes. Pendant 1 min après l'avoir bu, vous pouvez Sauter en hauteur ou Sauter en longueur par une action unique au lieu de deux actions. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de Marcher rapidement au préalable (et vous n'échouez pas si vous ne Marcher pas rapidement sur 3 m).

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

Type supérieur ; **Niveau** 7 ; **Prix** 55 po

La distance verticale maximale sur laquelle sauter avec un Saut en hauteur est la même que celle parcourue à l'horizontale avec un Saut en longueur.

MUTAGÈNE BESTIAL — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MÉTAMORPHOSE MUTAGÈNE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Vos traits prennent un air bestial et votre masse musculaire se développe, mais cette forme massive est maladroite.

Avantage. Vous gagnez un bonus d'objet aux tests d'Athlétisme et aux jets d'attaque à mains nues. Vous gagnez une attaque à mains nues de griffes avec le trait agile et une attaque à mains nues de mâchoires.

Inconvénient. Vous subissez un malus de –1 à la CA et de –2 aux jets de Réflexes.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +1, vos griffes infligent 1d4 dégâts tranchants, vos mâchoires 1d6 dégâts perforants et la durée est de 1 min.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +2, vos griffes infligent 1d6 dégâts tranchants, vos mâchoires 1d8 dégâts perforants et la durée est de 10 min.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +3, vos griffes infligent 1d8 dégâts tranchants, vos mâchoires 1d10 dégâts perforants et la durée est de 1 h.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po
Vous gagnez un bonus d'objet de +4, vos griffes infligent 1d8 dégâts tranchants, vos mâchoires 1d10 dégâts perforants et la durée est de 1 h. Vous obtenez spécialisation martiale avec les griffes et les mâchoires ou spécialisation martiale supérieure si vous possédez déjà spécialisation martiale pour ces attaques à mains nues.

MUTAGÈNE COGNITIF — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MÉTAMORPHOSE MUTAGÈNE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ❖ Interagir

Votre esprit devient limpide et rien n'entrave vos facultés intellectuelles, mais la matière physique vous semble éphémère.

Avantage. Vous gagnez un bonus d'objet aux tests d'Arcanes, d'Artisanat, de Connaissances, d'Occultisme et de Société, ainsi qu'à tous les tests pour Se souvenir. Vos échecs critiques aux tests de Se souvenir deviennent de simples échecs.

Inconvénient. Vous subissez un malus de –2 aux jets d'attaque avec une arme ou à mains nues, ainsi qu'aux tests d'Athlétisme et d'Acrobaties. Vous êtes surchargé à partir de 2 Encombrements de moins que d'ordinaire et le maximum d'Encombrements que vous pouvez porter est réduit de 4.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po
Le bonus est de +1 et la durée de 1 min.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po
Le bonus est de +2 et la durée de 10 min.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po
Le bonus est de +3 et la durée de 1 h. Vous êtes qualifié dans une compétence basée sur l'Intelligence, à choisir à la création de l'élixir.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po
Le bonus est de +4 et la durée de 1 h. Vous êtes qualifié dans une compétence, à choisir à la création de l'élixir.

MUTAGÈNE DE JUGGERNAUT — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MUTAGÈNE MÉTAMORPHOSE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ❖ Interagir

Après avoir bu ce mutagène, votre corps devient plus imposant et robuste. Vous rayonnez de santé, mais vous devenez lourdaud et peu observateur.

Avantage. Vous gagnez un bonus d'objet aux jets de Vigueur ainsi que le nombre de points de vie temporaires indiqué. Lorsque vous possédez votre maximum de points de vie depuis 1 minute complète, vous récupérez les points de vie temporaires.

Inconvénient. Vous subissez un malus de –2 aux jets de Volonté et d'initiative et aux tests de Perception.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po
Le bonus est de +1, vous gagnez 5 points de vie temporaires et la durée est de 1 min.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po
Le bonus est de +2, vous gagnez 10 points de vie temporaires et la durée est de 10 min.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po
Le bonus est de +3, vous gagnez 30 points de vie temporaires et la durée est de 1 h. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po
Le bonus est de +4, vous gagnez 45 points de vie temporaires et la durée est de 1 h. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique tandis que vos échecs critiques sur les jets de Vigueur deviennent de simples échecs.

MUTAGÈNE DE LANGUE DORÉE — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MÉTAMORPHOSE MUTAGÈNE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ❖ Interagir

Vos traits deviennent séduisants et votre voix musicale et autoritaire, en revanche, les faits et les chiffres deviennent flous et l'émotion obscurcit votre raisonnement.

Avantage. Vous gagnez un bonus d'objet aux tests de Duperie, Diplomatie, Intimidation et Représentation. Vos échecs critiques dans ces compétences deviennent de simples échecs.

Inconvénient. Vous subissez un malus de –2 aux tests d'Arcanes, Artisanat, Connaissances, Occultisme et Société. Choisissez une compétence dans laquelle vous êtes qualifié : pendant toute la durée, vous devenez inexpérimenté. Tous vos échecs aux tests de Se souvenir deviennent des échecs critiques.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po
Le bonus est de +1 et la durée de 1 min.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po
Le bonus est de +2 et la durée de 10 min.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po
Le bonus est de +3 et la durée de 1 h.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po
Le bonus est de +4 et la durée de 1 h.

MUTAGÈNE DE SÉRÉNITÉ — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MUTAGÈNE MÉTAMORPHOSE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ❖ Interagir

Vous gagnez en sérénité intérieure, vous concentrant sur les détails et renforçant votre esprit contre les assauts mentaux, mais la violence vous rebute.

Avantage. Vous gagnez un bonus d'objet aux jets de Volonté et aux tests de Perception, Médecine, Nature, Religion et Survie. Ce bonus augmente lorsque vous faites un jet de Volonté contre les effets mentaux.

Inconvénient. Vous subissez un malus de –1 aux jets d'attaque et au DD des sorts offensifs et un malus de –1 par dé de dégâts aux dégâts des armes, des attaques à mains nues et des sorts.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po
Le bonus est de +1 ou +2 contre les effets mentaux et la durée de 1 min.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po
Le bonus est de +2 ou +3 contre les effets mentaux et la durée de 10 min.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po
Le bonus est de +3 ou +4 contre les effets mentaux et la durée de 1 h. Si vous obtenez un succès à un jet de Volonté contre un effet mental, vous obtenez à la place un succès critique.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po
Le bonus est de +4 et la durée de 1 h. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Volonté contre un effet mental, vous remportez à la place un succès critique tandis que vos échecs critiques sur les jets de Volonté contre un effet mental deviennent de simples échecs.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

MUTAGÈNE DE VIF-ARGENT — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MÉTAMORPHOSE MUTAGÈNE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Vous devenez fin et anguleux. Vous êtes plus rapide et plus agile, mais votre corps se fragilise.

Avantage. Vous gagnez un bonus d'objet aux tests d'Acrobaties, de Discrétion et de Vol, aux jets de Réflexes et aux jets d'attaque à distance et vous gagnez le bonus indiqué à la Vitesse.

Inconvénient. Vous subissez un montant de dégâts égal au double de votre niveau. Vous ne pouvez pas récupérer les points de vie ainsi perdus tant que le mutagène fait effet. Vous subissez un malus de –2 aux jets de Vigueur.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po

Le bonus aux jets de dés est de +1, celui à la Vitesse de +1,5 m et la durée est de 1 min.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po

Le bonus aux jets de dés est de +2, celui à la Vitesse de +3 m et la durée est de 10 min.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po

Le bonus aux jets de dés est de +3, celui à la Vitesse de +4,5 m et la durée est de 1 h.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po

Le bonus aux jets de dés est de +4, celui à la Vitesse de +6 m et la durée est de 1 h.

POISONS ALCHIMIQUES

Les poisons alchimiques sont de puissantes toxines distillées ou extraites à partir de sources naturelles et rendues plus puissantes ou plus faciles à administrer. Le bloc de statistiques de chaque poison comprend son prix et ses caractéristiques pour une dose. Une dose de poison se conserve d'ordinaire dans une fiole ou un autre récipient sûr et sécurisé.

Un poison alchimique s'applique avec des actions Interagir. Il nécessite généralement une main libre pour le verser dans la nourriture ou le répandre dans l'air. Il faut deux mains pour appliquer un poison sur une arme ou un autre objet, l'une tenant l'arme ou l'objet. L'entrée « Utilisation » du poison indique le nombre de mains nécessaires pour son mode d'application classique, mais le MJ peut décider qu'il en va autrement s'il est utilisé différemment.

Les règles complètes traitant du fonctionnement des poisons et autres afflictions commencent en p. 457. Une créature fait le jet de sauvegarde indiqué dès qu'elle est exposée au poison. Si elle rate son jet, elle passe au stade 1 de l'empoisonnement une fois le délai d'activation écoulé.

Certains poisons possèdent le trait virulent. Cela veut dire qu'ils sont plus difficiles à éliminer une fois qu'ils ont commencé à faire effet. Voir « Les afflictions virulentes » p. 458.

Le mode d'exposition

Chaque poison alchimique possède l'un des traits suivants, qui définit comment y être exposé.

Blessure. Un poison de blessure s'active en l'appliquant sur une arme ou une munition. Il affecte la cible touchée par la première Frappe effectuée avec l'objet empoisonné. Si cette Frappe est un succès et inflige des dégâts perforants ou tranchants, la cible doit faire un jet de sauvegarde contre le poison. Si votre Frappe se solde par un échec, la cible n'est pas affectée, mais le poison reste sur la lame et vous pouvez réessayer. Sur un échec critique ou si la Frappe n'inflige pas de dégâts tranchants ou perforants pour une autre raison, le poison est dépensé, mais la cible n'est pas affectée.

Contact. Un poison de contact s'active en l'appliquant sur un objet ou directement sur la peau d'une créature vivante. La première créature à toucher l'objet affecté doit faire un jet de sauvegarde contre le poison. S'il est appliqué directement sur elle, elle doit faire ce jet dès qu'il touche sa peau. Il est impossible d'appliquer un poison de contact sur une créature via une attaque armée, à cause de la difficulté à transmettre le poison sans s'empoisonner soi-même. En général, le délai d'activation d'un poison de contact est de 1 min.

Ingéré. Un poison ingéré s'active en l'appliquant dans la nourriture ou la boisson que consomme une créature vivante ou en le plaçant directement dans sa bouche. Une créature fait un jet de sauvegarde contre un tel poison quand elle le consomme ou consomme la nourriture ou la boisson contaminée. Le délai d'activation d'un poison ingéré va souvent de 1 min à 1 jour.

Inhalé. Un poison inhalé s'active en le laissant sortir de son récipient. Une fois libéré, il crée un nuage remplissant un cube de 3 m d'arête qui dure 1 min ou jusqu'à ce qu'un vent fort le dissipe. Toute créature qui entre dans ce nuage est exposée au poison et doit tenter un jet de sauvegarde contre lui. Une créature repérant le poison avant d'entrer dans le nuage peut utiliser une action unique pour retenir sa respiration et gagner un bonus de circonstances de +2 au jet de sauvegarde pendant 1 round.

ACONIT — OBJET 10

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON

Prix 155 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

L'aconit figure dans le folklore à cause de son lien avec les garous. Si vous êtes affecté par la lycanthropie et survivez au stade 3 de l'aconit, vous êtes immédiatement guéri de cette lycanthropie.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 30 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximum** 6 min ; **Stade 1** 12d6 dégâts de poison (1 min) ; **Stade 2** 16d6 dégâts de poison (1 min) ; **Stade 3** 20d6 dégâts de poison (1 min)

ARSENIC — OBJET 1

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Cette toxine est un composé d'arsenic et d'autres substances. Vous ne pouvez pas réduire l'état malade tant que vous êtes affecté.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 18 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximum** 5 min ; **Stade 1** 1d4 dégâts de poison et malade 1 (1 min) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et malade 2 (1 min) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison et malade 3 (1 minute)

BELLADONE — OBJET 2

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON

Prix 5 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Parfois appelée « cerise du diable », la belladone est une toxine facile à se procurer produite par une plante apparentée à la tomate.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 19 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximum** 30 min ; **Stade 1** ébloui (10 min) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et malade 1 (10 min) ; **Stade 3** 1d6 dégâts de poison, confus et malade 1 (1 minute)

BILE DE DRAGON OBJET 15

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE CONTACT POISON

Prix 925 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

Un mélange de sucs digestifs et de glandes à poison de dragon vert écœure la victime tandis que ses chairs sont digérées de l'intérieur.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 37 ; **Délai** 1 min ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 6d6 dégâts de poison et malade 2 (1 round) ; **Stade 2** 7d6 dégâts de poison et malade 3 (1 round) ; **Stade 3** 9d6 dégâts de poison et malade 4 (1 round)

BRUMENTALE OBJET 15

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INHALÉ POISON

Prix 1 000 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

La brumentale sert à handicaper les incantateurs car elle possède un effet aussi puissant que rapide sur les facultés mentales de sa victime.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 35 ; **Délai** 1 round ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** stupéfié 2 (1 round) ; **Stade 2** confus et stupéfié 3 (1 round) ; **Stade 3** confus et stupéfié 4 (1 round)

CIGUË OBJET 17

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON

Prix 2 250 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

La ciguë concentrée est une toxine redoutable qui entrave l'action des muscles, y compris du cœur.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 40 ; **Délai** 30 min ; **Durée maximum** 60 min ; **Stade 1** 17d6 dégâts de poison et affaibli 2 (10 min) ; **Stade 2** 21d6 dégâts de poison et affaibli 3 (10 min) ; **Stade 3** 26d6 dégâts de poison et affaibli 4 (10 min)

ESSENCE D'OMBRE OBJET 10

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE NÉGATIF POISON

Prix 160 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆◆ Interagir

Cette substance huileuse distillée à partir du plan de l'ombre a de ténébreux effets. L'état affaibli qui en découle dure 24 h.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 29 ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 3d6 dégâts négatifs et 2d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts négatifs, 2d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 3d6 dégâts négatifs, 2d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

EXTRAIT DE LOTUS NOIR OBJET 19

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE CONTACT POISON VIRULENT

Prix 6 500 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

L'extrait de lotus noir provoque de violentes hémorragies internes.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 42 ; **Délai** 1 min ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 15d6 dégâts de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 17d6 dégâts de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 3** 20d6 dégâts de poison et drainé 2 (1 round)

FUMÉES SULFUREUSES OBJET 16

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INHALÉ MAUVAIS POISON

Prix 1 500 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

Les fumées des forges des Enfers drainent la santé et sapent les forces.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 36 ; **Délai** 1 round ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 7d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 8d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 3** 10d6 dégâts de poison et affaibli 3 (1 round)

HUILE DE CYTILLESH OBJET 3

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 10 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆◆ Interagir

Cette épaisse substance est distillée à partir d'un champignon voleur d'esprit, le cytillesh, mais ne modifie pas les souvenirs.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 19 ; **Durée maximum** 4 rounds ; **Stade 1** 1d10 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d12 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 3** 2d10 dégâts de poison (1 round)

LARMES DE LA MORT OBJET 20

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE CONTACT POISON VIRULENT

Prix 12 000 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

Les larmes de la mort font partie des poisons alchimiques les plus puissants et sont distillées à partir d'extraits de cinq autres poisons mortels selon un dosage précis.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 46 ; **Délai** 1 min ; **Durée maximum** 10 min ; **Stade 1** 18d6 dégâts de poison et paralysé (1 round) ; **Stade 2** 25d6 dégâts de poison et paralysé (1 min) ; **Stade 3** 30d6 dégâts de poison et paralysé (1 min)

PÂTE DE RACINE DE MALYASSE OBJET 7

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE CONTACT POISON

Prix 55 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆◆◆ Interagir

La pâte de racine de malyasse est utilisée pour gêner ses adversaires lors des compétitions d'athlétisme, ainsi que pour l'espionnage et la traque.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 26 ; **Délai** 1 min ; **Durée maximum** 6 min ; **Stade 1** maladroit 1 et malus de statut de –3 m à toutes les Vitesses (1 min) ; **Stade 2** maladroit 2 et malus de statut de –6 m à toutes les Vitesses (1 min) ; **Stade 3** maladroit 3 et malus de statut de –9 m à toutes les Vitesses

POISON DE LÉTHARGIE OBJET 2

PEU COURANT ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE MISE HORS DE COMBAT POISON SOMMEIL

Prix 7 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆◆ Interagir

Les drows et autres créatures désirant garder leurs victimes en vie utilisent fréquemment le poison de léthargie lors de tactiques de

harcèlement, l'assaillant battant en retraite le temps que le poison agisse et que la victime tombe inconsciente. Une créature exposée de nouveau au poison de léthargie n'a pas à faire de jets de sauvegarde supplémentaires, seul un jet de sauvegarde raté contre l'effet de poison en cours fait passer au stade d'empoisonnement suivant.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 18 ; **Durée maximum** 4 h ; **Stade 1** ralenti 1 (1 round) ; **Stade 2** ralenti 1 (1 min) ; **Stade 3** inconscient sans test de Perception pour se réveiller (1 round) **Stade 4** inconscient sans test de Perception pour se réveiller (1d4 h).

POISON DE VOUIVRE — OBJET 8

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 80 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆◆ Interagir

Correctement récolté et conservé, le poison du dard de la vouivre est efficace et rapide.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 26 ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 5d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 6d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 3** 8d6 dégâts de poison (1 round)

POUDRE D'AMANITE PHALLOÏDE — OBJET 13

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON

Prix 450 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

On peut faire sécher la toxique amanite phalloïde, la broyer et en faire une poudre sans goût aux effets accélérés.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 33 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximum** 6 min ; **Stade 1** 13d6 dégâts de poison (1 min) ; **Stade 2** 17d6 dégâts de poison et malade 2 (1 min) ; **Stade 3** 20d6 dégâts de poison et malade 3 (1 minute)

POUSSIÈRE DE LICHE — OBJET 9

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON

Prix 110 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

La poussière récupérée sur les restes d'une liche détruite a des propriétés paralysantes qui en font un précieux poison.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 28 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximum** 6 min ; **Stade 1** fatigué (1 min) ; **Stade 2** 5d6 dégâts de poison et fatigué (1 min) ; **Stade 3** 5d6 dégâts de poison, fatigué et paralysé (1 min)

RACINE ARACHNIDE — OBJET 9

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE CONTACT POISON

Prix 110 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

La racine arachnide est une pâte fabriquée à partir de minces racines de certaines plantes grimpantes et rend sa victime maladroite et gauche.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 28 ; **Délai** 1 min ; **Durée maximum** 6 min ; **Stade 1** 8d6 dégâts de poison et maladroit 1 (1 min) ; **Stade 2** 9d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 min) ; **Stade 3** 10d6 dégâts de poison et maladroit 3 (1 min)

RACINE DES TOMBES — OBJET 3

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 10 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆◆ Interagir

La sève d'un blanc opaque de la racine des tombes embrume l'esprit.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 19 ; **Durée maximum** 4 rounds ; **Stade 1** 1d10 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d12 dégâts de poison et stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison et stupéfié 2 (1 round)

RÉSIDU DE LIERRORTIE — OBJET 8

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE CONTACT POISON

Prix 75 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

La sève concentrée de plantes urticantes donne un poison efficace.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 27 ; **Délai** 1 min ; **Durée maximum** 6 min ; **Stade 1** 8d6 dégâts de poison (1 min) ; **Stade 2** 10d6 dégâts de poison (1 min) ; **Stade 3** 13d6 dégâts de poison (1 min)

RÉSINE DE CHAMPIBRÛLE — OBJET 11

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE CONTACT POISON

Prix 225 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

Cette résine poisseuse solidifiée est recueillie sur des arbres contaminés par un champignon puis exposée à une flamme nue.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 31 ; **Délai** 1 min ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 8d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 10d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 3** 15d6 dégâts de poison (1 round)

SOMMEIL DU ROI — OBJET 18

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON VIRULENT

Prix 4 000 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

Le sommeil du roi est un poison insidieux qui agit sur le long terme et passe pour une maladie ou même une mort naturelle chez un sujet âgé. L'état drainé dû au sommeil du roi est cumulatif à chaque jet de sauvegarde raté et ne peut être dissipé tant que le poison persiste dans l'organisme.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 41 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** drainé 1 (1 jour) ; **Stade 2** drainé 1 (1 jour) ; **Stade 3** drainé 2 (1 jour)

VAPEUR DE CAUCHEMAR — OBJET 16

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INHALÉ POISON

Prix 1 400 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L
Activation ◆ Interagir

On dit que la vapeur de cauchemar vient de contrées étranges, mais elle se fabrique d'ordinaire en faisant bouillir la sueur récoltée sur des humanoïdes en proie à d'horribles cauchemars.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 36 ; **Délai** 1 round ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** confus (1 round) ; **Stade 2** confus et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** confus, pris au dépourvu et stupéfié 2 (1 round)

VENIN D'ARAIGNÉE CHASSERESSE — OBJET 5

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 25 po
Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L
Activation ◆◆ Interagir

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Ce venin érode les défenses de la victime, aidant l'araignée à la maîtriser.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 21 ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 1d10 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 2** 1d12 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, maladroit 2 et pris au dépourvu (1 round)

VENIN DE GUÊPE GÉANTE OBJET 7

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 55 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆◆ Interagir

Le venin de guêpe géante interfère avec les mouvements d'une victime.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 25 ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round) ; **Stade 3** 4d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round)

VENIN DE MILLE-PATTES GÉANT OBJET 1

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 4 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆◆ Interagir

Le venin de mille-pattes géant cause une forte raideur dans les muscles.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 17 ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d8 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 1d12 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round)

VENIN DE SCORPION GÉANT OBJET 6

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 40 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆◆ Interagir

Le venin de scorpion est extrêmement douloureux et possède des effets affaiblissants.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 22 ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 1d10 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d10 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d10 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

VENIN DE VER POURPRE OBJET 13

ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 500 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆◆ Interagir

Le venin des énormes vers pourpres affaiblit sa victime.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 32 ; **Durée maximum** 6 rounds ; **Stade 1** 5d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 2** 6d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 3** 8d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

VENIN DE VIPÈRE NOIRE OBJET 2

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE BLESSURE POISON

Prix 6 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆◆ Interagir

Le venin de vipère est un moyen simple, mais efficace d'améliorer une arme.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 18 ; **Durée maximum**3 rounds ; **Stade 1** 1d8 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d10 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison (1 round)

VIN SOPORIFIQUE OBJET 12

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON SOMMEIL

Prix 325 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

Le vin soporifique sert surtout lors d'intrigue où une absence cause plus de torts qu'une blessure. Il est impossible de réveiller un personnage inconscient à cause du vin soporifique tant que le poison fait effet. La victime n'a pas besoin de boire ni de manger tant qu'elle est inconsciente et semble décédée depuis peu, à moins que celui qui l'examine ne réussisse un test de Médecine DD 40.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 32 ; **Délai** 1 h ; **Durée maximum** 7 jours ; **Stade 1** inconscient (1 jour) ; **Stade 2** inconscient (2 jours) ; **Stade 3** inconscient (3 jours).

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

OUTILS ALCHIMIQUES

Les outils alchimiques sont des consommables qui ne se boivent pas.

ALLUME-FEU — OBJET 1

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE FEU

Prix 2 pa

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Activation ❖ Interagir

Une extrémité de ce petit bâton de bois est enduite d'une substance alchimique qui s'enflamme si on la frotte contre une surface abrasive. Elle crée une flamme bien plus rapidement qu'un silex et une amorce. Vous pouvez embraser l'allume-feu et toucher un objet inflammable avec lors de la même action Interagir.

BÂTON ÉCLAIRANT — OBJET 1

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE LUMIÈRE

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Ce bâtonnet de 30 cm de long couronné d'or émet de la lumière si on le cogne contre une surface dure. Pendant les 6 h suivantes, il émet une lumière vive dans un rayon de 6 m (et une lumière faible dans les 12 m au-delà).

BÂTON FUMIGÈNE — OBJET 1+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

D'un mouvement sec, vous faites sortir de l'objet un épais écran de fumée opaque qui occupe une explosion centrée sur un angle de votre espace. Toutes les créatures au sein de cette zone sont masquées et les autres sont masquées à leurs yeux. La fumée persiste 1 min ou jusqu'à être dispersée par un vent fort.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

L'explosion a un rayon de 1,5 m.

Type supérieur ; **Niveau** 7 ; **Prix** 53 po

L'explosion a un rayon de 6 m.

LUSTRARGENT — OBJET 2

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE

Prix 6 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Cette pâte argentée s'étale sur une arme de corps à corps, une arme de jet ou 10 munitions. Le lustragent se gâte très rapidement : une fois que vous avez ouvert une fiole, il faut l'utiliser de suite et non en garder pour plus tard. Pendant l'heure suivante, l'arme ou la munition est considérée comme étant en argent et non de son matériau précieux normal (comme le fer froid) vis-à-vis des dégâts physiques qu'elle inflige.

PIERRE PHILOSOPHALE — OBJET 20

PEU COURANT ALCHIMIQUE CONSOMMABLE

Prix –

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

Activation ❖ Interagir ou 1 jour ou plus ; voir plus loin

Un alchimiste doté du don Fabrication de pierre philosophale peut créer une pierre philosophale par mois en dépensant un lot de

réactifs infusés lors de ses préparatifs quotidiens grâce au pouvoir de classe alchimie avancée. C'est le seul moyen de créer une pierre philosophale.

Au premier abord, cette dernière semble être un morceau de roche charbonneuse ordinaire. Si on la brise avec l'action Ouvrir de force (DD 35), on découvre une cavité en son centre. Elle est tapissée d'un type de vif-argent très rare capable de transmuter les métaux basiques en métaux précieux ou de créer un élixir de jouvence (p. 580).

Pour utiliser le vif-argent, vous devez être légendaire en Artisanat et disposer du don Artisanat alchimique. Vous pouvez alors utiliser le vif-argent de la pierre pour produire l'un de ces deux effets.

- Vous pouvez utiliser l'action Interagir pour l'appliquer sur un élixir de vie ultime infusé. L'élixir devient instantanément un élixir de jouvence infusé, sans nécessiter de matériaux supplémentaires ni demander de temps de fabrication.
- Vous pouvez passer jusqu'à un mois d'intermède à appliquer le vif-argent sur du fer pour créer de l'argent ou sur du plomb pour créer de l'or. Cela fonctionne comme une tâche de niveau 20 pour Gagner de l'argent avec l'Artisanat, sauf que vous créez 500 po du métal choisi par jour en cas de succès ou 750 po par jour pour un succès critique.

REMÈDE MIRACLE — OBJET 1

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE

Prix 2 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ❖ Interagir

Ce remède s'applique sur une plaie ou un autre symptôme extérieur caractéristique d'une affliction ou d'un état (comme les bubons d'une maladie ou la décoloration due à un poison). Pendant l'heure qui suit, le symptôme disparaît et la créature blessée ou affligée ne ressent plus la présence de sa blessure ou de son affliction, bien que tous ses effets demeurent. Une créature évente la ruse si elle réussit un test de Perception DD 17, mais seulement si elle utilise l'action Chercher pour examiner spécifiquement les effets du remède miracle.

Objets portés

Cette section décrit les objets magiques que vous portez. La plupart ont le trait investi, ce qui signifie que vous ne pouvez pas en porter plus de dix (page 531). Les objets portés incluent les sous-catégories suivantes, avec les règles spéciales éventuelles figurant au début de chaque section.

- Les **objets d'apogée** sur cette page.
- **Les objets pour compagnons** en page 589.
- **Les autres objets portés** en page 589.

Objets d'apogée

Quand vous Investissez un objet qui a le trait apogée, il améliore l'une de vos valeurs de caractéristique, soit en l'augmentant de 2 ou jusqu'à un total de 18, selon ce qui confère la valeur la plus élevée. Ceci vous confère tous les avantages de la nouvelle valeur de caractéristique jusqu'à la fin de l'investiture : l'augmentation de l'Intelligence vous permet de devenir qualifié dans une compétence de plus et d'apprendre une nouvelle langue, l'augmentation de la Constitution vous procure plus de points de vie, etc.

Un objet d'apogée confère cet avantage uniquement la première fois qu'il est investi lors d'une période de vingt-quatre heures, et vous ne pouvez profiter que d'un seul objet d'apogée à la fois. Si vous essayez d'investir un objet d'apogée alors que vous en avez déjà investi un, vous ne bénéficiez pas de l'augmentation de la valeur de caractéristique mais vous bénéficiez de tous les autres effets lorsque vous Investissez l'objet.

Bandeau d'inspiration — Objet 17

ABJURATION APOGÉE INVESTI MAGIQUE

Prix 15 000 po

Utilisation serre-tête porté ; **Encombrement** –

Ce simple bandeau de tissu reste toujours propre et immaculé, quelles que soient les circonstances. Quand vous investissez le bandeau, soit vous augmentez de 2 votre valeur de Sagesse, soit vous l'augmentez à 18, selon ce qui vous procure la valeur la plus élevée.

Activation ❖ imaginer ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Quand vous réfléchissez à un plan d'action, votre instinct vous indique s'il est judicieux ou non. Vous bénéficiez des effets d'un *augure*, sauf que c'est votre instinct qui vous transmet le résultat et non une source extérieure.

Activation ↷ imaginer (fortune) ; **Fréquence** 1/h ; **Déclencheur.** Vous ratez un jet de sauvegarde contre un effet qui vous rend confus, fasciné ou stupéfié ; **Effet.** Le *bandeau d'inspiration* vous clarifie l'esprit. Vous pouvez refaire le jet de sauvegarde et vous conservez le meilleur résultat.

Ceinture de force de géant — Objet 17

APOGÉE INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 15 000 po

Utilisation ceinture portée ; **Encombrement** L

Cette ceinture de cuir épais est ornée d'une boucle en forme de poing sculptée dans du quartz étincelant. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Athlétisme et un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Athlétisme pour soulever des objets lourds, S'échapper et Ouvrir de force. Quand vous investissez la ceinture, soit vous augmentez de 2 votre valeur de Force, soit vous l'augmentez à 18, selon ce qui vous procure la valeur la plus élevée.

Activation ↷ Interagir ; **Déclencheur.** Vous êtes la cible d'une attaque de lancer de rocher ou un rocher est sur le point de tomber sur vous ; **Effet.** Faites un test d'Athlétisme pour attraper le rocher déclencheur. Utilisez le DD d'Athlétisme de la créature qui lance le rocher, du danger ou de l'effet en question, ou DD 35 si aucun autre DD n'est applicable. Vous devez avoir une main de libre pour attraper le rocher mais vous pouvez Relâcher ce que vous tenez dans une main au cours de cette réaction.

Succès. Vous attrapez le rocher sans subir de dégâts et vous le tenez maintenant en main.

Échec. Vous subissez la moitié des dégâts.

Échec critique. Vous subissez la totalité des dégâts.

Ceinture de régénération — Objet 17

APOGÉE INVESTI MAGIQUE NÉCROMANCIE

Prix 15 000 po

Utilisation ceinture portée ; **Encombrement** L

Cette ceinture est confectionnée dans de la peau de troll caoutchouteuse de couleur verte et orange. Vous gagnez 15 points de vie temporaires la première fois que vous investissez la ceinture lors d'une journée. Quand vous investissez la ceinture, soit vous augmentez de 2 votre valeur de Constitution, soit vous l'augmentez à 18, selon ce qui vous procure la valeur la plus élevée.

Activation ❖ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous resserrez la ceinture d'un cran pour bénéficier de l'effet de régénération. Pendant 2d4 rounds, au début de votre tour chaque round, vous récupérez 15 points de vie, à moins que vous n'ayez subi des dégâts d'acide ou de feu depuis le début de votre tour précédent.

Chaînes de cheville d'alacrité — Objet 17

APOGÉE INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 15 000 po

Utilisation chaînes de cheville portées ; **Encombrement** –

Ces chaînes incrustées de pierres précieuses vous confèrent un bonus d'objet de +3 aux tests d'Acrobaties. Quand vous investissez les chaînes de cheville, soit vous augmentez de 2 votre valeur de Dextérité, soit vous l'augmentez à 18, selon ce qui vous procure la valeur la plus élevée.

Activation ❖ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous claquez les chaînes l'une contre l'autre pour gagner un bonus de statut de +6 m à toutes vos Vitesses et les effets d'une *marche sur l'eau* pendant les dix prochaines minutes.

Diadème d'intellect — Objet 17

APOGÉE DIVINATION INVESTI MAGIQUE

Prix 15 000 po

Utilisation serre-tête porté ; **Encombrement** L

Une jolie pierre précieuse colorée, taillée en motif géométrique complexe, est incrustée dans un fin bandeau métallique dont la taille

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

s'ajuste à celle de votre front. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests pour Se souvenir, quelle que soit la compétence. Quand vous investissez le diadème, soit vous augmentez de 2 votre valeur d'Intelligence, soit vous l'augmentez à 18, selon ce qui vous procure la valeur la plus élevée. Ceci vous confère des langues et des compétences qualifiées supplémentaires, comme à l'accoutumée lorsque votre valeur d'Intelligence augmente. Vous devez sélectionner les compétences et les langues la première fois que vous investissez l'objet, et chaque fois que vous investissez le même *diadème d'intellect*, vous obtenez les mêmes langues et compétences que vous avez choisies la première fois.

Activation ◆ imaginer ; **Fréquence** 1/h ; **Effet.** Vous bénéficiez des effets du sort *hypercognition*.

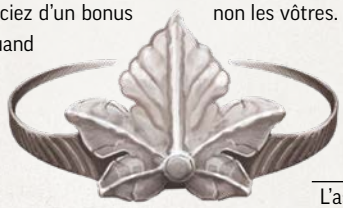
Serre-tête de persuasion — Objet 17

Apogée · Enchantement · Investi · Magique

Prix 15 000 po

Utilisation serre-tête porté ; **Encombrement** –

Cet élégant bandeau d'argent ressemble à des feuilles de figuier cornées et s'adapte à la taille de votre front. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie et de Duperie. Quand vous investissez le diadème, soit vous augmentez de 2 votre valeur de Charisme, soit vous l'augmentez à 18, selon ce qui vous procure la valeur la plus élevée.



Activation ◆◆ imaginer ; **Fréquence** 1/h ; **Effet.** Vous lancez un *charme* de niveau 4 (DD 38).

Objets pour compagnon

Vous pourriez avoir envie d'acquérir des objets bénéfiques à un animal ou une bête qui vous assiste. Ces objets ont le trait compagnon, ce qui signifie qu'ils ne fonctionnent que pour des compagnons animaux, des familiers ou des créatures similaires. Normalement, ce sont les seuls objets qu'un compagnon peut utiliser. D'autres objets peuvent s'y ajouter, si le MJ est d'accord, mais un animal ne peut jamais Activer un objet.

Investir des objets pour compagnon

Un objet pour compagnon porté doit être investi, mais c'est votre compagnon qui doit l'investir et non vous. Vous devez pour cela effectuer l'activité Investir un objet aux côtés de votre compagnon. Un compagnon a une limite d'investiture de deux objets (au lieu de dix en ce qui concerne un personnage joueur).

Barde du zéphyr — Objet 10

Compagnon · Investi · Primordiale · Transmutation

Prix 900 po

Utilisation barde portée ; **Encombrement** L

Des motifs de vent stylisés sont gravés sur cette barde légère. Quand vous l'installez sur votre compagnon animal, la barde s'adapte à sa taille, quelle que soit sa forme.

Quand votre compagnon chute, le vent le rattrape par en dessous ; il bénéficie des effets d'une *feuille morte*.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous parcourez du doigt les motifs de vent sur la barde, ce qui confère à votre compagnon qui la porte une Vitesse de vol de 9 m pendant 10 min. Même si le compagnon n'a pas le pouvoir spécial monture, il peut toujours Voler lorsqu'on le chevauche.

Collier d'empathie — Objet 9

Compagnon · Divination · Investi · Primordiale

Prix 600 po

Utilisation collier porté (compagnon) et bracelet porté (vous) ; **Encombrement** 1

Ce joli collier de lanières de cuir entrelacées aux couleurs contrastées va de pair avec un bracelet de même composition. Quand vous portez et investissez le bracelet et que votre compagnon porte et investit le collier, la relation entre vous deux se renforce. Vous pouvez toujours ressentir les états émotionnels, les besoins et les désirs basiques de votre compagnon, et vice versa.

Activation ◆ imaginer ; **Effet.** Vous percevez par le biais des sens de votre compagnon animal, et non plus par les vôtres. Vous pouvez Maintenir l'activation. Vous n'êtes plus conscient de votre propre environnement tant que vous utilisez les sens de votre compagnon animal. En plus de l'utilité évidente de ce pouvoir lorsque vous êtes séparé de votre compagnon, il peut également vous permettre d'entendre des bruits, de sentir des odeurs et de percevoir d'autres stimulus que seuls les sens de votre compagnon peuvent percevoir et non les vôtres.

Collier de modération — Objet 8

Compagnon · Investi · Primordiale · Transmutation

Prix 475 po

Utilisation collier porté ; **Encombrement** 1

L'aspect usé, presque en lambeaux, de ce collier de cuir cache sa nature magique. Quand votre compagnon porte et investit le collier, vous pouvez changer son apparence d'animal féroce pour la remplacer par celle d'une forme plus discrète.

Activation ◆ imaginer ; **Effet.** Vous touchez votre compagnon animal pour le transformer en une Très Petite créature peu effrayante apparentée ou de la même famille (par exemple, un chat domestique au lieu d'un tigre ou un chiot au lieu d'un loup). Ce pouvoir produit les effets de *forme de nuisible* (niveau 2, ou niveau 4 si votre compagnon sait voler) et dure jusqu'à ce que vous le Révoquiez.

Fers à cheval de vitesse — Objet 7+

Compagnon · Investi · Primordiale · Transmutation

Utilisation fers à cheval portés ; **Encombrement** 1

Quand vous posez ces simples fers à cheval sur les sabots d'un cheval ordinaire ou d'un compagnon animal quadrupède et que celui-ci les investit, il bénéficie d'un bonus d'objet de +1,50 m à sa Vitesse au sol et un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme pour Sauter en hauteur et Sauter en longueur. De plus, quand il Bondit, il peut ajouter 1,50 m à la longueur ou 90 cm à la hauteur de son saut.

Type *fers à cheval de vitesse* ; **Niveau** 7 ; **Prix** 340 po

Type *fers à cheval de vitesse supérieurs* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 250 po

Le bonus de Vitesse passe à +3 m et celui aux tests d'Athlétisme à +3.

Autres objets portés

Voici une grande variété d'objets que vous pouvez porter. Les armures sont décrites dans leur propre section en page 547 et les objets d'apogée qui augmentent les valeurs de caractéristique en page 588.

AMULETTE DE PROTECTION CANALISÉE OBJET 3

PEU COURANT | ABJURATION | INVESTI | MAGIQUE

Prix 56 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cette pépite de tectite brillante est logée dans une cage de fil de fer tressé enfilée sur une cordelette de soie. Quand vous portez cette amulette, vous bénéficiez d'une résistance 5 contre les dégâts du sort *mise à mal* si vous êtes vivant, ou contre les dégâts du sort *guérison* si vous êtes mort-vivant.

ANNEAU D'ESCALADE OBJET 12

INVESTI | MAGIQUE | TRANSMUTATION

Prix 1 750 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet épais anneau d'or est doté d'excroissances semblables à des griffes qui s'enfoncent dans les surfaces escarpées que vous Escaladez. L'anneau vous confère une Vitesse d'escalade égale à la moitié de votre Vitesse au sol. Les malus à votre Vitesse (y compris ceux que vous impose votre armure) s'appliquent avant de la diviser par deux.

ANNEAU D'OBJETS DÉMENTS OBJET 11+

DIVINATION | INVESTI | MAGIQUE

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet anneau semble être en simple laiton terni mais il attise votre curiosité quand des pièges ou des dispositifs de toutes sortes sont concernés. Vous pouvez effectuer une action Interagir pour extirper des outils de voleur de l'anneau. Ces outils apparaissent dans votre main et retournent dans l'anneau dès que vous n'en avez plus besoin. Ils vous confèrent un bonus d'objet de +2 aux tests de Vol pour Désamorcer un dispositif et Crocheter une serrure, et les conseils qu'il vous transmet vous confèrent le même bonus aux tests d'Artisanat pour Fabriquer et Réparer des pièges classiques et artisanaux.

Activation 10 min (Interagir) ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous créez un *glyphe de garde* de niveau 4 contenant une *boule de feu*. Il ne peut exister qu'un seul *glyphe de garde* actif et créé par un *anneau d'objets déments* à la fois, même si vous possédez plusieurs anneaux, et le sort prend fin si vous n'investissez plus l'anneau.

Type *anneau d'objets déments* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 175 po

Type *anneau d'objets déments supérieur* ; **Niveau** 18 ; **Prix** 4 250 po

L'anneau confère un bonus de +3. Son activation crée un *glyphe de garde* de niveau 8 contenant un *rayon prismatique* ou une *boule de feu* de niveau 7 (vous choisissez).

ANNEAU DE CONTRESORT OBJET 10

PEU COURANT | ABJURATION | INVESTI | MAGIQUE

Prix 925 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet anneau d'argent est orné de deux motifs géométriques opposés composés de pierres précieuses aux couleurs vives très tranchées. Un incantateur peut lancer un sort unique dans cet anneau tant qu'il ne contient aucun autre sort ; il doit pour cela y consacrer le temps normal, régler les coûts, etc. pour Lancer le sort. Le sort ne produit aucun effet ; au lieu de cela, son énergie est stockée dans l'anneau.

Quand vous investissez un *anneau de contresort*, vous connaissez immédiatement le nom et le niveau de l'éventuel sort stocké à l'intérieur. Il y a 50 % de chances qu'un *anneau de contresort* trouvé en guise de trésor contienne déjà un sort. Le MJ détermine ce sort.

Activation imaginer ; **Déclencheur.** Vous êtes pris pour cible ou vous trouvez dans la zone d'effet du même sort que celui stocké dans l'anneau ; **Effet.** Vous pouvez tenter de contrer le sort déclencheur en utilisant le niveau du sort stocké dans l'anneau, avec un modificateur de contre de +19. Une fois ceci fait, l'énergie du sort stockée est dépensée et l'anneau est vide.

Activation sur ordre ; **Effet.** Vous dépensez le sort stocké sans qu'il produise son effet et vous videz l'anneau pour pouvoir lancer un autre sort en le stockant à l'intérieur.

ANNEAU DE MENSONGES OBJET 10

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | INVESTI | MAGIQUE

Prix 850 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

L'éclat de cet anneau d'argent simple est presque huileux. Tant que vous portez l'anneau, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Duperie.

Activation Interagir ; **Effet.** Vous claquez des doigts avec la main portant l'anneau pour que celui-ci lance *bagou* sur vous sans produire de signes visuels indiquant qu'un sort est en train d'être lancé.

ANNEAU DE MESSAGER OBJET 9+

ENCHANTEMENT | INVESTI | MAGIQUE

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cette chevalière en argent change pour montrer l'insigne du seigneur ou de l'organisation que vous servez (ou votre propre visage si vous n'êtes au service de personne). Il vous confère un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie et vous permet de lancer *message* à volonté, comme un sort inné arcanique.

Activation 1 min (imaginer) ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** L'anneau lance *messager animal* selon vos instructions. L'animal est une créature magique qui surgit hors de l'anneau et son apparence correspond à l'iconographie ou l'héraldique du seigneur ou de l'organisation représenté sur l'anneau.

Type *anneau de messager* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 700 po

Type *anneau de messager supérieur* ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 500 po

L'anneau confère un bonus de +3 et on peut l'activer pour produire un effet supplémentaire différent.

Activation sur ordre ; **Fréquence** 1/h ; **Effet.** L'anneau lance *communication à distance* selon vos instructions.

ANNEAU DE NAGE OBJET 12

INVESTI | MAGIQUE | TRANSMUTATION

Prix 1 750 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet anneau de métal bleuté vous confère une Vitesse de nage égale à la moitié de votre Vitesse au sol. Les malus à votre Vitesse (y compris ceux que vous impose votre armure) s'appliquent avant de la diviser par deux.

ANNEAU DE RENVOI DES SORTS OBJET 20

RARE | ABJURATION | INVESTI | MAGIQUE

Prix 67 000 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Trois diamants sont incrustés sur le pourtour de cet anneau d'or.

Activation imaginer ; **Déclencheur.** Vous êtes la cible d'un sort ; **Effet.** L'anneau duplique les effets d'un *renvoi de sorts* de niveau 8 avec un modificateur de contre de +35 qui peut potentiellement renvoyer

le sort déclencheur vers son incantateur. L'anneau ne peut pas renvoyer un total de plus de 9 niveaux de sorts par jour. Si vous activez l'anneau pour renvoyer un sort qui dépasse cette limite, la tentative échoue mais l'utilisation de l'anneau n'est pas comptée dans la limite quotidienne.

Anneau de résistance aux énergies — Objet 6+

Abjuration · Investi · Magique

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet anneau vous confère une résistance 5 contre un type de dégâts d'énergie : acide, électricité, feu, froid ou son. Chaque anneau est conçu pour protéger contre un type de dégâts d'énergie en particulier et son apparence est censée représenter d'une façon ou d'une autre le type d'énergie contre lequel il protège. Par exemple, un *anneau de résistance au feu* pourrait être orné d'un rubis et un *anneau de résistance au froid* d'un saphir.

Type *anneau de résistance aux énergies* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 245 po

Type *anneau de résistance aux énergies supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 975 po

L'anneau confère une résistance 10.

Type *anneau de résistance aux énergies majeur* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 400 po

L'anneau confère une résistance 15.

Anneau de subsistance — Objet 7

Peu courant · Investi · Invocation · Magique

Prix 325 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet anneau de bois ciré revigore constamment votre corps et votre esprit. Vous n'avez plus besoin de manger ou de boire tant que vous le portez et vous n'avez besoin que de deux heures de sommeil par jour pour profiter des avantages d'un repos de huit heures. Un *anneau de subsistance* ne fonctionne pas avant d'avoir été porté et investi pendant une semaine sans interruption. Cette période est réinitialisée dès que l'anneau n'est plus porté.

Anneau de ventriloque — Objet 3+

Illusion · Investi · Magique

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Le pourtour de cet élégant anneau de cuivre est gravé de minuscules images d'oiseaux chanteurs. Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests de Duperie.

Activation ❖❖ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous faites tourner l'anneau sur votre doigt pour projeter votre voix par magie en produisant les effets du sort *ventriloquie* (DD 19).

Type *anneau de ventriloque* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

Type *anneau de ventriloque supérieur* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 670 po

L'anneau confère un bonus de +2. Quand vous activez l'anneau, vous bénéficiez des effets d'une *ventriloquie* de niveau 2 (DD 27). Vous pouvez activer l'anneau autant de fois que vous le voulez par jour.

Anneau des arcanes — Objet 7+

Peu courant · Arcanique · Divination · Investi

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet anneau est forgé dans le platine le plus pur et gravé de symboles arcaniques ésotériques. Il ne sert à rien si vous n'avez pas la capacité de classe incantation de la tradition arcanique. Lorsque vous portez l'*anneau des arcanes*, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Arcanes et disposez chaque jour de deux emplacements de sort de niveau 1 supplémentaires. Vous préparez des sorts dans ces emplacements ou lancez des sorts de manière spontanée avec ces emplacements, comme vous le feriez normalement.

Vous perdez les emplacements de sort supplémentaires si vous ne portez plus l'anneau, quelles qu'en soient les raisons. Vous ne pouvez pas gagner les emplacements de sorts conférés par plus d'un *anneau des arcanes* et un seul *anneau des arcanes* ne peut pas conférer des emplacements de sort plus d'une fois par jour.

Si vous pouvez lancer des sorts arcaniques par différents moyens (si vous êtes un ensorceleur au lignage draconique avec l'archétype de multiclassage de magicien), vous pouvez répartir les emplacements de sort comme vous le souhaitez parmi vos diverses sources de sorts arcaniques.

Type I ; **Niveau** 7 ; **Prix** 360 po

Type II ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po

Le bonus passe à +2 et l'anneau confère deux emplacements de sort de niveau 2 et un emplacement de sort de niveau 1.

Type III ; **Niveau** 12 ; **Prix** 2 000 po

Le bonus passe à +2 et l'anneau confère deux emplacements de sort de niveau 3 et un emplacement de sort de niveau 2.

Type IV ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 500 po

Le bonus passe à +2 et l'anneau confère deux emplacements de sort de niveau 4 et un emplacement de sort de niveau 3.

Conditions de fabrication. Vous avez la capacité de classe incantation de la tradition arcanique.

Anneau du bélier — Objet 6+

Évocation · Force · Investi · Magique

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Ce lourd anneau de fer a la forme d'une tête de bélier aux cornes enroulées.

Activation ❖ ou plus (Interagir) ; **Fréquence** 1/min ; **Effet.** Une déflagration de force en forme de bélier frappe un adversaire à 18 m ou moins dans votre champ de vision. Le nombre d'actions que vous dépensez pour Activer cet objet (de 1 à 3) détermine la puissance du coup. Le coup inflige 2d6 dégâts de force et repousse la cible de 1,50 m par action dépensée. La cible doit faire un jet de Vigueur DD 22.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et elle est repoussée deux fois moins loin.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts et elle est repoussée de la distance normale.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts et elle est repoussée deux fois plus loin.

Type *anneau du bélier* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 220 po

Type *anneau du bélier supérieur* ; **Niveau** 13 ; **Prix** 2 700 po

L'anneau inflige 3d6 dégâts de force par action dépensée et le DD du jet de sauvegarde est de 32. Quand vous activez l'anneau en effectuant trois actions, vous pouvez répartir la force dans plusieurs béliers magiques, en ciblant toutes les créatures à 18 m ou moins dans un cône de 9 m au lieu d'une seule cible.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

ANNEAUX DE DOUBLEMENT OBJET 3+

ÉVOCATION INVESTI MAGIQUE

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet objet se compose de deux anneaux magiquement liés ; un anneau effilé d'or étincelant orné d'un rubis taillé en carré et un épais anneau de fer simple. Quand vous maniez une arme de corps à corps dans la main qui porte l'anneau d'or, les runes fondamentales de l'arme sont dupliquées sur l'éventuelle arme de corps à corps que vous maniez dans la main qui porte l'anneau de fer (les runes fondamentales sont celles *de puissance d'arme* et *de frappe*, qui confèrent respectivement un bonus d'objet aux jets d'attaque et ajoutent un ou plusieurs dé(s) de dégâts d'armes). Les éventuelles runes fondamentales sur l'arme dans la main portant l'anneau de fer sont réprimées.

La reproduction fonctionne uniquement si vous portez les deux anneaux et prend fin dès que vous cessez de manier une arme de corps à corps dans l'une de vos mains. Par conséquent, l'avantage ne s'applique pas aux attaques de jet ou si vous tenez une arme mais que vous ne la maniez pas (comme quand vous tenez une arme dans une main qui nécessite deux mains pour la manier).

Type *anneaux de doublement* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 50 po

Type *anneaux de doublement supérieurs* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 300 po

L'anneau duplique également les runes de propriété de l'arme dans la main qui porte l'anneau d'or, tant que l'arme dans la main portant l'anneau de fer satisfait tous les prérequis d'une rune donnée et que ce n'est pas une arme spécifique. L'arme dans la main portant l'anneau de fer bénéficie des avantages de ces runes. La totalité de ses propres runes sont alors réprimées. Quand vous investissez les anneaux, vous pouvez décider qu'ils reproduisent les runes fondamentales seulement, auquel cas ils fonctionnent comme des *anneaux de doublement* standard.

APPAREIL INEXPLICABLE OBJET 18

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 19 000 po

Utilisation habit porté ; **Encombrement** 2

Ce harnais étrange et complexe s'ajuste à la taille du torse de son porteur. Une fois que vous avez investi l'appareil, de nombreux membres artificiels dotés de divers outils, pinces et loupes se mettent à bouger en tous sens en obéissant sans peine à vos ordres mentaux.

Quand vous utilisez cet appareil, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Artisanat pour Fabriquer, Gagner de l'argent et Réparer, et vous réduisez à un jour le temps minimum nécessaire pour Fabriquer un objet. Si vous réussissez votre test d'Artisanat et que vous consacrez davantage de temps d'intermède sur l'objet après le nombre minimum de jours, chaque jour que vous consacrez à la fabrication réduit le reste des matières premières à régler d'un montant correspondant à votre niveau + 1 et votre rang de maîtrise en Artisanat ; en cas de succès critique, chaque jour réduit le reste des matières premières à régler d'un montant correspondant à votre niveau + 2 et votre rang de maîtrise. Si vous êtes de niveau 20, en cas de succès critique, vos progrès s'élèvent à 50 po si vous êtes qualifié, 100 po si vous êtes expert, 200 po si vous êtes un maître ou 350 po si vous êtes légendaire.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous ordonnez à l'appareil de réparer par magie un objet que vous tenez en main ou qui se trouve à 1,50 m ou moins de vous. L'objet est réparé, comme avec une *réparation* de niveau 3. L'effet dure dix minutes, après quoi l'objet reprend son mauvais état précédent, à moins que vous ne l'ayez Réparé entre-temps.

BANDEAU D'EFFROI OBJET 17

ÉMOTION ENCHANTEMENT INVESTI MAGIQUE MENTAL TERREUR

Prix 15 000 po

Utilisation accessoire visuel porté ; **Encombrement** –

Quand vous l'utilisez pour vous bander les yeux, ce bandeau de lin noir en lambeaux vous confère la vision dans le noir et un bonus d'objet de +3 aux tests d'Intimidation. Vous pouvez voir à travers le bandeau mais seulement en utilisant la vision dans le noir.

La première fois qu'une créature donnée vous voit lors d'une journée, elle doit réussir un jet de Volonté DD 37 ou être effrayée 1. Il s'agit d'un effet mental de terreur et d'émotion contre lequel vos alliés deviennent immunisés au bout d'une semaine environ.

Activation ◆ sur ordre ; **Fréquence** 1/min ; **Déclencheur.** Vous blessez une créature en la Frappant ; **Effet.** Votre cible est saisie par la peur. Cet effet reproduit celui d'un *assassin imaginaire* DD 37 mais il s'agit d'un enchantement au lieu d'une illusion. Ensuite, la créature est temporairement immunisée pendant 24 h.

BANDELETTES DE COUPS PUISSANTS OBJET 2+

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation gants portés ; **Encombrement** –

En investissant ces bandelettes de tissu brodées, vous devez méditer en les enroulant sur vos mains. Des runes d'arme sont inscrites sur ces bandelettes pour que vos attaques à mains nues bénéficient des avantages qu'elles procurent ; vos attaques à mains nues fonctionnent ainsi comme des armes magiques. Par exemple, des *bandelettes de coups puissants de frappe +1* vous confèrent un bonus d'objet de +1 à vos jets d'attaque à mains nues et augmentent les dégâts de vos attaques à

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

mains nues qui infligent ainsi non pas un mais deux dés d'arme (2d4 au lieu de 1d4 normalement, mais si vos poings ont un dé de dégâts différent ou si vous avez d'autres attaques à mains nues, utilisez deux dés de la taille correspondante).

Vous pouvez améliorer, ajouter et transférer des runes depuis et vers les bandelettes, tout comme vous le feriez avec une arme, et vous pouvez aussi fixer dessus des talismans. Le cas échéant, considérez les bandelettes comme des armes de corps à corps du groupe du pugilat avec un Encombrement léger. Les runes de propriété ne s'appliquent que si l'attaque à mains nues que vous utilisez le permet. Par exemple, une propriété applicable à une arme tranchante ne fonctionne pas quand vous attaquez avec votre poing mais elle s'applique si vous attaquez avec des griffes ou une autre attaque à mains nues tranchantes.

Les rubriques ci-après donnent les combinaisons de runes fondamentales les plus courantes.

Type *bandelettes de coups puissants +1* ; **Niveau** 2 ; **Prix** 35 po

Type *bandelettes de coups puissants de frappe +1* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 100 po

Type *bandelettes de coups puissants de frappe +2* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po

Type *bandelettes de coups puissants de frappe supérieure +2* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 2 000 po

Type *bandelettes de coups puissants de frappe supérieure +3* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 2 000 po

Type *bandelettes de coups puissants de frappe majeure +3* ; **Niveau** 19 ; **Prix** 40 000 po

BESACE HALFELINE — OBJET 9+

PEU COURANT | EXTRADIMENSIONNEL | GUÉRISON | INVESTI | INVOCATION | MAGIQUE

Utilisation sac à dos porté ; **Encombrement** L

L'intérieur de cette sacoche de cuir robuste se compose de trois compartiments fermés avec de grandes boucles. Le premier compartiment est doublé de satin bleu et contient un espace extradimensionnel qui fonctionne comme un *sac sans fond de type II*.

Le deuxième compartiment n'a pas de doublure. Vous pouvez en sortir toute une batterie de cuisine, ainsi que divers ustensiles. Une fois utilisés pour préparer un repas, les objets se transforment en assiettes et couverts qui disparaissent une fois le repas terminé en emportant avec eux tous les restes. Les ustensiles de cuisine réapparaissent propres dans le compartiment une heure plus tard. Le compartiment ne fournit que des ustensiles de cuisine et aucune nourriture.

Le troisième compartiment est doublé de velours violet et contient des tartes aux fruits rouges enveloppées dans du parchemin. Une créature peut enlever le parchemin et manger une tarte avec une action Interagir pour récupérer 2d8+4 points de vie. La besace produit quatre tartes par jour qui apparaissent à l'heure du petit-déjeuner. Les tartes non consommées à la fin de la journée disparaissent.

Type *besace halfeline* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 675 po

Type *besace halfeline supérieure* ; **Niveau** 13 ; **Prix** 2 850 po

Chaque tarte aux fruits rouges permet de récupérer 4d8+8 points de vie, et le sac contient deux compartiments supplémentaires et on peut activer chacun d'eux avec une action Interagir.

Le quatrième compartiment est doublé de velours doré. Une fois par jour, vous pouvez sortir de ce compartiment une bille de fronde magique porte-bonheur. Si vous attaquez avec cette bille de fronde, vous faites deux jets d'attaque et deux jets de dégâts et vous conservez à chaque fois le meilleur résultat. Il s'agit d'un effet de fortune. La bille devient non magique si elle n'est pas utilisée à la fin de votre tour. Une fois activé, le compartiment se referme avec plusieurs solides points de couture pour ne s'ouvrir que le lendemain.

Le cinquième compartiment est doublé de laine noire. Une fois par jour, vous pouvez déplier ce compartiment sur le sol pour former un portail de 1,50 m de diamètre. La première personne qui Fait un pas dans le portail depuis une case adjacente est téléportée au loin. L'effet est le même que celui d'une *porte dimensionnelle* de niveau 5, sauf que la créature affectée emporte la besace avec elle. Quand le portail est utilisé, ou au début de votre prochain tour s'il n'a pas été utilisé, le compartiment se referme automatiquement et il faut attendre le lendemain pour pouvoir le déplier à nouveau.

BOTTES AILÉES — OBJET 10

INVESTI | MAGIQUE | TRANSMUTATION

Prix 850 po

Utilisation chaussures portées ; **Encombrement** L

Confectionnées dans du cuir souple et dotées de délicates ailes blanches au niveau du talon, ces bottes sont enchantées avec une puissante magie de l'air. Chaque fois que vous chutez alors que vous portez ces bottes, celles-ci lancent automatiquement *feuille morte* sur vous. Cet avantage ne peut se déclencher qu'une fois par période de 10 min.

Activation ❖❖ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous prononcez le mot de commande et claquez les talons l'un contre l'autre pour que les ailes s'animent et battent rapidement, ce qui vous confère une Vitesse de vol de 9 m pendant 10 min.

BOTTES DE CASSE-COU — OBJET 10+

ABJURATION | INVESTI | MAGIQUE

Utilisation chaussures portées ; **Encombrement** L

Ces bottes de couleur vive aux semelles souples vous incitent à accomplir des cascades risquées et vous confèrent l'agilité nécessaire pour cela. Les bottes vous confèrent un bonus d'objet de +2 aux tests d'Acrobaties et un bonus de circonstances de +1 aux tests pour traverser l'espace d'un ennemi en effectuant un Déplacement acrobatique.

Les bottes peuvent adhérer aux surfaces solides et vous aider à ne pas chuter, ce qui vous permet d'effectuer la réaction Se raccrocher in extremis, même si vos mains ne sont pas libres. On considère que la hauteur de vos chutes est réduite de 3 m et, si vous avez le don Chute féline, vous augmentez d'un degré votre rang de maîtrise en Acrobaties lorsqu'il s'agit de déterminer les avantages de ce don. Si vous avez le don Chute féline et que vous êtes déjà légendaire en Acrobaties, vous pouvez choisir la vitesse de votre chute, entre 18 m par round et la vitesse normale de chute.

Type *bottes de casse-cou* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

Type *bottes de casse-cou supérieures* ; **Niveau** 17 ; **Prix** 14 000 po
Le bonus aux tests d'Acrobaties passe à +3 et le celui du Déplacement acrobatique à +2. On peut activer les bottes.

Activation ❖❖ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Les bottes lancent *liberté de mouvement* sur vous.

BOTTES DE RAPIDITÉ — OBJET 13

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 3 000 po

Utilisation chaussures portées ; **Encombrement** L

Ces élégantes bottes rouges insufflent de l'énergie dans les muscles de vos jambes. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1,50 m à votre Vitesse au sol et à vos éventuelles Vitesses de nage et d'escalade.

Activation ❖ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous faites claquer les talons de vos bottes et bénéficiez de l'état accéléré pendant une minute. Vous pouvez utiliser l'action supplémentaire pour Marcher rapidement, Escalader ou Nager (vous devez toujours faire un test d'Athlétisme pour les actions Escalader et Nager, à moins que vous n'ayez les types de déplacement correspondants).

BOTTES DE SAUT — OBJET 7+

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation chaussures portées ; **Encombrement** L

Les semelles élastiques de ces bottes de cuir épais amortissent les chocs sous vos pieds et allègent vos pas. Ces bottes vous confèrent un bonus d'objet de +1,50 m à votre Vitesse et un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme pour Sauter en hauteur et Sauter en longueur. De plus, quand vous effectuez l'action Bondir, vous pouvez ajouter 1,50 m à la longueur ou 90 cm à la hauteur de vos sauts.

Type *bottes de saut* ; **Niveau** 7 ; **Prix** 340 po

Type *bottes de saut supérieures* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 250 po

Le bonus à la Vitesse passe à +3 m et le bonus pour Sauter en hauteur et Sauter en longueur à +3.

BOTTES ELFIQUES — OBJET 5+

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation chaussures portées ; **Encombrement** L

Ces bottes hautes aux extrémités pointues sont confectionnées dans du cuir souple et soyeux, noir ou vert, et ornées d'une élégante bordure et de boucles en or. Lorsque vous les portez, elles vous permettent d'augmenter l'agilité de vos mouvements, en vous conférant un bonus d'objet de +1 aux tests d'Acrobaties.

Activation ◈ imaginer ; **Fréquence** 1/h ; **Effet.** Jusqu'à la fin de votre tour, vous ignorez les terrains difficiles quand vous vous déplacez sur le sol. Si vous portez une *cape elfique*, vous bénéficiez également d'un bonus de statut de +1,50 m à votre Vitesse au sol jusqu'à la fin de votre tour.

Type *bottes elfiques* ; **Niveau** 5 ; **Prix** 145 po

Type *bottes elfiques supérieures* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 250 po

Les bottes confèrent un bonus de +2. Si vous portez aussi une *cape elfique*, les *bottes elfiques supérieures* vous confèrent en permanence les effets d'un *passage sans trace* (DD 30) dans les environnements boisés.

BRACELET DE FOUGUE — OBJET 3

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 58 po

Utilisation porté ; **Encombrement** L

Ce bracelet d'argent tintinnabulant vous rend plus léger sur vos pieds, ce qui vous confère un bonus d'objet de +1 aux tests d'Acrobaties.

Activation ❖ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse pendant 1 min.

BRASSARDS D'ATHLÈTE — OBJET 9+

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation brassards portés ; **Encombrement** L

Des images représentant un haltérophile musclé sont poinçonnées avec talent sur ces bandes de cuir superposées, ce qui vous confère une endurance et une maîtrise supérieures lorsque vous accomplissez des exercices d'athlétisme. Lorsqu'ils sont enroulés autour de vos biceps, les brassards vous confèrent un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme. De plus, chaque fois que vous effectuez une action pour Escalader ou Nager et que vous réussissez le test d'Athlétisme, ajoutez un bonus d'objet de +1,50 m à la distance que vous parcourez.

Type *brassards d'athlète* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 645 po

Type *brassards d'athlète supérieurs* ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 000 po

Le bonus aux tests d'Athlétisme passe à +3 et celui conféré lors d'un test réussi pour Escalader ou Nager à +3 m.

BROCHE DE DÉFENSE — OBJET 2

PEU COURANT ABJURATION INVESTI MAGIQUE

Prix 30 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Ce bijou en argent ou en or est orné d'images miniatures représentant des écus et on peut l'utiliser pour fermer une cape ou un manteau. La broche absorbe automatiquement les *projectiles magiques* dont vous êtes la cible. Une *broche de défense* peut absorber jusqu'à trente *projectiles magiques* avant de fondre et de devenir inutilisable. Parfois, quand on trouve une *broche de défense*, celle-ci a déjà absorbé un certain nombre de projectiles.

CAPE DE CLANDESTINITÉ — OBJET 6+

PEU COURANT ILLUSION INVESTI MAGIQUE

Utilisation cape portée ; **Encombrement** L

Quand vous rabattez la capuche de cette cape grise et quelconque sur votre tête (une action Interagir), vous devenez terne et sans intérêt, ce qui vous confère un bonus d'objet de +1 aux tests de Discrétion et aux tests de Duperie pour Se déguiser en un personnage secondaire et ordinaire, tel qu'un domestique, mais en subissant également un malus d'objet de –1 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation.

Activation ❖❖ imaginer, Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous rabattez la capuche de la cape sur votre tête et bénéficiez des avantages d'une *antidétection* pendant une heure ou jusqu'à ce que vous retiriez la capuche de votre tête, selon ce qu'il advient en premier.

Type *cape de clandestinité* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

Type *cape de clandestinité supérieure* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

Le bonus d'objet passe à +2, et quand vous activez la cape, vous bénéficiez des avantages d'une *antidétection* de niveau 5 pendant 8 h.

Cape de coyote — Objet 3+

DIVINATION INVESTI MAGIQUE

Utilisation cape portée ; **Encombrement** –

Ce manteau poussiéreux est taillé dans une miteuse fourrure de coyote brune et grise. Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests de Survie. Si vous obtenez un succès critique à votre test de Survie pour Subsister, vous doublez le nombre de créatures supplémentaires que vous pouvez nourrir.

Type *cape de coyote* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

Type *cape de coyote supérieure* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 650 po

La cape confère un bonus d'objet de +2, et si vous obtenez un succès critique à un test de Survie pour Subsister, vous quadruplez le nombre de créatures supplémentaires que vous pouvez nourrir.

Cape de la chauve-souris — Objet 10+

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation cape portée ; **Encombrement** L

Composée de plusieurs longues bandes de somptueuse soie noire et marron cousues les unes aux autres, cette cape vous confère un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion et aux tests d'Acrobaties pour Manœuvrer en vol. Vous pouvez également utiliser vos pieds pour vous accrocher à n'importe quelle surface pouvant supporter votre poids, sans faire de test, même si vous devez toujours effectuer des tests d'Athlétisme pour Escalader si vous vous déplacez la tête en bas.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous pouvez provoquer la transformation de la cape en ailes de chauve-souris qui vous confèrent une Vitesse de vol de 9 m pendant 10 min, ou vous pouvez faire en sorte que la cape vous transforme en chauve-souris en lançant *forme de nuisible* de niveau 4 sur vous.

Type *cape de la chauve-souris* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 950 po

Type *cape de la chauve-souris supérieure* ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 000 po

Le bonus d'objet passe à +3 et vous pouvez activer la cape autant de fois que vous le souhaitez par jour.

Cape de prestidigitateur — Objet 10

PEU COURANT INVESTI INVOCATION MAGIQUE

Prix 980 po

Utilisation cape portée ; **Encombrement** L

Des fils chatoyants sont entrelacés dans la trame de cette cape or et rouge vif qui permet de détourner l'attention. Tant que vous portez la cape, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Duperie.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous lancez *porte dimensionnelle*. L'espace que vous quittez et celui dans lequel vous réapparaissez sont remplis de nuages de fumée qui permettent à ceux à l'intérieur d'être masqués jusqu'à ce qu'ils sortent de la fumée ou jusqu'à la fin de votre prochain tour lorsque la fumée se disperse. Un vent violent disperse immédiatement la fumée.

Cape du berserker — Objet 12+

INVESTI PRIMORDIALE TRANSMUTATION

Utilisation cape portée ; **Encombrement** 1

Cette peau d'ours comporte la tête et les crocs de la puissante créature sur laquelle on l'a prélevée. Une fois portée, la cape recouvre votre tête et vos épaules en vous insufflant la férocité d'un ours. Si vous pouvez faire l'action Rage et que vous êtes en rage, des crocs qui infligent 1d10 dégâts perforants poussent dans votre bouche et des griffes qui infligent 1d6 dégâts tranchants et qui ont le trait agile poussent sur vos mains. Il s'agit d'un effet de transformation et les crocs comme les griffes sont des attaques à mains nues du groupe d'armes de pugilat. Vous bénéficiez des avantages d'une rune de *puissance d'arme +1* et d'une rune de *frappe* avec ces attaques (ce qui vous confère un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque et augmente de 1 le nombre de dés de dégâts d'arme).

Si vous avez un instinct animal (voir le barbare en page 82) et le pouvoir d'instinct rage bestiale, au lieu d'obtenir ces attaques à mains nues, les attaques à mains nues que vous faites grâce à la rage bestiale bénéficient des avantages d'une rune *de puissance d'arme +2* et d'une rune *de frappe supérieure* (ce qui vous confère un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque et augmente de 2 le nombre de dés de dégâts d'arme).

Type *cape du berserker* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 2 000 po

Type *cape du berserker supérieure* ; **Niveau** 19 ; **Prix** 40 000 po

Vous bénéficiez des avantages d'une rune *de puissance d'arme +2* et d'une rune *de frappe supérieure*, ou d'une rune *de puissance d'arme +3* et d'une rune *de frappe majeure* si vous avez un instinct animal et le pouvoir d'instinct rage bestiale.

Conditions de fabrication. Vous êtes un barbare avec l'instinct animal.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

CAPE ELFIQUE OBJET 7+

ILLUSION INVESTI MAGIQUE

Utilisation cape portée ; **Encombrement** L

Cette cape d'un vert profond avec une large capuche est ornée de broderies au fil d'or et de symboles culturels importants pour les elfes. La cape vous permet de lancer le tour de magie *son imaginaire* comme un sort inné arcanique. Quand vous rajustez le fermoir de la cape (une action Interagir), celle-ci change d'apparence pour s'adapter à votre environnement et étouffe les bruits que vous faites, ce qui vous confère un bonus d'objet de +1 aux tests de Discrétion.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous rabattez la capuche sur votre tête et bénéficiez des effets d'une *invisibilité* pendant la durée normale du sort ou jusqu'à ce que vous retiriez la capuche de votre tête, selon ce qu'il advient en premier. Si vous portez également des *bottes elfiques*, vous pouvez activer ce pouvoir deux fois par jour.

Type *cape elfique* ; **Niveau** 7 ; **Prix** 360 po

Type *cape elfique supérieure* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 750 po

La cape confère un bonus d'objet de +2 et les effets d'une *invisibilité* de niveau 4. Si vous portez également des *bottes elfiques*, la *cape elfique supérieure* vous permet d'Être furtif dans des environnements boisés, même quand des créatures sont actuellement en train de vous observer.

CEINTURE DE LEVÉE OBJET 4

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 80 po

Utilisation ceinture portée ; **Encombrement** L

Cette large ceinture de cuir vous confère un bonus d'objet de +1 aux tests d'Athlétisme et augmente le poids que vous pouvez transporter sans difficulté. Vous pouvez transporter un montant d'Encombrement égal à 6 + votre modificateur de Force avant d'être surchargé, et vous pouvez transporter un Encombrement total maximum de 11 + votre modificateur de Force.

Activation ◆◆ Interagir ; **Effet.** Vous soulevez un objet d'un Encombrement maximum de 8 comme s'il était très léger. Ceci nécessite vos deux mains, et si l'objet est verrouillé ou maintenu en place d'une façon ou d'une autre, vous pouvez tenter de l'Ouvrir de force en utilisant Athlétisme au cours de cette activation. L'objet conserve son poids normal et son Encombrement pour toutes autres fins – vous ignorez simplement son poids. L'effet dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

CEINTURE DES CINQ ROIS OBJET 9

PEU COURANT ENCHANTEMENT INVESTI MAGIQUE

Prix 650 po

Utilisation ceinture portée ; **Encombrement** L

Composée de plaques d'argent et d'or imbriquées, cette lourde ceinture est ornée d'images miniatures stylisées représentant cinq rois nains. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 aux tests de Diplomatie pour Faire bonne impression auprès de nains ou pour Solliciter des nains. Vous bénéficiez également d'un bonus de circonstances de +1 aux tests d'Intimidation contre les géants et les orcs.

La ceinture vous confère aussi la vision dans le noir et vous permet de comprendre, parler et écrire le nain.

Activation ◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Conditions.** Vous êtes un nain ; **Effet.** Vous resserrez la ceinture d'un cran pour gagner un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau et pour conférer la vision dans le noir aux alliés situés à 6 m ou moins de vous. Ces deux effets durent dix minutes.

Chasuble de druide — Objet 10

FOCALISÉ INVESTI PRIMORDIALE TRANSMUTATION

Prix 1 000 po

Utilisation habit porté ; **Encombrement** L

Cette tunique marron et verte est brodée de motifs représentant des bois d'élan entrelacés. Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux tests de Nature.

Activation ◆ imaginer ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous gagnez 1 point de focalisation que vous pouvez dépenser uniquement pour lancer un sort d'ordre. Ce point de focalisation est perdu si vous ne le dépensez pas avant la fin de ce tour.

Conditions de fabrication. Vous êtes un druide.

Chaussons de l'araignée — Objet 7

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 325 po

Utilisation chaussures portées ; **Encombrement** L

Ces chaussons souples sont en soie grise de qualité. Si les chaussons ne sont pas portés pendant un certain temps, ils ont tendance à attirer les araignées qui aiment nicher à l'intérieur.

Activation ◆ sur ordre ; **Fréquence** 1/heure ; **Effet.** De minuscules poils recouvrent les semelles des chaussons, ce qui vous permet de marcher sur des surfaces verticales ou même de vous déplacer sur des plafonds la tête en bas. Pendant une minute, vous obtenez une Vitesse d'escalade de 6 m et vous n'avez plus besoin de vos mains pour Escalader. Les chaussons doivent toutefois suffisamment adhérer à un mur si vous souhaitez marcher dessus et ils sont donc inefficaces si vous vous déplacez le long de surfaces recouvertes de graisse, de glace ou d'huile.

Collier à boules de feu — Objet 5+

ÉVOCATION INVESTI MAGIQUE

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Ce collier de perles se compose d'une ficelle de chanvre sur laquelle sont enfilées des perles chatoyantes rouges. Quand il est activé, il apparaît brièvement sous sa véritable forme : une chaîne d'or ornée de sphères d'or attachées avec du fil fin.

Il existe toute une variété de *colliers à boules de feu*. Chacun a un DD du jet de Réflexes basique différent et se compose d'une combinaison de sphères qui infligent un montant de dégâts différent, comme indiqué pour chaque type de collier ci-après. Quand toutes les perles ont été utilisées, le collier n'est plus qu'un morceau de ficelle en chanvre non magique.

Activation ◆ Interagir ; **Effet.** Vous détachez une sphère du collier et celle-ci commence à émettre une lueur orangée. Après avoir activé une sphère, si vous ou quelqu'un d'autre la lance (une action Interagir avec le trait à distance), elle explose comme une *boule de feu* là où elle retombe. Votre lancer peut placer le centre de la boule de feu où vous le souhaitez à 21 m ou moins de vous, mais le MJ peut vous demander de faire un jet d'attaque si le lancer est particulièrement difficile. Si personne ne lance la sphère avant le début de votre prochain tour, celle-ci devient une perle rouge non magique.

Type I ; **Niveau** 5 ; **Prix** 44 po
Une à 6d6, deux à 4d6 (DD 21)

Type II ; **Niveau** 7 ; **Prix** 115 po
Une à 8d6, une à 6d6, deux à 4d6 (DD 25)

Type III ; **Niveau** 9 ; **Prix** 300 po
Une à 10d6, deux à 8d6, deux à 6d6 (DD 27)

Type IV ; **Niveau** 11 ; **Prix** 700 po
Une à 12d6, deux à 10d6, trois à 8d6 (DD 30)

Type V ; **Niveau** 13 ; **Prix** 1 600 po
Une à 14d6, deux à 12d6, quatre à 10d6 (DD 32)

Type VI ; **Niveau** 15 ; **Prix** 4 200 po
Une à 16d6, trois à 14d6, quatre à 12d6 (DD 36)

Type VII ; **Niveau** 17 ; **Prix** 9 600 po
Une à 18d6, trois à 16d6, cinq à 14d6 (DD 39)

Collier d'élocution — Objet 6+

ENCHANTEMENT INVESTI MAGIQUE

Utilisation collier porté ; **Encombrement** L

Ce ras-de-cou en platine arbore les lettres de l'alphabet d'une langue en particulier. Il permet de connaître cette langue, ainsi que les coutumes de la culture qui la pratique. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Société et vous comprenez, parlez et écrivez la langue associée au collier. Votre excellente élocution réduit de 5 à 3 le DD du test nu pour accomplir une action audible en étant sourd.

Type *collier d'élocution* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 200 po

Type *collier d'élocution supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 850 po

Le bonus d'objet passe à +2. Le collier arbore les lettres de trois langues et permet de les parler toutes les trois couramment.

Conditions de fabrication. Vous connaissez la ou les langues(s) que confère le collier.

Couvre-chef de déguisement — Objet 2+

ILLUSION INVESTI MAGIQUE

Utilisation couvre-chef porté ; **Encombrement** –

Ce couvre-chef d'aspect ordinaire vous permet de vous entourer d'illusions.

Activation 1 min (Interagir) ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Le couvre-chef lance un *déguisement illusoire* de niveau 1 sur vous. Quand vous mettez au point le déguisement, vous pouvez modifier par magie l'aspect du couvre-chef pour qu'il ressemble à un peigne, un ruban, un casque ou un autre type de couvre-chef.

Type *couvre-chef de déguisement* ; **Niveau** 2 ; **Prix** 30 po

Type *couvre-chef de déguisement supérieur* ; **Niveau** 7 ; **Prix** 340 po

Vous pouvez activer le couvre-chef par une activité de 2 actions autant de fois que vous le souhaitez par jour, et le *déguisement illusoire* est de niveau 2.

Couvre-chef de thaumaturge — Objet 3+

ARCANIQUE INVESTI INVOCATION

Utilisation couvre-chef porté ; **Encombrement** –

Ces couvre-chefs existent sous de nombreuses formes : ça peut être un turban de couleur ou un chapeau pointu à large bord, sur lesquels sont inscrits des symboles ou des runes. Il vous confère un bonus d'objet de +1 aux tests d'Arcanes et vous permet de lancer le tour de magie *prestidigitation* comme un sort inné arcanique.

Type *couvre-chef de thaumaturge* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 50 po

Type *couvre-chef de thaumaturge supérieur* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 650 po

Ce couvre-chef plus grand et plus sophistiqué confère un bonus de +2 et on peut l'activer.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Activation ◆◆◆ Lancer un sort ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous lancez le sort arcanique *convocation d'élémentaire* de niveau 4.

ÉCHARPE DANSANTE OBJET 3+

ILLUSION INVESTI MAGIQUE VISUEL

Utilisation ceinture portée ; **Encombrement** –

Cette longue écharpe ondoyante est généralement confectionnée dans de la soie ou dans du tissu extra-fin et ornée de clochettes et autres breloques de métal étincelant. Elle confère un bonus d'objet de +1 aux tests de Représentation pour danser.

Activation ◆ Interagir ; **Conditions.** Lors de votre toute dernière action, vous avez réussi un test de Représentation pour danser ; **Effet.** Vous devenez masqué jusqu'au début de votre prochain tour.

Type *écharpe dansante* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

Type *écharpe dansante supérieure* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 650 po

L'écharpe confère un bonus de +2. Quand vous l'activez, vous pouvez également Faire un pas ou Marcher rapidement jusqu'à la moitié de votre Vitesse.

GANTS DE RANGEMENT OBJET 7

PEU COURANT EXTRADIMENSIONNEL INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 340 po

Utilisation gants portés ; **Encombrement** –

On peut ranger un objet dans l'espace extradimensionnel que contiennent ces gants de cuir souple. Quand un objet est rangé dans les gants, une représentation de celui-ci apparaît sous forme de motif simple cousu sur le dos de chaque gant. Il arrive souvent qu'un objet soit déjà rangé dans des *gants de rangement* lorsqu'on les découvre.

Activation ◆ Interagir ; **Conditions.** Les gants ne contiennent aucun objet ; **Effet.** Un objet que vous tenez avec un Encombrement de 1 ou moins disparaît dans l'espace extradimensionnel des gants.

Activation ◆ Interagir ; **Conditions.** Les gants contiennent un objet et vous avez une main de libre ; **Effet.** L'objet rangé dans les gants apparaît dans votre main. Vous ne pouvez réactiver les gants qu'au bout d'une minute.

GANTS DU GUÉRISSEUR OBJET 4+

INVESTI MAGIQUE NÉCROMANCIE

Utilisation gants portés ; **Encombrement** L

Ces gants d'un blanc immaculé ne sont jamais maculés de sang, même quand ils sont utilisés pour recoudre des blessures ou traiter d'autres affections. Ils vous confèrent un bonus d'objet de +1 aux tests de Médecine.

Activation ◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous pouvez soigner les blessures d'une créature consentante et adjacente à vous, qui récupère ainsi 2d6+7 points de vie. Il s'agit d'un effet de guérison positif. Vous ne pouvez pas blesser des morts-vivants avec ce soin.

Type *gants du guérisseur* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 80 po

Type *gants du guérisseur supérieurs* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 700 po

Les gants confèrent un bonus de +2 et soignent 4d6+15 points de vie.

GORGERIN DE RUGISSEMENT PRIMAL OBJET 11

ENCHANTEMENT INVESTI MAGIQUE

Prix 1 250 po

Utilisation collier porté ; **Encombrement** L

La férocité contenue dans ce gorgerin en ébénite gravé semble le faire vibrer, ce qui vous confère un bonus d'objet de +2 aux tests d'Intimidation.

Activation ◆ sur ordre ; **Fréquence** une fois pendant la durée de chaque effet de métamorphose ; **Conditions.** Vous avez pris une forme non humanoïde via un effet de métamorphose ; **Effet.** Vous poussez un rugissement bestial en effectuant un unique test d'Intimidation et en comparant le résultat aux DD de Volonté de tous les ennemis à 9 m ou moins pour leur imposer les effets suivants. Cette activation a le composant sur ordre que vous pouvez prononcer sans que l'utilisation d'un langage parlé ne soit nécessaire.

Succès critique. La créature est effrayée 2.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature n'est pas affectée.

GUIDE OBJET 2

PEU COURANT ÉVOCATION INVESTI MAGIQUE

Prix 28 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cette boussole compacte recycle une ancienne technologie pour activer les fantastiques pouvoirs des mystérieux objets magiques appelés *pierres d'éternité*. Il sert d'insigne d'office pour les agents de la Société des Éclaireurs et de symbole de statut pour les aventuriers de tous bords. Un *guide* fonctionne comme une boussole.

On peut insérer une unique *pierre d'éternité* (page 600) dans une petite encoche au milieu du *guide*. L'insertion d'une *pierre d'éternité* dans l'encoche vous confère tous les avantages de la *pierre d'éternité*, comme si elle tournait autour de votre tête, mais le guide la protège en la camouflant et en compliquant les tentatives de ceux qui voudraient s'en emparer. Vous investissez un *guide* et la *pierre d'éternité* insérée à l'intérieur simultanément, et ils comptent comme un seul objet en ce qui concerne votre limite d'investiture. Une *pierre d'éternité* investie et insérée dans un *guide* vous confère également son pouvoir de résonance.

Si vous avez sur vous plus d'un *guide* avec une *pierre d'éternité* investie, les interférences destructrices engendrées par leur résonance vous empêchent de bénéficier des avantages de toutes ces pierres. Vous pouvez toujours profiter des avantages que confèrent les éventuelles *pierres d'éternité* qui tournent autour de votre tête, mais pas de celles insérées dans les *guides*.

Activation ◆ sur ordre ; **Effet.** Le *guide* est la cible du sort *lumière* de niveau 1.

INSIGNE DU DIPLOMATE OBJET 5

ENCHANTEMENT INVESTI MAGIQUE

Prix 125 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Lorsqu'il est porté de manière ostentatoire, cet insigne en laiton incite les créatures à vous trouver plus agréable. Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests de Diplomatie.

Activation ◆ Se souvenir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Faites un test DD 20 pour Se souvenir de gens d'une ethnie humaine, d'une ascendance non humaine ou d'un autre type de créatures (le MJ détermine quelles sont vos possibilités). Si vous réussissez le test, le bonus de l'insigne passe à +2 aux tests de Diplomatie avec des créatures de ce groupe pour le reste de la journée.

Lunettes d'alchimiste — Objet 4+

Investi · Magique · Transmutation

Utilisation accessoire visuel porté ; **Encombrement** –

Ces lunettes aux montures de bronze gravées de motifs de flamme sont dotées de verres lourds et épais. Une fois portées, elles vous confèrent un bonus d'objet de +1 aux tests d'Artisanat pour Fabriquer des objets alchimiques et un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaques avec des bombes alchimiques. Vous pouvez également ignorer les abris partiels quand vous effectuez des Frappes avec des bombes alchimiques.

Type *lunettes d'alchimiste* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 100 po

Type *lunettes d'alchimiste supérieures* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po

Les deux bonus d'objet passent à +2.

Type *lunettes d'alchimiste majeures* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po

Les deux bonus d'objet passent à +3.

Lunettes de nyctalope — Objet 5+

Investi · Magique · Transmutation

Utilisation accessoire visuel porté ; **Encombrement** –

Les verres de cristal opaque de ces élégantes lunettes ne bloquent pas la vision, elles l'améliorent même. Tant que vous portez les lunettes, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Perception visuelle.

Activation ◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Tourner les verres de 90 degrés permet d'obtenir la vision dans le noir pendant 1 h.

Type *lunettes de nyctalope* ; **Niveau** 5 ; **Prix** 150 po

Type *lunettes de nyctalope supérieures* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 250 po

Le bonus d'objet passe à +2 et la vision dans le noir dure jusqu'à ce que vous tourniez les verres dans l'autre sens ou que vous n'investissiez plus l'objet, selon ce qui se produit en premier.

Type *lunettes de nyctalope majeures* ; **Niveau** 18 ; **Prix** 20 000 po

Le bonus d'objet passe à +3 et les lunettes confèrent la vision dans le noir supérieure qui dure jusqu'à ce que vous tourniez les verres dans l'autre sens ou que vous n'investissiez plus l'objet, selon ce qui se produit en premier.

Lunettes de pisteur — Objet 3+

Divination · Investi · Magique

Utilisation accessoire visuel porté ; **Encombrement** –

Ces lunettes aux verres verdoyants sont fixées sur du cuir rugueux avec une simple ficelle. Lorsque vous portez ces lunettes, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests de Survie pour Vous orienter et Pister. Si vous ratez un test pour Pister, vous pouvez le retenter au bout de trente minutes au lieu d'une heure.

Type *lunettes de pisteur* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

Type *lunettes de pisteur supérieures* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 660 po

Les lunettes confèrent un bonus de +2. Si vous ratez un test pour Pister, vous pouvez le retenter au bout de quinze minutes au lieu d'une heure.

Main du mage — Objet 2

Évocation · Investi · Magique

Prix 30 po

Utilisation porté ; **Encombrement** L

Cette main d'elfe momifiée est accrochée à une chaîne en or, ses doigts tordus figés dans une position particulière.

Activation ◆◆ sur ordre, imaginer ; **Effet.** Vous lancez *manipulation à distance*.

Masque de démon — Objet 4+

Enchantement · Investi · Magique

Utilisation masque porté ; **Encombrement** L

Ce masque terrifiant représente le visage d'un démon grimaçant et confère un bonus d'objet de +1 aux tests d'Intimidation.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Le masque lance le sort *terreur* avec un DD de 20.

Type *masque de démon* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 85 po

Type *masque de démon supérieur* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

Le masque confère un bonus d'objet de +2. Il lance une *terreur* de niveau 3 avec un DD de 29.

Masque de représentation — Objet 3+

Fortune · Illusion · Investi · Magique

Utilisation masque porté ; **Encombrement** –

Même s'il couvre la totalité du visage, ce masque d'albâtre ne gêne pas la vision ou les autres sens. Lorsqu'il est porté, le masque confère un bonus d'objet de +1 aux tests de Représentation lorsque vous jouez une pièce de théâtre ou un numéro comique, déclamez un texte ou chantez.

Activation ◆ imaginer ; **Effet.** Vous changez l'apparence du masque pour lui donner l'aspect artistique d'un personnage de théâtre de votre choix.

Type *masque de représentation* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 85 po

Type *masque de représentation supérieur* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 650 po

Le masque confère un bonus de +2 et peut être activé.

Activation ↻ imaginer (Fortune) ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous ratez un test de Représentation qui bénéficie du bonus du masque ; **Effet.** Vous changez le personnage que représente le masque, vous refaites le test de Représentation et vous conservez le deuxième résultat.

Murmure du mensonge originel — Objet 20

Rare · Enchantement · Investi · Magique

Prix 60 000 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cet élégant collier est orné d'une fiole contenant des murmures distillés provenant d'une source sur le plan astral qui, dit-on, seraient apparentés au premier mensonge jamais exprimé. Lorsque vous portez le collier, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests de Duperie et vous pouvez tenter de contrer des effets qui vous forcent à dire la vérité ou qui permettent de savoir si vous mentez. Une tentative de contre réussie vous permet d'ignorer simplement l'effet, au lieu de l'annuler entièrement. Le niveau de contre s'élève à 9 avec un modificateur de contre de +35.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Activation ◆◆◆ Interagir, imaginer, sur ordre ; **Effet.** Vous débouchez la fiole et libérez le mensonge en créant l'effet d'une *vérité fabriquée* (DD 47). La fiole est vidée et ne peut plus être réactivée.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *vérité fabriquée*.

OCULAIRE D'ARTISAN OBJET 3+

INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation accessoire visuel porté ; **Encombrement** –

Ce solide oculaire métallique gravé de motifs carrés se pose devant un seul œil. La rotation du verre révèle le contour flou en trois dimensions d'un objet que vous vous apprêtez à fabriquer ou à réparer, avec des indicateurs utiles sur ses composants. Lorsque vous le portez, cet oculaire vous confère un bonus d'objet de +1 aux tests d'Artisanat. Quand vous Réparez un objet, augmentez les points de vie récupérés de 15 par rang de maîtrise au lieu de 10.

Type *oculaire d'artisan* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

Type *oculaire d'artisan supérieur* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 200 po

L'oculaire confère un bonus d'objet de +2 et peut être activé.

Activation 1 min (Interagir) ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous réglez l'oculaire pour qu'il lance une *création* de niveau 5 afin de fabriquer un objet temporaire en une minute.

ŒIL DE CHANCE OBJET 13

DIVINATION INVESTI MAGIQUE

Prix 2 700 po

Utilisation accessoire visuel porté ; **Encombrement** –

Les fidèles d'Érastil, le dieu de la chasse, créent ces cache-yeux magiques. Le symbole d'un œil orné de pierres précieuses est brodé sur la face visible d'un *œil de chance*, ce qui vous permet de voir par magie à travers le bandeau comme s'il était transparent.

Activation ◆ imaginer (fortune) ; **Déclencheur.** Vous attaquez une créature masquée ou cachée et vous n'avez pas encore fait le test nu ; **Effet.** Vous pouvez faire deux tests nus pour l'état masqué ou caché et conserver le meilleur résultat.

PENDENTIF DES SCIENCES OCCULTES OBJET 3+

DIVINATION INVESTI OCCULTE

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cette amulette en forme d'œil aux paupières ouvertes est creuse. Le creux contient le plus souvent un fragment de texte occulte. Lorsque vous portez le pendentif, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Occultisme et vous pouvez lancer le tour de magie *assistance divine* comme un sort occulte inné.

Type *pendentif des sciences occultes* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

Type *pendentif des sciences occultes supérieur* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 650 po

Le pendentif confère un bonus d'objet de +2 et peut être activé.

Activation 10 min (Lancer un sort) ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous lancez un *message onirique* de niveau 4.

PHYLACTÈRE DU CROYANT OBJET 9+

DIVINATION DIVINE INVESTI

Utilisation serre-tête porté ; **Encombrement** L

Cette minuscule boîte contient un fragment de texte religieux consacré à une divinité en particulier. La boîte est attachée à un cordon de cuir, lui-même noué autour de votre tête en plaçant la boîte au milieu de votre front. Vous ne profitez pas des avantages que confère le phylactère si vous ne vouez aucun culte à la divinité affiliée. Le phylactère vous confère une sagesse toute religieuse qui se manifeste par un bonus d'objet de +2 aux tests de Religion. Juste avant que vous n'accomplissiez une action que la divinité du phylactère condamne, l'objet vous avertit de votre transgression potentielle pour que vous ayez l'occasion de changer d'avis.

Activation ◆ imaginer ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous demandez conseil à propos d'un plan d'action particulier en bénéficiant des effets du sort *augure*.

Type *phylactère du croyant* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 680 po

Type *phylactère du croyant supérieur* ; **Niveau** 17 ; **Prix** 13 000 po

Le phylactère confère un bonus d'objet de +3 et vous pouvez l'activer une fois toutes les 30 min.

Conditions de fabrication. Vous vénérez la divinité affiliée au phylactère.

PIERRE D'ÉTERNITÉ OBJET 1+

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Au fil des millénaires, des mystiques et des fanatiques ont accumulé ces mystérieuses pierres précieuses finement taillées dans l'espoir de découvrir leurs secrets. Malgré leurs multitudes de formes et de fonctions, ces pierres seraient toutes des fragments d'outils cristallins utilisés par des entités d'outre-monde pour construire l'univers à l'époque de la préhistoire.

Quand vous investissez l'un de ces cristaux taillés avec précision, au lieu de le porter sur votre corps, la pierre gravite autour de votre tête. Vous pouvez ranger une *pierre d'éternité* avec une action Interagir et une pierre en gravitation peut être attrapée en vol en réussissant une action Désarmer contre vous. Une pierre rangée ou retirée reste investie mais ses effets sont réprimés jusqu'à ce qu'elle retourne en orbite autour de votre tête.

Voici différents types de *pierres d'éternité*, chacune avec une forme, une couleur et un effet magique différents. Chaque *pierre d'éternité* produit également un pouvoir de résonance lorsqu'elle est insérée dans un objet magique spécial appelé un *guide* (page 598).

Type fuseau translucide ; **Niveau** 7 ; **Prix** 325 po

Vous n'avez plus besoin de manger ou de boire tant que vous investissez cette *pierre d'éternité*. Elle ne fonctionne pas tant que vous ne l'avez pas portée en permanence pendant une semaine, en l'ayant investie chaque jour de cette semaine. Si elle est investie par quelqu'un d'autre, il faut reprendre cette période depuis le début.

Le pouvoir de résonance vous permet de lancer *bulle d'air* comme un sort inné primordial une fois par jour.

Type gris terne ; **Niveau** 1 ; **Prix** 9 po

Une *pierre d'éternité gris terne* a perdu ses propriétés magiques spéciales, parfois après avoir trop utilisé une *sphère tourmaline* ou un *ellipsoïde lavande*. Elle tourne tout de même autour de votre tête comme n'importe quelle autre *pierre d'éternité* et peut donc représenter une option pour divers sorts qui prennent pour cible un objet, comme *flamme éternelle*, ce qui vous permet de garder les mains libres.

Les *pierres d'éternité gris terne* n'ont aucun pouvoir de résonance.

Type nodule doré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

Quand un *nodule doré* est créé, son créateur choisit une langue qu'il connaît et qu'il stocke dans le cristal. Quand vous investissez la pierre, vous comprenez, parlez et écrivez cette langue.

Le pouvoir de résonance vous permet de lancer *compréhension des langues* comme un sort inné occulte une fois par jour.

Type ellipsoïde vert et lavande ; **Niveau** 19 ; **Prix** 30 000 po

Cette pierre fonctionne comme une *pierre d'éternité ellipsoïde lavande* mais elle lance une *dissipation de la magie* de niveau 8 avec un modificateur de contre de +31.

Le pouvoir de résonance vous permet de lancer à volonté *détection de la magie* et *lecture de l'aura* comme des sorts innés arcaniques.

Type prisme orange ; **Niveau** 16 ; **Prix** 9 750 po

Un *prisme orange* doit être activé pour bénéficier de ses avantages. Le pouvoir de résonance vous confère un bonus d'objet de +2 aux tests d'Arcanes, de Nature, d'Occultisme ou de Religion, selon ce qui correspond à la tradition du dernier sort que vous avez amélioré avec cette *pierre d'éternité*.

Activation ❖ imaginer ; **Effet.** Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort, le niveau de ce sort est augmenté de 1 (niveau 10 au maximum) lorsqu'il est utilisé pour contrer ou s'il est contré.

Type ellipsoïde lavande ; **Niveau** 13 ; **Prix** 2 200 po

Cette *pierre d'éternité* doit être activée pour bénéficier de ses avantages. Le pouvoir de résonance vous permet de lancer le tour de magie *lecture de l'aura* comme un sort inné arcanique.

Activation ↻ imaginer ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Un sort vous cible ; **Effet.** La pierre lance une *dissipation de la magie* de niveau 6 pour tenter de contrer le sort déclencheur avec un modificateur de contre de +22. On ne peut utiliser ceci que sur les sorts qui vous prennent vous, et seulement vous, pour cible, et non sur les sorts de zone qui n'ont pas de cibles. En cas de succès, elle contre le sort pour toutes les cibles si d'autres créatures ont également été ciblées en plus de vous. Chaque fois que vous activez cette *pierre d'éternité*, faites un test nu DD 5. En cas d'échec, la pierre se transforme de manière définitive en *pierre d'éternité gris terne*.

Type rhombe rose vif ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 900 po

Quand vous investissez cette pierre, vous gagnez 15 points de vie temporaires. Si les effets de la pierre sont réprimés, vous perdez tous les éventuels points de vie temporaires restants jusqu'à ce que la pierre retrouve ses effets. Les points de vie temporaires se renouvellent lors de vos préparatifs quotidiens ; ils ne se renouvellent pas si, avant cela, vous réinvestissez la pierre ou si vous investissez une autre *pierre d'éternité rhombe rose vif*.

Le pouvoir de résonance vous permet de lancer le tour de magie *stabilisation* comme un sort inné divin.

Type sphère tourmaline ; **Niveau** 7 ; **Prix** 350 po

Quand vous devriez mourir à cause de l'état mourant (le plus souvent à mourant 4), cette *pierre d'éternité* s'active automatiquement et ramène votre valeur mourant à celle qui devrait normalement vous tuer moins 1 (le plus souvent à mourant 3). Elle se transforme ensuite de manière définitive en *pierre d'éternité gris terne*. Vous ne pouvez profiter de ce pouvoir qu'une seule fois par jour, même si vous avez plusieurs de ces pierres.

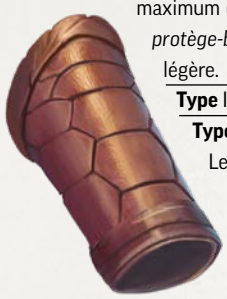
Le pouvoir de résonance vous permet de lancer une *guérison* de niveau 1 comme un sort inné divin une fois par jour.

Protège-bras d'armure — Objet 8+

ABJURATION INVESTI MAGIQUE

Utilisation protège-bras portés ; **Encombrement** L

Ces protège-bras de cuir rigide vous confèrent un bonus d'objet de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, ainsi qu'un modificateur de Dextérité maximum de +5. Vous pouvez fixer des talismans sur des *protège-bras d'armure* comme s'ils étaient une armure légère.



Type I ; **Niveau** 8 ; **Prix** 450 po

Type II ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 000 po

Le bonus d'objet à la CA et aux jets de sauvegarde passe à +2.

Type III ; **Niveau** 20 ; **Prix** 60 000 po

Le bonus d'objet à la CA et aux jets de sauvegarde passe à +3.

Protège-bras de déviation des projectiles — Objet 3

ABJURATION INVESTI MAGIQUE

Utilisation protège-bras portés ; **Encombrement** L

Ces protège-bras se composent de plaques de mithral solides qui étincellent comme un soleil d'été.

Activation ↻ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Une attaque d'arme à distance vous touche mais n'est pas un coup critique ; **Conditions.** Vous êtes conscient de l'attaque et n'êtes pas pris au dépourvu ; **Effet.** Les protège-bras dévient le projectile. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque qui déclenche l'effet. Si ce bonus provoque l'échec de l'attaque, celle-ci vous rate.

Type *protège-bras de déviation des projectiles* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 52 po

Type *protège-bras de déviation des projectiles* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 650 po

Vous pouvez activer les protège-bras une fois toutes les dix minutes.

Robe d'archimage — Objet 15+

PEU COURANT ABJURATION ARCANIQUE INVESTI

Utilisation habit porté ; **Encombrement** 1

Des motifs arcaniques ornés sont brodés au fil d'argent fin sur ces robes qui existent en trois couleurs différentes en fonction de l'alignement avec lequel chacune est harmonisée. Les robes harmonisées à l'alignement bon sont blanches, celles harmonisées à l'alignement neutre sont grises et celles harmonisées à l'alignement mauvais sont noires. Une robe d'alignement mauvais ou bon obtient le trait correspondant. Les robes profitent uniquement aux personnages capables de lancer des sorts arcaniques et dont l'alignement sur l'axe bon-mauvais correspond à celui de la robe. Si votre alignement ne correspond pas à celui de la robe ou si vous n'êtes pas un incantateur arcanique, vous êtes stupéfié 2 à la place tant que vous portez une *robe d'archimage*. Cet état est impossible à retirer tant que vous portez la robe.

Les robes sont des *vêtements d'explorateur de résilience supérieure +2* qui confèrent un bonus de

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts arcaniques et une résistance 5 aux dégâts des sorts arcaniques.

Activation ↻ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous devez faire un jet de sauvegarde contre un sort arcanique mais vous n'avez pas encore lancé le dé ; **Effet.** Vous réussissez automatiquement votre jet de sauvegarde contre le sort arcanique déclencheur.

Type *robe d'archimage* ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po

Type *robe d'archimage supérieure* ; **Niveau** 19 ; **Prix** 32 000 po

La résistance aux sorts arcaniques passe à 10. Vous pouvez activer la robe quand vous ou un allié à 9 m ou moins faites un jet de sauvegarde contre un sort arcanique, et la robe confère à vous ou à l'allié un succès au jet de sauvegarde déclencheur ; vous ne pouvez toujours l'activer qu'une seule fois par jour.

Conditions de fabrication. Vous êtes un incantateur arcanique.

ROBE DE VISION TOTALE — OBJET 17

PEU COURANT · DIVINATION · INVESTI · MAGIQUE

Prix 13 000 po

Utilisation habit porté ; **Encombrement** 1

Ce vêtement ressemble à une robe ordinaire jusqu'à ce qu'on l'enfile, auquel cas de nombreux yeux aux formes et aux couleurs inhabituelles et étranges s'ouvrent et clignent sur toute sa surface. Lorsque vous portez la robe, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests de Perception et vous profitez en permanence des effets d'une *détection de l'invisibilité* de niveau 2.

Vous pouvez également voir les puissantes auras magiques. L'aura magique au niveau le plus élevé à 9 m ou moins de vous produit une lueur dont la couleur vous révèle son école et vous permet de déterminer d'où provient l'effet. Vous pouvez réduire le point d'origine de l'effet à un cube de 1,50 m de côté, sans être plus précis que ça.

L'utilisation de la *robe de vision totale* n'est pas sans danger. Si un sort avec le trait lumière est lancé sur vous ou votre case alors que vous portez la robe, vous êtes aveugle pendant un nombre de rounds égal au niveau du sort, à moins que vous ne réussissiez un jet de Vigueur contre le DD du sort.

Activation ◆ Interagir ; **Effet.** Vous arrachez un œil de la robe et le lancez en l'air ; il devient alors invisible et flotte vers une destination de votre choix en produisant le même effet qu'un *œil indiscret* de niveau 5. Vous pouvez Maintenir l'activation de la même façon que vous Maintenez un sort.

SAC À DOS DE VOYAGEUR — OBJET 17

PEU COURANT · INVESTI · INVOCATION · MAGIQUE

Prix 14 800 po

Utilisation sac à dos porté ; **Encombrement** –

Le cuir de ce sac à dos est marqué d'icônes au fer rouge, et chaque fois qu'il est emporté sur un plan où il n'a jamais été emporté auparavant, une nouvelle icône représentant ce plan est marquée au fer rouge sur sa surface. Le sac à dos vous confère un bonus de +3 aux tests de Survie. Il vous permet également de voir les traces magiques laissées par des créatures de passage, ce qui vous donne l'occasion de Pister une créature qui s'est téléportée. Le MJ détermine le DD de ce test, le plus souvent en utilisant le niveau et le DD du sort de téléportation. Ceci vous permet de découvrir la destination de la créature et vous pouvez utiliser cette destination quand vous lancez *téléportation* ou que vous activez le sac à dos, même si vous ne connaissez pas à quoi ressemble l'endroit où vous vous rendez.

Le sac à dos renferme un espace extradimensionnel doté des mêmes propriétés qu'un *sac sans fond de type II*. Cet espace contient du matériel d'escalade. Si une partie du matériel n'est pas remise dans le sac, la partie manquante revient vers le sac à dos à l'aube chaque jour.

Activation 10 min (imaginer, Interagir, sur ordre) ; **Effet.** Lorsque vous activez le sac à dos, vous pouvez attacher jusqu'à quatre créatures consentantes aux cordes sur le sac à dos. À la fin du temps d'activation, le sac à dos lance une *téléportation* ou un *changement de plan* de niveau 7, ce qui transporte votre personne et toutes celles attachées au sac. Faites un test de Survie DD 45. En cas de succès, vous arrivez à 40 km de la destination avec *changement de plan* ou à la moitié de cette distance avec *téléportation*. En cas de succès critique, vous arrivez exactement à l'endroit prévu.

SOUTANE DE DÉVOTION — OBJET 11

DIVINATION · DIVINE · FOCALISÉ · INVESTI

Prix 1 150 po

Utilisation habit porté ; **Encombrement** L

Chaque *soutane de dévotion* est ornée de scènes associées aux domaines d'une divinité en particulier. Elle fait office de symbole religieux de cette divinité et il ne faut pas nécessairement la brandir pour l'utiliser comme tel. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Religion et un bonus d'objet de +1 à la compétence divine de la divinité à laquelle la soutane est dédiée (comme indiqué en pages 437 à 440).

Activation ◆ imaginer ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous gagnez 1 point de focalisation que vous pouvez dépenser uniquement pour lancer un sort de domaine de prêtre dont le domaine est associé à la divinité à laquelle la soutane est dédiée. Ce point de focalisation est perdu si vous ne le dépensez pas avant la fin de ce tour.

Conditions de fabrication. Vous êtes un prêtre qui vénère la divinité à laquelle la soutane est dédiée.

TROISIÈME ŒIL — OBJET 19

DIVINATION · INVESTI · MAGIQUE

Prix 40 000 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Quand vous l'investissez, cette couronne ornée et sa pierre précieuse incandescente fusionnent avec votre tête et prennent la forme d'un tatouage. Ceci vous confère une vision surnaturelle et vous permet de lire les auras. Personne à part vous ne peut manipuler le *troisième œil* tant que vous l'investissez. Vos sens améliorés et votre capacité à percevoir les auras émotionnelles vous confèrent un bonus d'objet de +3 aux tests de Perception.

Vous voyez de manière continue les auras magiques, comme avec une *détection de la magie* de niveau 9, sauf que vous voyez l'emplacement de toutes les auras à 9 m ou moins et pas simplement la plus puissante. Si vous effectuez l'action Chercher pour observer une créature dans votre champ de vision, vous percevez une aura qui vous informe sur son état de santé, notamment la totalité de ses états et afflictions et un pourcentage approximatif des points de vie qui lui restent.

Activation ◆◆ imaginer, sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous bénéficiez des effets d'une *vision lucide* de niveau 8.

YEUX D'AIGLE — OBJET 9

INVESTI · MAGIQUE · TRANSMUTATION

Prix 700 po

Utilisation accessoire visuel porté ; **Encombrement** –

Ces lentilles de cristal ambré se posent sur vos yeux en s'ajustant à leur taille. Elles vous confèrent la vision nocturne et un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception visuelle.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Objets tenus

Il faut tenir ces objets en main pour les utiliser. Les armes, les baguettes et les bâtons obéissent à des règles spéciales et disposent de leurs propres sections.

AIR EN BOUTEILLE — OBJET 7

AIR · INVOCATION · MAGIQUE

Prix 320 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cet objet ressemble à une banale bouteille fermée par un bouchon de liège, mais elle contient une quantité illimitée d'air respirable. Vous devez déboucher la bouteille avec l'action Interagir avant de l'activer.

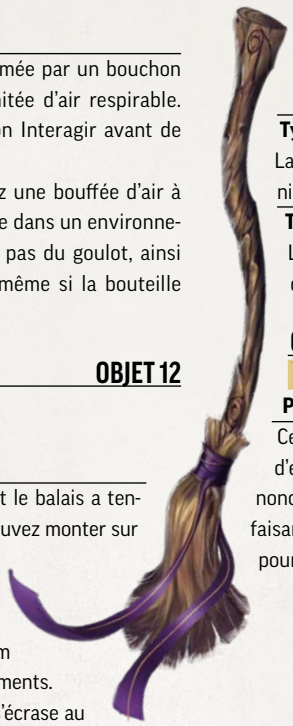
Activation ◆ Interagir ; **Effet.** Vous aspirez une bouffée d'air à la bouteille. Cela vous permet de respirer, même dans un environnement toxique ou privé d'air. L'air ne s'échappe pas du goulot, ainsi un environnement privé d'air ne change pas même si la bouteille reste ouverte.

BALAIS VOLANT — OBJET 12

MAGIQUE · TRANSMUTATION

Prix 1 900 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1



Le lien qui unit ce balais à la gravité est ténu et le balais a tendance à flotter même quand il est rangé. Vous pouvez monter sur le balais en le guidant d'une main, sachant qu'il peut aussi accueillir un passager. Il se déplace à une Vitesse de vol de 6 m. Le balais ne peut pas porter plus de poids et subit un malus de –3 m à la Vitesse s'il supporte plus de 20 Encombrements. Si sa charge dépasse les 30 Encombrements, il s'écrase au sol.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Vous annoncez une destination sur le même plan que vous et le balais s'y rend à une Vitesse de vol de 12 m. Vous devez soit chevaucher le balais en le tenant à deux mains, soit le lâcher pour qu'il voyage sans cavalier. Si vous n'avez pas une idée précise de l'emplacement, de la disposition et de la direction générale de la destination ou si elle se trouve sur un autre plan, le balais erre et finit par revenir à son point de départ au bout de 30 min.

Si le balais a un cavalier, l'activation dure jusqu'à ce que 4 h se soient écoulées (généralement 24 km), que le balais arrive à destination ou que vous Révoquiez l'activation. Si le balais n'a pas de cavalier, l'activation dure jusqu'à ce qu'il arrive à destination. Lorsque l'activation se termine, le balais flotte jusqu'au sol et ne peut plus s'activer pendant 1 h.

BOULE DE CRISTAL — OBJET 14+

PEU COURANT · DIVINATION · MAGIQUE · SCRUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette sphère de cristal poli améliore la magie de scrutation. Toute information visuelle reçue via un sort doté du trait scrutation lancé à l'aide de la *boule de cristal* apparaît en son sein, et toute information audible émane de sa surface. Lorsque vous lancez un sort de *scrutation* par un autre moyen alors que vous tenez la boule, vous pouvez relayer les informations reçues de la même manière, ce qui permet à un tiers de voir ou entendre la cible du sort.

La *boule de cristal* de base est une sphère de quartz transparent, mais il existe d'autres versions dans des pierres différentes.

Activation 1 min (sur ordre, imaginer, Interagir) ; **Fréquence** 1/h ; **Effet.** La boule de cristal lance *clairvoyance* selon vos instructions.

Activation 10 min (sur ordre, imaginer, Interagir) ; **Fréquence** 2/j ; **Effet.** La boule de cristal lance *scrutation* DD 33 selon vos instructions.

Type quartz transparent ; **Niveau** 14 ; **Prix** 3 800 po

Type sélénite ; **Niveau** 15 ; **Prix** 7 000 po

La *scrutation* est DD 36 et vous donne *détection de l'invisibilité* sur la cible.

Type pierre de lune ; **Niveau** 16 ; **Prix** 7 500 po

La *scrutation* est DD 37 et vous donne *lecture des pensées* sur la cible, avec le même DD.

Type péridot ; **Niveau** 17 ; **Prix** 12 500 po

La *scrutation* est DD 39 et vous donne *télépathie* pour communiquer avec la cible.

Type obsidienne ; **Niveau** 19 ; **Prix** 32 000 po

La *scrutation* est DD 41 et vous donne *vision lucide* sur tout ce que vous voyez à travers la pierre.

CARAFE INTARISSABLE — OBJET 7

EAU · INVOCATION · MAGIQUE

Prix 320 po ; **Encombrement** L

Cet objet ressemble à une carafe en verre ordinaire remplie d'eau. Il est impossible d'enlever le bouchon à moins de prononcer l'un des trois mots de commande de l'objet, chacun d'eux faisant couler l'eau d'une manière donnée. Si vous tirez le bouchon pour l'enlever, la carafe produit de l'eau potable, si vous le faites

tourner, elle produit de l'eau salée. Tout effet de la carafe se poursuit jusqu'à ce qu'elle soit rebouchée (avec son bouchon, un doigt ou autre).

Activation ❖ sur ordre, Interagir ; **Effet.** En disant « ruisseau », vous faites couler de l'eau au rythme de 4 L par round.

Activation ❖ sur ordre, Interagir ; **Effet.** En disant « fontaine », vous faites couler de l'eau en un jet de 1,5 m de long au rythme de 20 L par round.

Activation ❖ sur ordre, Interagir ; **Effet.** En disant « geyser », vous faites jaillir l'eau en un puissant déluge de 60 L par round. Vous pouvez diriger le flot vers une créature pour la soumettre aux effets de *poussée hydraulique* (jet d'attaque de sort +15). Vous pouvez répéter cela une fois par round tant que le geyser continue de jaillir en dépensant une action Interagir à chaque fois pour diriger le geyser.

CARILLON D'OUVERTURE OBJET 6

PEU COURANT ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 235 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Ce tube de mithral creux fait une trentaine de centimètres de long. Il est orné de gravures représentant des cadenas ouverts et des chaînes brisées. Il s'active dix fois avant de se fissurer et de devenir inutile.

Activation ❖ Interagir ; **Effet.** Vous visez un récipient, une porte ou une serrure que vous voulez ouvrir avec le carillon et le faites tinter. Il envoie des vibrations magiques qui tentent un test de Vol contre le DD de la serrure, avec un bonus de Vol de +13. Cela affecte seulement une serrure ou un lien à la fois, vous devrez donc activer le carillon à plusieurs reprises pour ouvrir une cible dotée de plusieurs protections.

CHAPELET SACRÉ OBJET 5+

PEU COURANT DIVINE GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Ce chapelet à l'air ordinaire se met à luire et tiédit au toucher lorsque vous lancez un sort divin en le tenant pour la première fois. Il s'harmonise alors avec votre divinité, changeant de forme et d'iconographie pour afficher les symboles religieux et l'iconographie de celle-ci. Le chapelet ne se transforme pas et ne fonctionne pas avec un lanceur de sorts mauvais.

Lorsque vous lancez un sort divin issu de l'un de vos emplacements de sort en tenant le chapelet, vous récupérez 1 PV. C'est un effet d'énergie positive. Si le sort que vous avez lancé est un sort de guérison, vous pouvez accorder cet effet de guérison supplémentaire à l'un des bénéficiaires du sort au lieu de vous.

Activation Lancer un sort ; **Effet.** lance *bénédiction* ou *guérison* chacun une fois par jour.

Type standard ; **Niveau** 5 ; **Prix** 160 po

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po

Vous récupérez 1d4 PV au lieu de 1 PV lorsque vous lancez un sort divin depuis l'un de vos emplacements de sort. Changez la liste de sorts du chapelet qui lance maintenant les versions de niveau 4 de *bénédiction*, *colère divine* (basée sur l'un des composants d'alignement de votre divinité), *guérison*, *neutralisation du poison* et *délivrance des maladies*. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois par jour.

Conditions de fabrication. Vous avez la capacité de classe incantation de la tradition divine.

CONQUE DU TRITON OBJET 9

MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 640 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Si vous portez cette grande conque opalescente à votre oreille, vous entendrez le rugissement des vagues s'écrasant sur le rivage.

Activation ❖❖ Interagir (audible) ; **Effet.** Vous portez la conque à votre bouche et soufflez une longue note grave. Pendant la minute qui suit, vous et vos alliés dans un rayon de 9 m au moment où vous avez activé la conque gagnez un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme pour Nager et vous respirez sous l'eau.

COR DE DÉVASTATION OBJET 9

ÉVOCATION SON

Prix 700 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Un *cor de dévastation* est une sorte de trompette en airain. On peut en jouer comme d'un instrument qui accorde un bonus d'objet de +2 au test de Représentation.

Activation ❖ Interagir ; **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** Lorsque vous activez le cor en soufflant dedans avec des intentions destructrices, il émet une note dévastatrice qui vise une créature ou un objet dans un rayon de 9 m. La note inflige 3d6 dégâts de son (jet de Vigueur basique DD 28).

Activation ❖❖ Interagir ; **Fréquence** 1/j ; **Effet.** Vous pouvez souffler encore plus fort pour créer une onde destructrice dans un cône de 9 m qui inflige 8d6 dégâts de son. Chaque créature de la zone fait un jet de Vigueur DD 28 avec les conséquences suivantes.

Succès critique. La créature ne reçoit pas de dégât.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est sourde pendant 2d6 rounds.

CORNE DE BRUME OBJET 6

EAU INVOCATION MAGIQUE

Prix 230 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Cette grande corne de bélier est toujours recouverte de gouttelettes d'eau, comme de la condensation.

Activation ❖❖ Interagir ; **Fréquence** 1/h ; **Effet.** Vous activez la corne en soufflant fort dedans. Elle émet alors une puissante note grave et lance *brume de dissimulation* au niveau 2. Vous pouvez Révoquer la brume quand bon vous semble en soufflant une seconde note en utilisant l'action Interagir.

ENCENSOIR DE RÉVÉLATION OBJET 3+

DIVINATION DIVINE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Cet encensoir de bronze pend sur une chaîne. Il est généralement orné de textes ondulants en céleste, mais certaines versions sont en fer et possèdent des inscriptions en infernal ou en abyssal.

Activation ❖❖ Interagir ; **Coût** encens d'une valeur de 5 po ; **Effet.** Vous allumez l'encens dans l'encensoir. Il brûle pendant 1 h. Pendant ce temps, tant que vous le tenez en main, vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests de Religion et tous les échecs critiques

essuyés lorsque vous Déchiffrez un texte religieux se muent en simples échecs.

Type inférieur ; **Niveau** 3 ; **Prix** 55 po

Type moyen ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

L'encensoir confère un bonus de +2. Une fois par jour, lorsque vous l'activez, ses révélations s'améliorent. Lors de cette activation, vous pouvez le lever à hauteur de vos yeux avec une action Interagir pour bénéficier de *détection de l'invisibilité* pendant 1 round en regardant au travers de la fumée.

Type supérieur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 19 000 po

L'encensoir confère un bonus de +3. La version supérieure possède la révélation améliorée de la version moyenne, mais vous bénéficiez de *vision lucide* quand vous regardez au travers de la fumée.

FIGURINE MERVEILLEUSE OBJET 2+

INVOCATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Chacune de ces statuettes fait 2,5 cm de haut. Elles sont sculptées dans des matériaux spécifiques et représentent des animaux.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Vous activez une figurine en la posant sur une surface solide et en prononçant son nom. Elle se transforme alors en une ou plusieurs créatures. Sous forme de créature, la figurine adopte le trait sbire. Elle comprend votre langue et fait de son mieux pour vous obéir lorsque vous utilisez une action pour lui donner un ordre. Les particularités de chaque créature et la fréquence d'activation de chaque statuette (le cas échéant) figurent dans son entrée.

Si la figurine est tuée sous forme animale, elle redevient une statue et ne peut plus s'activer avant une semaine. Si elle est détruite sous forme de statue, elle vole en éclats et sa magie disparaît.

Type lions dorés ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

Cette statuette représente un couple de lions dorés. Activée, elle se change en deux lions adultes (*Bestiaire Pathfinder* p. 52). Vous pouvez appeler les lions une seule fois par jour et ils restent sous forme animale 1 h au maximum. Si l'un des lions se fait tuer, il ne peut plus être convoqué avant qu'une semaine se soit écoulé, mais cela ne vous empêche pas d'appeler l'autre.

Type serpent de jade ; **Niveau** 7 ; **Prix** 340 po

Cette statuette semble être un simple bloc de jade, mais de plus près, on remarque qu'il s'agit d'un corps ophidien enroulé. Une fois activée, elle devient une vipère géante (*Bestiaire Pathfinder* p. 303). Vous pouvez utiliser la figurine une fois par jour. Elle reste sous forme animale 10 min au maximum.

Type éléphant de marbre ; **Niveau** 13 ; **Prix** 2 700 po

Cet éléphant luisant sculpté dans un bloc de marbre massif se change en véritable éléphant (*Bestiaire Pathfinder* p. 154) une fois activé. Vous pouvez l'appeler au maximum quatre fois par mois. Il reste 24 h par activation tant qu'il est utilisé comme bête de somme ou monture. S'il tente une attaque ou participe à un combat, il redevient une statuette au bout de 1d4 rounds.

Type destrier d'obsidienne ; **Niveau** 15 (peu courant) ; **Prix** 6 000 po

Cette sinistre statuette noire ressemble à un cheval cabré. Une fois activée, elle devient un destrier noir (*Bestiaire Pathfinder* p. 244). Vous pouvez l'appeler une fois par semaine pour une période de 24 h, mais il n'utilise pas *changement de plan* ni ses autres pouvoirs pour son cavalier. Il a beau être mauvais, il se laisse monter par des créatures de tout alignement. Cependant, une créature bonne doit faire un test nu DD 3. Sur un échec, le destrier noir utilise *changement de plan* pour l'emporter en un lieu aléatoire des Abysses. Il reprend de suite sa forme de figurine et laisse son cavalier perdu dans cet endroit cauchemardesque.

Type chien d'onyx ; **Niveau** 2 ; **Prix** 34 po

Cette statuette d'onyx toute simple se change en chien de garde (*Bestiaire Pathfinder* p. 102). Le chien possède un bonus de circonstances de +4 aux tests de Survie pour Pister et dispose de vision dans le noir. Lorsque le chien détecte à l'odorat une créature cachée, elle est à la place observée et masquée. Le chien s'active au plus une fois par semaine et reste sous forme animale pendant un maximum de 6h.

GUI PRIMITIF OBJET 6+

PRIMORDIALE TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Ce bouquet de houx et de gui constellé de baies ne se fane pas et ne pourrit pas. Il peut servir de focaliseur primordial et donne un bonus d'objet de +1 aux tests de Nature à celui qui le tient.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/10 min ; **Effet.** Vous pressez une baie et étalez son jus sur un bâton ou un gourdin non magique pour lui lancer *gourdin magique*.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous pouvez nouer le bouquet autour de votre poignet et toucher un arbre pour lancer *morphologie d'arbre* sur vous-même, sauf que vous devenez une plante grimpante sur l'arbre touché et non un arbre.

Type standard ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

Type supérieur ; **Niveau** 14 ; **Prix** 3 900 po

Le bouquet confère un bonus de +2 et on peut l'activer pour produire

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

un effet supplémentaire.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous plantez le bouquet de *gui primitif* dans une zone de terre ou de roche naturelle. Il recouvre alors la zone de buissons de houx qui ne gênent pas les déplacements et vibrent d'énergie positive, reproduisant les effets d'un *champ de vie*. Tant que vous Maintenez l'activation, cela dure jusqu'à 1 min. Lorsque la magie se termine, les buissons de houx redeviennent du *gui primitif*.

INSTRUMENT DU MAESTRO OBJET 3+

ENCHANTEMENT MAGIQUE

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 1

Un *instrument du maestro* se fabrique sous la forme de n'importe quel instrument de musique que l'on peut tenir en main. Il donne un bonus d'objet de +1 aux tests de Représentation lorsque l'on en joue.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous pouvez jouer de l'instrument pour produire les effets du sort *charme*.

Type inférieur ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

Type moyen ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

Le bonus d'objet est de +2 et *charme* de niveau 4.

Type supérieur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 19 000 po

Le bonus d'objet est de +3 et *charme* de niveau 8.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *charme* du niveau approprié.

LIVRE DES POSSIBILITÉS OBJET 18

DIVINATION MAGIQUE

Prix 22 000 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

Des pierres semi-précieuses sont serties dans la couverture de cuivre et d'argent de cet épais et lourd volume. Si vous l'ouvrez avant de l'activer, ses pages de vélin sont vierges et immaculées, mais une fois activé, des mots dansent sur les pages.

Activation 10 min (imaginer, Interagir) ; **Effet.** Vous pensez à un sujet assez vaste sur lequel vous désirez en savoir plus tout en feuilletant le livre. Choisissez une compétence : Arcanes, Artisanat, Médecine, Nature, Occultisme, Religion, Société ou une sous-catégorie de Connaissances. Les pages du livre se remplissent d'informations sur cette compétence, mais vous êtes le seul à les voir. Tant que les pages sont noires d'écriture, vous pouvez dépenser une action Interagir en parcourant le livre juste avant de faire un test de Se souvenir associé à la compétence choisie. Cela vous donne un bonus d'objet de +3 au test et, si vous essuyez un échec critique, il se transforme en simple échec. Les informations notées dans le livre disparaissent au bout de 24 heures ou si le livre est activé de nouveau.

OUTIL MULTIFONCTION DE BAROUDEUR OBJET 6

MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 200 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 1

Tant qu'il n'est pas activé, cet objet ressemble à un sceptre de frêne ferré aux deux extrémités.

Activation ◆◆ Interagir, imaginer ; **Effet.** Vous imaginez un outil simple et l'outil multifonction prend sa forme (en général, vous pouvez choisir un outil du chapitre 6). La partie en bois se change en manche et la partie métallique en pelle, tête de marteau ou autre, adoptant la forme de la plupart des outils basiques, mais rien de plus complexe. Il suffit d'une action Interagir pour rendre au sceptre sa forme initiale.

PASSE-PARTOUT OBJET 5+

MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Un crâne ricanant couronne la tige de cette clef macabre. Elle remplace les outils de voleur pour Crocheter une serrure et donne un bonus d'objet de +1 aux tests de Vol. Si le *passe-partout* se brise suite à un échec critique sur le test, il fonctionne comme des outils de voleur normaux et perd ses avantages jusqu'à ce qu'il soit réparé.

Activation ◆ Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous tentez de Crocheter une serrure mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Effet.** La clef lance *déblocage* sur la serrure que vous tentez de crocheter.

Type standard ; **Niveau** 5 ; **Prix** 125 po

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 250 po

La clef donne un bonus d'objet de +2 et vous pouvez l'activer une fois par heure.

REMÈDES MERVEILLEUX OBJET 12+

MAGIQUE NÉCROMANCIE

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 1

Cette trousse de guérisseur semble contenir une réserve inépuisable de bandages, d'herbes et d'objets curatifs d'une qualité irréprochable qui vous accordent un bonus de +2 aux tests de Médecine.

Activation ◆ Soigner un empoisonnement ou 8 h (Soigner une maladie) ; **Effet.** Vous pouvez activez la trousse lorsque vous l'utilisez pour Soigner un empoisonnement afin de produire l'effet de *neutralisation du poison* ou lorsque vous Soigner une maladie pour produire l'effet de *délivrance des maladies*. Une fois les remèdes utilisés pour soigner l'empoisonnement ou la maladie d'un patient, vous ne pouvez pas les réutiliser pour soigner la même affliction chez ce patient.

Type standard ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 800 po

Type supérieur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 19 000 po

Les remèdes donnent un bonus d'objet de +3 et les sorts sont intensifiés au niveau 6.

SAC SANS FOND OBJET 4+

EXTRADIMENSIONNEL INVOCATION MAGIQUE

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 1

Bien que ce sac en tissu orné de panneaux de soie aux riches couleurs ou de belles broderies ait l'air ordinaire, il ouvre sur un espace extradimensionnel bien plus grand que ce que pourrait contenir son enveloppe extérieure. L'Encombrement contenu dans le *sac sans fond* ne change pas son Encombrement à lui. La quantité d'Encombrement qu'il peut accueillir dépend de son type.

Vous pouvez Interagir avec le *sac sans fond* pour mettre un objet dedans ou le retirer, comme avec un sac ordinaire. Le sac a une grande contenance, mais pour y stocker un objet, il faut qu'il passe par son ouverture.

Si le sac est surchargé ou brisé, il se déchire et est détruit, les objets qu'il contient étant perdus à jamais. S'il est mis sur l'envers, les objets qu'il contient se répandent à terre, intacts, mais il faut le remettre sur l'endroit avant de le réutiliser. Une créature vivante placée dans le sac a assez d'air pour respirer 10 min, ensuite elle commence à suffoquer. Elle peut faire un test DD 13 pour S'échapper. Un objet contenu dans

le sac n'offre aucun avantage, il faut le sortir. La magie qui détecte les choses sur le même plan que l'incantateur ne détecte pas un objet dans le sac.

Type I ; **Niveau** 4 ; **Prix** 75 po ; **Capacité** 25 Encombrements
Type II ; **Niveau** 7 ; **Prix** 300 po ; **Capacité** 50 Encombrements
Type III ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 200 po ; **Capacité** 100 Encombrements
Type IV ; **Niveau** 13 ; **Prix** 2 400 po ; **Capacité** 150 Encombrements

SCEPTRE DE NÉGATION OBJET 14

ABJURATION MAGIQUE

Prix 4 300 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Ce lourd et long sceptre de plomb peut interrompre la magie.

Activation ◆◆ Interagir ; **Effet.** Le sceptre émet un mince rayon gris qui annule la magie d'un sort ou d'un objet magique en lançant *dissipation de la magie* au niveau 6 avec un modificateur de contre de +23. Une fois activé, il faut attendre 2d6 heures avant de pouvoir le réactiver.

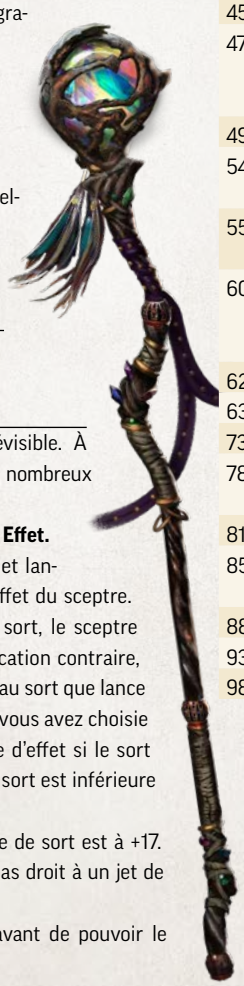
SCEPTRE INAMOVIBLE OBJET 9

MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 600 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** 1

Cette barre de fer plate est tout à fait quelconque si l'on omet le petit bouton métallique à sa surface.

Activation ◆ Interagir ; Vous appuyez sur le bouton pour fixer le sceptre. Il ne bouge plus, défiant la gravité s'il le faut. Si vous appuyez de nouveau sur le bouton, le sceptre se désactive et sa magie de fixation se dissipe. Une fois fixé, il bouge uniquement si on lui applique une pression de 4 tonnes ou si une créature utilise Athlétisme DD 40 pour l'Ouvrir de force (bien qu'une créature intelligente ait juste besoin d'appuyer sur le bouton pour déplacer le sceptre).



SCEPTRE MERVEILLEUX OBJET 8

RARE CHAOTIQUE ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 465 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Ce curieux sceptre est aussi étrange qu'imprévisible. À chaque fois qu'il est activé, il produit un de ses nombreux effets au hasard.

Activation ◆◆ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Choisissez une créature dans un rayon de 18 m et lancez un d100 dans le tableau pour déterminer l'effet du sceptre. Si une entrée indique uniquement le nom d'un sort, le sceptre lance ce sort à son niveau le plus bas. Sauf indication contraire, c'est à vous de prendre toutes les décisions liées au sort que lance le sceptre, mais il vise forcément la créature que vous avez choisie ou la prend forcément comme centre de la zone d'effet si le sort affecte une zone et non une cible. Si la portée du sort est inférieure à 18 m, passez-la à 18 m.

Tout DD du sort est de 27 et tout jet d'attaque de sort est à +17. Si le sceptre lance le sort sur vous, vous n'avez pas droit à un jet de sauvegarde ou une autre défense contre lui.

Une fois activé, il faut attendre 1d4 heures avant de pouvoir le réactiver.

d100	Effet merveilleux
1–3	Des feuilles poussent sur la cible et restent pendant 24 h
4–8	*Ténèbres*
9	Convoque une lucane géante (*convocation d'animal* niveau 5 ; *Bestiaire Pathfinder* p. 41)
10–13	600 grands papillons colorés jaillissent du sceptre et volettent dans une explosion de 6 m pendant 2 rounds. Les créatures dans le nuage de papillons sont aveugles
14–15	Toutes les armes de la cible s'animent comme avec la rune *dansante*
16–25	*Éclair*
26–29	De l'herbe pousse dans un cône de 18 m devant le sceptre ou l'herbe existante pousse 10 fois plus vite que la normale
30	La cible devient bleue, verte ou violette pendant une durée illimitée
31	Convoque un éléphant (*convocation d'animal* niveau 6 ; *Bestiaire Pathfinder* p. 154)
32–34	De fortes pluies s'abattent dans un rayon de 18 m autour de vous 1 round
35–38	*Nuage nauséabond*
39	Convoque une souris inoffensive (*convocation d'animal* niveau 1)
40–42	*Motif éclatant* avec une durée de 1 round
43–44	Le sceptre lance *image miroir* sur vous
45–46	*Bourrasque*
47–48	L'objet non vivant non porté le plus proche de la cible (et d'au maximum 0,8 m3) devient éthéré pour une durée illimitée
49–53	*Lenteur*
54	Vous devenez bleu, vert ou violet pendant une durée illimitée
55–59	Le sceptre lance *forme de nuisible* sur vous pendant 1d4 rounds
60–61	1d4 × 10 gemmes d'une valeur de 1 pa pièce jaillissent du sceptre, infligeant 1 dégât perforant à toutes les créatures dans un cône de 4,5 m
62	*Sommeil* dans une explosion de 30 m
63–72	*Boule de feu*
73–77	*Lecture des pensées*
78–80	Relancez le dé. La cible croit que vous avez créé l'effet du second jet
81–84	*Agrandissement*
85–87	La cible est recouverte de nectar, ce qui la rend maladroite 1 pendant 1 round
88–92	*Lueurs féeriques*
93–97	Le sceptre lance *invisibilité* sur vous
98–100	Le sceptre lance *rétrécir* sur vous, pendant 1 jour.

TORCHE ÉTERNELLE OBJET 1

ÉVOCATION LUMIÈRE MAGIQUE

Prix 15 po
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

La *torche éternelle* est l'un des exemples de magie permanente les plus courants. Elle émet de la lumière en permanence, même en l'absence d'oxygène et ne génère pas de chaleur. On peut couvrir ou cacher la flamme, mais pas l'étouffer ni l'éteindre avec de l'eau.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Pièges artisanaux

Ces pièges sont des mécanismes simples aux effets contrariants que vous pouvez fabriquer en utilisant la compétence Artisanat si vous avez le don Fabrication de pièges artisanaux (page 262). Il faut disposer d'un nécessaire de fabrication de pièges artisanaux (page 290) et de matières premières d'une valeur au moins égale à celle indiquée dans l'entrée Prix du piège artisanal que l'on souhaite fabriquer. Au contraire d'autres objets, il est impossible de récupérer ou de vendre les pièges artisanaux que l'on trouve une fois ceux-ci posés. Les pièges artisanaux ont le trait piège artisanal.

Fabriquer des pièges artisanaux

On pose un piège artisanal dans une seule case de 1,50 m de côté. Une fois construit, on ne peut plus le déplacer sans le détruire (et souvent sans le déclencher).

Vous devez avoir le don Fabrication de pièges artisanaux pour créer ce type de pièges. Vous pouvez passer une minute à Fabriquer un piège artisanal en réglant le prix indiqué. Si vous voulez Fabriquer un piège artisanal à un moindre coût, vous devez y consacrer un intermède, comme le décrit l'activité Fabriquer. Certains pièges artisanaux imposent des conditions en plus de celles indiquées pour l'activité Fabriquer ; le cas échéant, ces conditions sont précisées dans l'entrée Conditions de fabrication du piège en question.

Détecter des pièges artisanaux

Les créatures peuvent détecter des pièges artisanaux comme elles le font avec les pièges classiques ou les dangers (comme décrit en page 520), en utilisant le DD d'Artisanat du créateur en guise de DD de Discrétion du piège artisanal. Au fur et à mesure que vous améliorez votre méthode de fabrication des pièges artisanaux, ceux-ci deviennent de plus en plus durs à détecter pour ceux dont le niveau de maîtrise est insuffisant. Si vous êtes un expert en Artisanat, seule une créature qualifiée en Perception peut trouver vos pièges artisanaux ; si vous êtes un maître en Artisanat, seul un expert en Perception peut les trouver ; et si vous êtes légendaire en Artisanat, seul un maître en Perception peut les trouver.

Si votre rang de maîtrise est égal ou supérieur à expert en Artisanat, seules les créatures qui cherchent activement peuvent trouver vos pièges artisanaux.

Déclencher des pièges artisanaux

Sauf indication contraire dans la description d'un piège, quand une créature de Petite taille ou plus grande entre dans une case contenant un piège artisanal, celui-ci produit son effet puis il est détruit.

Désamorcer les pièges artisanaux

Une fois qu'une créature a découvert un piège artisanal, elle peut le désamorcer de la même façon que les autres pièges physiques, en effectuant l'action Désamorcer un dispositif de la compétence Vol et en utilisant le DD d'Artisanat du fabricant du piège artisanal en guise de DD. Au fur et à mesure que vous améliorez votre méthode de fabrication des pièges artisanaux, ceux-ci deviennent de plus en plus durs à désamorcer par ceux dont le niveau de maîtrise est insuffisant. Si vous êtes un expert en Artisanat, seule une créature qualifiée en Vol peut désamorcer vos pièges artisanaux ; si vous êtes un maître en Artisanat, seul un expert en Vol peut les désamorcer ; et si vous êtes légendaire en Artisanat, seul un maître en Vol peut les désamorcer.

Vous pouvez automatiquement désamorcer un piège artisanal que vous avez vous-même Fabriqué sans le déclencher en effectuant une action Interagir tout en restant adjacent au piège.

Piège artisanal à mâchoires — Piège artisanal 4

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 15 po

Les mâchoires de ce piège se referment sur la jambe d'une créature qui pose le pied dessus. Elles infligent 5d6 dégâts perforants à la première créature qui entre dans la case ; celle-ci doit effectuer un jet de Réflexes DD 18.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et un malus de statut de –3 m à sa Vitesse jusqu'à ce qu'elle récupère au moins 1 point de vie.

Piège artisanal à pointes — Piège artisanal 1

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 3 po

Ce piège artisanal simple se compose de pointes dissimulées qui exploitent l'élan d'une créature qui entre dans la case pour la lacérer et potentiellement l'empaler en lui infligeant 2d8 dégâts perforants. La créature doit faire un jet de Réflexes basique DD 17.

Piège artisanal à pointes barbelées — Piège artisanal 12

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 320 po

Quand une créature entre dans la case, des pointes barbelées surgissent pour la transpercer en lui infligeant 8d8 dégâts perforants et 2d8 dégâts de saignement persistants. La créature doit faire un jet de Réflexes basique DD 31. Après le déclenchement initial, les pointes se rétractent et resurgissent pendant une minute, ce qui force les créatures qui entrent dans l'espace ou terminent leur tour dans celui-ci à faire un jet de Réflexes contre les dégâts des pointes.

Piège artisanal avertisseur — Piège artisanal 4

AUDIBLE CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE ARTISANAL PIÈGE

Prix 15 po

En vous servant d'éléments de votre environnement immédiat, vous reliez un composant bruyant à un fil de détente ou à une plaque de pression. Ce piège est comme un piège artisanal d'alarme mais le son léger qu'il produit est indiscernable du fond sonore. Vous pouvez entendre ce son tant que vous vous trouvez à 300 m ou moins du piège et que rien ne vous empêche de l'entendre. D'autres créatures à portée qui fouillent peuvent entendre le son si le résultat de leur test de Perception est supérieur ou égal à votre DD d'Artisanat.

Piège artisanal d'alarme — Piège artisanal 1

AUDIBLE CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 3 po

Vous créez un système d'alarme en reliant un ou plusieurs objets bruyants à un fil de détente ou à une plaque de pression. Quand vous créez une alarme, vous désignez une portée entre 30 et 150 m qui indique jusqu'où on peut l'entendre. Quand une créature de Petite taille ou plus grande entre dans la case, le piège artisanal fait suffisamment de bruit pour que toutes les créatures à portée l'entendent.

Piège artisanal d'éviscération instantanée — Piège artisanal 20

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 10 000 po

Quand une créature entre dans la case du piège artisanal, celui-ci déclenche un incroyable déluge de lames qui infligent 24d8 dégâts perforants (Réflexes basique DD 45).

Piège artisanal de bombe — Piège artisanal 8

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 75 po

Vous créez un piège qui déclenche l'explosion de trois bombes alchimiques moyennes de niveau 3 du même type quand une créature entre dans la case du piège artisanal. La cible et toutes les créatures dans les cases adjacentes doivent faire un jet de Réflexes DD 26 alors que le piège inflige un montant de dégâts égal à trois fois les dégâts d'une seule de ces bombes lors d'un tir direct réussi (6d6 dégâts d'électricité d'une foudre en bouteille, par exemple) sans dégâts d'éclaboussure ou effets autres.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et aucun autre effet.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts. Elle subit également tous les autres effets d'un tir direct réussi avec l'une des bombes qui compose le piège (elle est prise au dépourvu dans le cas d'une foudre en bouteille ou subit des dégâts persistants dans le cas d'une fiole d'acide).

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et tous les autres effets d'un tir direct réussi (comme l'échec).

Conditions de fabrication. Fournir six bombes alchimiques moyennes de niveau 3 qui infligent les mêmes dégâts.

Piège artisanal de chausse-trappes — Piège artisanal 1

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 3 po

Ce piège artisanal se compose d'un récipient caché rempli de chausse-trappes (page 287) et relié à un fil de détente. Quand il se déclenche, le récipient déverse les chausse-trappes dans la case où se trouve le piège ou dans une case adjacente. Vous désignez la case dans laquelle vous posez le piège.

Si les chausse-trappes se déversent dans une case occupée par une créature, celle-ci doit immédiatement faire un test d'Acrobaties.

Conditions de fabrication. Fournir une boîte de chausse-trappes.

Piège artisanal de croc-en-jambe — Piège artisanal 4

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE ARTISANAL PIÈGE

Prix 15 po

Vous tendez un fil au bon endroit pour provoquer le déséquilibre d'une créature. Une créature de taille Moyenne ou plus petite qui entre dans la case de ce piège doit faire un jet de Réflexes DD 20.

Si vous voulez créer un piège de croc-en-jambe pour provoquer la chute d'une créature plus grande, vous devez fabriquer un ensemble de pièges artisanaux adjacents d'une longueur égale à celle du bord de l'espace occupé par la créature plus grande, et celle-ci doit se déplacer dans l'ensemble des pièges artisanaux ainsi posés. Par exemple, trois pièges artisanaux de croc-en-jambe sur une ligne de 4,50 m peuvent provoquer la chute d'une Très Grande créature qui marche sur la ligne de pièges dans un couloir.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La cible est prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Échec. La créature tombe à terre.

Échec critique. La cible tombe à terre et subit 1d6 dégâts contondants.

Piège artisanal de lames faucheuses — Piège artisanal 12

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 320 po

Ce piège artisanal déclenche la projection de plusieurs lames de faux susceptibles de trancher une créature qui entre dans la case du piège en lui infligeant 14d8 dégâts tranchants (Réflexes basique DD 31).

Piège artisanal de lances omnidirectionnelles — Piège artisanal 16

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 1 500 po

Dès qu'une créature entre dans la case du piège artisanal, celui-ci déclenche le tir sournois de redoutables lances provenant de toutes les directions, en infligeant 19d8 dégâts perforants (Réflexes basique DD 37).

Piège artisanal de rets — Piège artisanal 8

PEU COURANT CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 75 po

Vous assemblez des lianes et des cordes de manière à maintenir une créature en place. La première créature qui entre dans la case doit faire un jet de Réflexes DD 26, avec les effets suivants.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit un malus de statut de –1,50 m à sa Vitesse pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 26).

Échec. La créature est immobilisée pendant 1 round puis subit un malus de statut de –1,50 m à sa Vitesse pendant une minute. Ces deux effets se terminent prématurément si elle S'échappe (DD 26).

Échec critique. La créature est immobilisée pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 26).

Piège artisanal de roue à lames tournoyantes — Piège artisanal 20

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 10 000 po

Quand une créature entre dans la case, une roue hérissée de redoutables lames tournoyantes fuse vers elle en faisant une Frappe avec un modificateur d'attaque de +33 et en infligeant 8d8 dégâts tranchants. Une fois lors de chacun de vos tours, vous pouvez effectuer une action Interagir à 36 m ou moins de la roue pour qu'elle Vole sur une distance maximale de 18 m vers la créature qu'elle pourchasse et pour effectuer une autre Frappe, après son déplacement, si elle se trouve à 1,50 m ou moins de sa cible. Au bout d'une minute, la roue cesse de tournoyer et tombe au sol. Les créatures peuvent détruire la roue pour la stopper (CA 37, Réf +20, Vig +29, 200 PV, Solidité 10, immunités des objets).

Piège artisanal de volée de flèches — Piège artisanal 16

CONSOMMABLE MÉCANIQUE PIÈGE PIÈGE ARTISANAL

Prix 1 500 po

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Quand une créature entre dans la case du piège artisanal, celui-ci tire plusieurs centaines de flèches soigneusement préparées, en criblant une zone de 6 m de rayon autour de la case du piège. Cette importante volée de flèches inflige 18d6 dégâts perforants. Les créatures dans la zone doivent chacune faire un jet de Réflexes basique DD 37.

PIÈGE ARTISANAL ENTRAVANT — PIÈGE ARTISANAL 4

PEU COURANT | CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE | PIÈGE ARTISANAL

Prix 15 po

Vous assemblez des lianes, des cordes ou du fil de fer pour que l'ensemble s'enroule fermement autour de la créature qui déclenche ce piège. La première créature qui entre dans la case doit faire un jet de Réflexes DD 20.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit un malus de statut de –1,50 m à sa Vitesse pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 18).

Échec. Comme un succès, mais le malus est de –3 m.

Échec critique. Comme un succès, mais le malus est de –6 m.

PIÈGE ARTISANAL ÉTOURDISSEUR — PIÈGE ARTISANAL 12

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE ARTISANAL | PIÈGE

Prix 320 po

Vous posez un piège de façon à désorienter une créature d'un coup sec, en amoindrissant ses facultés de défense. Le piège inflige 6d6 dégâts contondants à la première créature qui entre dans sa case ; cette créature doit effectuer un jet de Réflexes DD 31.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts, elle est prise au dépourvu pendant 1 round et étourdie 1.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts, elle est prise au dépourvu pendant 1 round et étourdie 2.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts, elle est prise au dépourvu pendant 1 min et étourdie 4.

PIÈGE ARTISANAL FRAPPEUR — PIÈGE ARTISANAL 8

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE ARTISANAL | PIÈGE

Prix 75 po

Vous reliez un fil de détente ou un autre déclencheur à plusieurs pierres ou pieux de bois pour qu'ils frappent une créature qui entre dans la case du piège. La créature doit faire un jet de Réflexes basique DD 26. Le piège inflige 9d8 dégâts contondants si vous sélectionnez des pierres et 9d8 dégâts perforants si vous sélectionnez des pieux.

PIÈGE ARTISANAL INDICATEUR — PIÈGE ARTISANAL 1

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE | PIÈGE ARTISANAL

Prix 3 po

Système subtil utilisé pour chasser ou pister, un piège artisanal indicateur se compose souvent de terre minutieusement préparée, de sable ou de pierres entassées, de végétaux disposés de manière particulière, etc. Quand une créature entre dans une case contenant un piège artisanal indicateur, rien ne se passe pour la créature mais le léger changement à peine discernable du terrain qu'elle a provoqué permet à celui qui a fabriqué le piège, ou à une autre créature qui sait quoi regarder, de déterminer si une créature de la taille appropriée est entrée dans la case.

PIÈGE ARTISANAL MARQUEUR — PIÈGE ARTISANAL 1

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE | PIÈGE ARTISANAL

Prix 3 po

Ce piège artisanal est souvent utilisé pour marquer les intrus afin de pouvoir les pister ou les identifier par la suite. Quand vous fabriquez ce piège artisanal, vous devez décider si vous créez de la teinture ou une odeur en guise de marqueur. L'un ou l'autre de ces marqueurs confère un bonus de circonstances de +2 pour Pister la créature pendant un maximum de vingt-quatre heures ou jusqu'à ce que la teinture ou l'odeur soit nettoyée (ce qui nécessite au moins cinq litres d'eau et dix minutes de récurage). Une créature qui entre dans une case contenant le piège artisanal doit faire un jet de Réflexes DD 17.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. Le piège artisanal marque la créature.

Échec critique. Le piège marque la créature et celle-ci est aveugle jusqu'à la fin de son prochain tour.

PIÈGE ARTISANAL RALENTISSEUR — PIÈGE ARTISANAL 1

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE | PIÈGE ARTISANAL

Prix 3 po

Vous assemblez des ronces, du fil de fer, de la matière gluante et collante, et d'autres matériaux de manière à gêner les déplacements d'une créature. La case contenant ce piège artisanal, ainsi que les trois cases adjacentes (pour former une zone de 3 m de côté), deviennent un terrain difficile quand la première créature y pénètre. Le terrain difficile affecte immédiatement le déplacement de la créature, y compris son déplacement dans la case qui déclenche le piège, et il persiste pendant 1d4 rounds après son déclenchement. Une créature peut effectuer une action Interagir pour débarrasser une unique case de ce terrain difficile avant la fin de sa durée.

PIÈGE ARTISANAL RÉVÉLATEUR — PIÈGE ARTISANAL 4

PEU COURANT | CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE | PIÈGE ARTISANAL

Prix 15 po

Ce piège artisanal déclenche une explosion de poudre collante qui reste accrochée à une créature qui entre dans sa case. Une créature qui entre dans une case contenant le piège révélateur doit faire un jet de Réflexes DD 20.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La poudre reste accrochée à la cible qui laisse alors derrière elle des traces de pas révélatrices. Une cible invisible n'est alors que cachée au lieu de non détectée vis-à-vis des créatures qui pourraient la voir si elle n'était pas invisible.

Échec. La poudre s'accumule en gros paquets sur la cible et se disperse tout autour d'elle lors de ses déplacements. Une cible invisible n'est alors que masquée au lieu de cachée ou non détectée vis-à-vis des créatures qui pourraient la voir si elle n'était pas invisible.

Échec critique. Comme l'échec, et la créature est aveugle jusqu'à la fin de son prochain tour.

Runes

La plupart des armes et armures magiques doivent leurs améliorations à de puissantes runes magiques que l'on grave dessus. Ces runes permettent de personnaliser avec précision les objets.

Il faut graver physiquement les runes sur les objets selon un procédé spécial afin qu'elles produisent leurs effets. Elles existent sous deux formes : les runes fondamentales et les runes de propriété. Les runes fondamentales sont celles qui offrent les avantages les plus basiques et essentiels : une rune de *puissance d'arme* ajoute un bonus aux jets d'attaque d'une arme et la rune *de frappe* ajoute des dés de dégâts d'arme supplémentaires. Une rune de *puissance d'armure* augmente le bonus d'objet de l'armure à la CA tandis qu'une rune *de résilience* ajoute un bonus d'objet aux jets de sauvegarde. En revanche, les runes de propriétés octroient des effets plus variés — le plus souvent des pouvoirs constants tant que l'armure est portée ou qui activent leurs effets chaque fois que l'arme est utilisée, telle qu'une rune qui confère une résistance à l'énergie ou une autre qui ajoute des dégâts de feu aux attaques d'une arme.

Le nombre de runes de propriété que l'on peut graver sur une arme ou une armure est égal à la valeur de sa rune de puissance. Une *arme +1* peut avoir une rune de propriété mais il est possible de graver une autre rune dessus si la rune de *puissance d'arme +1* est améliorée en rune de *puissance d'arme +2*. Étant donné que les runes *de frappe* et *de résilience* sont des runes fondamentales, elles ne comptent pas dans cette limite.

On désigne le plus souvent un objet gravé de runes en commençant par le nom de l'objet de base, puis les noms de ses éventuelles runes de propriété pour terminer par le nom de sa rune de puissance et la valeur de cette rune. Par exemple, vous pourriez avoir une *épée longue +1* ou une *cotte de mailles de résistance au feu et de résilience +2*.

Sauf indication contraire, les armes et armures gravées de runes ont le même Encombrement et les mêmes caractéristiques générales que leur version non magique. Le niveau d'un objet gravé de runes est égal au plus haut niveau entre l'objet de base et toutes les runes gravées dessus ; ainsi, une *masse de frappe +1* (un objet de niveau 4) avec une rune de *perturbation* (une rune de niveau 5) est un objet de niveau 5.

Chaque rune peut être gravée sur un type particulier d'armes ou d'armures, comme indiqué à la ligne Utilisation du bloc de statistiques de chacune d'elles. Il est possible de graver des runes d'armure sur des vêtements d'explorateur même s'ils ne sont pas une armure, mais comme ces vêtements n'appartiennent à aucune catégorie d'amure légère, intermédiaire ou lourde, on ne peut pas graver dessus des runes dont les conditions nécessitent l'une de ces catégories.

Investiture

Si une ou plusieurs runes sont gravées sur une armure, celle-ci a le trait investi et vous devez donc l'investir pour bénéficier de ces avantages magiques.

Formules des runes

Le prix d'une formule pour graver une rune est le même que celui d'une formule pour fabriquer un objet d'un niveau équivalent et on peut l'acquérir de la même façon que la formule d'un objet (comme décrit en page 293).

Procédé de gravure

Graver une rune sur un objet suit le même procédé que l'activité Fabriquer pour créer un objet. Vous devez posséder la formule de la rune, l'objet sur lequel vous ajoutez la rune doit être en votre possession pendant tout le procédé de gravure, et vous devez satisfaire toutes les conditions de fabrication spéciales de la rune. La rune ne produit aucun effet tant que l'activité Fabriquer n'est pas terminée avec succès. Vous ne pouvez graver qu'une seule rune à la fois.

Transférer des runes

Vous pouvez transférer des runes d'un objet à un autre, notamment avec une *pierre runique* (page 572). Il faut pour cela effectuer l'activité Fabriquer. Ceci vous permet de déplacer une rune d'un objet vers un autre ou de permuter une rune sur un objet contre une autre sur un deuxième objet. Pour permuter deux runes, celles-ci doivent être du même type (fondamentale ou de propriété).

Si un objet peut avoir deux runes de propriété ou plus, vous choisissez quelles runes vous permutez et lesquelles vous laissez sur l'objet lorsque vous effectuez le transfert. Si vous tentez de transférer une rune vers un objet qui ne peut la recevoir, par exemple si vous transférez une rune d'arme de corps à corps vers une arme à distance, vous obtenez automatiquement un échec critique sur votre test d'Artisanat. Si vous transférez une rune de puissance, il est possible que vous vous retrouviez avec des runes de propriété sur un objet qui ne peut en bénéficier. Ces runes de propriété se mettent en veille jusqu'à leur transfert vers un objet avec la rune de puissance requise ou jusqu'à ce que vous graviez la rune de puissance appropriée sur l'objet qui les détient.

Le DD du test d'Artisanat pour transférer une rune est déterminé par le niveau d'objet de la rune à transférer, et le prix du transfert est égal à 10 % du prix de la rune (le prix du transfert est réduit à 0 s'il s'effectue depuis une *pierre runique*). Si vous permutez des runes, utilisez le niveau et le prix le plus élevés entre les deux runes pour déterminer ces valeurs. Il faut une journée (au lieu des quatre jours généralement nécessaires pour Fabriquer) pour transférer une rune ou permuter deux runes, et vous pouvez continuer à travailler pendant plusieurs jours supplémentaires pour réduire le coût du procédé, comme lors de toute activité Fabriquer.

Runes fondamentales

Quatre runes fondamentales produisent les effets magiques protecteurs et destructeurs les plus essentiels : les runes *de puissance d'armure* et *de résilience* pour les armures, et les runes *de puissance d'arme* et *de frappe* pour les armes. Une rune de puissance est l'élément qui fait d'une arme une arme magique (page 543) ou d'une armure une armure magique (page 547).

Un objet ne peut avoir qu'une seule rune fondamentale de chaque type, mais il est possible d'améliorer une rune déjà gravée en gravant une version plus puissante de cette rune (comme décrit dans le profil de chaque rune). Quand vous montez de niveau et si vous pouvez vous le permettre, vous alternez généralement entre l'amélioration de la rune de puissance d'un objet et celle de sa rune *de frappe* ou *de résilience*.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'Âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

LES ARMES ET ARMURES SPÉCIFIQUES

Au contraire des armes et armures améliorées avec des runes, certaines armes et armures spécifiques (telles que la *peau de goule* ou l'*épée de justice*) sont créées dans un but précis et peuvent fonctionner très différemment des autres objets de leur type. Les armes et armures magiques spécifiques ne peuvent bénéficier de runes de propriété mais vous pouvez ajouter des runes fondamentales ou les améliorer.

EXEMPLES DE TRANSFERTS DE RUNES

Vous pouvez transférer une rune *enflammée* depuis une *épée à deux mains enflammée de frappe +1* vers une *épée longue de frappe +2* pour aboutir à une *épée longue enflammée de frappe +2* et une *épée à deux mains de frappe +1*. Vous pouvez échanger les runes *de puissance d'arme* d'une *épée longue +1* et d'une *épée à deux mains +2* pour aboutir à une *épée longue +2* et une *épée à deux mains +1*. Cependant, vous ne pouvez pas échanger la rune *de puissance d'arme +1* d'une arme contre la rune de propriété *enflammée* d'une autre arme car ces deux runes ne sont pas du même type.

Quand vous transférez une rune vers un objet pouvant contenir plusieurs runes de propriété, vous pouvez décider de transférer une seule rune ou d'échanger plusieurs runes entre les objets. Par exemple, un peut graver deux runes de propriété sur une *arme +2*. Si vous avez transféré une rune *enflammée* depuis une *rapière enflammée de frappe +1* vers un *marteau de guerre de froid de frappe +2*, vous décidez si vous voulez obtenir une *rapière de frappe +1* et un *marteau de guerre enflammée de froid et de frappe +2* ou une *rapière de froid et de frappe +1* et un *marteau de guerre enflammé de frappe +2*.

Rune fondamentale	Gravée sur	Avantage
Puissance d'armure	Armure	Augmente le bonus d'objet à la CA et détermine le nombre maximum de runes de propriété
Résilience	Armure	Confère un bonus d'objet aux jets de sauvegarde
Puissance d'arme	Arme	Confère un bonus d'objet aux jets d'attaque et détermine le nombre maximum de runes de propriété
Frappe	Arme	Augmente les dés de dégâts de l'arme

Runes d'arme fondamentales

FRAPPE — RUNE 4+

ÉVOCATION MAGIQUE

Utilisation gravée sur une arme

Une rune *de frappe* contient la magie destructrice de l'arme, ce qui permet à l'arme d'infliger deux dés de dégâts au lieu d'un seul. Par exemple, une *dague de frappe +1* inflige 2d4 dégâts au lieu de 1d4.

Vous pouvez améliorer la rune *de frappe* déjà gravée sur une arme en une version plus puissante, ce qui remplace les valeurs de la rune existante par celles de la nouvelle. Vous devez pour cela avoir la formule de la rune plus puissante et le prix de l'amélioration est égal à la différence de prix entre les deux runes.

Type *frappe* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 65 po

Type *frappe supérieure* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 065 po

L'arme inflige trois dés de dégâts d'arme.

Type *frappe majeure* ; **Niveau** 19 ; **Prix** 31 065 po

L'arme inflige quatre dés de dégâts d'arme.

PUISSANCE D'ARME — RUNE 2+

ÉVOCATION MAGIQUE

Utilisation gravée sur une arme

Grâce aux améliorations magiques de cette rune, l'arme atteint plus souvent ses cibles. Les jets d'attaques avec cette arme bénéficient d'un bonus d'objet de +1 et on peut graver une rune de propriété sur l'arme.

Vous pouvez améliorer la rune *de puissance d'arme* déjà gravée sur une arme en une version plus puissante, ce qui remplace les valeurs de la rune existante par celles de la nouvelle. Vous devez pour cela avoir la formule de la rune plus puissante et le prix de l'amélioration est égal à la différence de prix entre les deux runes.

Type *puissance d'arme +1* ; **Niveau** 2 ; **Prix** 35 po ; **Conditions de fabrication.** Vous êtes un expert en Artisanat.

Type *puissance d'arme +2* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 935 po ; **Conditions de fabrication.** Vous êtes un maître en Artisanat.

Le bonus d'objet aux jets d'attaque est de +2 et on peut graver deux runes de propriété sur l'arme.

Type *puissance d'arme +3* ; **Niveau** 16 ; **Prix** 8 935 po ; **Conditions de fabrication.** Vous êtes légendaire en Artisanat.

Le bonus d'objet aux jets d'attaque est de +3 et on peut graver trois runes de propriété sur l'arme.

Runes d'armure fondamentales

PUISSANCE D'ARMURE — RUNE 5+

ABJURATION MAGIQUE

Utilisation gravée sur une armure

Des protections magiques dévient les attaques. Augmentez de 1 le bonus d'objet à la CA de l'armure. On peut graver une rune de propriété sur l'armure.

Vous pouvez améliorer la rune *de puissance d'armure* déjà gravée sur une armure en une version plus puissante, ce qui remplace les valeurs de la rune existante par celles de la nouvelle. Vous devez pour cela avoir la formule de la rune plus puissante et le prix de l'amélioration est égal à la différence de prix entre les deux runes.

Type *puissance d'armure +1* ; **Niveau** 5 ; **Prix** 160 po ; **Conditions de fabrication.** Vous êtes un expert en Artisanat.

Type *puissance d'armure +2* ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 060 po ; **Conditions de fabrication.** Vous êtes un maître en Artisanat.

Augmentez le bonus d'objet à la CA de l'armure de 2 et on peut graver deux runes de propriété sur l'armure.

Type *puissance d'armure +3* ; **Niveau** 18 ; **Prix** 20 560 po ; **Conditions de fabrication.** Vous êtes légendaire en Artisanat.

Augmentez le bonus d'objet à la CA de l'armure de 3 et on peut graver trois runes de propriété sur l'armure.

RÉSILIENCE — RUNE 8+

ABJURATION MAGIQUE

Utilisation gravée sur une armure

Les runes *de résilience* confèrent aux armures une magie protectrice supplémentaire. Celle-ci octroie au porteur de l'armure un bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde.

Vous pouvez améliorer la rune *de résilience* déjà gravée sur une

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

AMÉLIORER DES RUNES D'ARME ET D'ARMURE

Vous aurez souvent envie d'améliorer les runes fondamentales déjà gravées sur une armure ou une arme magique. Il faut pour cela améliorer chaque rune séparément. Les tableaux 11-5 et 11-6 livrent en résumé le prix de chaque étape, avec un nombre entre parenthèses indiquant le niveau de l'objet pour l'activité Fabriquer. Ils indiquent également l'ordre typique dans lequel un aventurier améliore ses armes et armures. Les tableaux ne donnent pas d'ordres d'améliorations moins fréquents, comme l'amélioration d'une *arme +1* directement en *arme de frappe supérieure +1*.

TABLEAU 11-5 : PRIX DES AMÉLIORATIONS D'ARMURE

Armure de départ	Armure améliorée	Prix et processus
Armure +1	*Armure de résilience +1*	340 po pour graver *résilience* (niveau 8)
Armure de résilience +1	*Armure de résilience +2*	900 po pour graver *puissance d'armure +2* (niveau 11)
Armure de résilience +2	*Armure de résilience supérieure +2*	3 100 po pour graver *résilience supérieure* (niveau 14)
Armure de résilience supérieure +2	*Armure de résilience supérieure +3*	19 500 po pour graver *puissance d'armure +3* (niveau 18)
Armure de résilience supérieure +3	*Armure de résilience majeure +3*	46 000 po pour graver *résilience majeure* (niveau 20)

TABLEAU 11-6 : PRIX DES AMÉLIORATIONS D'ARME

Arme de départ	Arme améliorée	Prix et processus
Arme +1	*Arme de frappe +1*	65 po pour graver *frappe* (niveau 4)
Arme de frappe +1	*Arme de frappe +2*	900 po pour graver *puissance d'arme +2* (niveau 10)
Arme de frappe +2	*Arme de frappe supérieure +2*	1 000 po pour graver *frappe supérieure* (niveau 12)
Arme de frappe supérieure +2	*Arme de frappe supérieure +3*	8 000 po pour graver *puissance d'arme +3* (niveau 16)
Arme de frappe supérieure +3	*Arme de frappe majeure +3*	30 000 po pour graver *frappe majeure* (niveau 19)

armure en une version plus puissante, ce qui remplace les valeurs de la rune existante par celles de la nouvelle. Vous devez pour cela avoir la formule de la rune plus puissante et le prix de l'amélioration est égal à la différence de prix entre les deux runes.

Type *résilience* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 340 po

Type *résilience supérieure* ; **Niveau** 14 ; **Prix** 3 440 po

L'armure confère un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde.

Type *résilience majeure* ; **Niveau** 20 ; **Prix** 49 440 po

L'armure confère un bonus d'objet de +3 aux jets de sauvegarde.

RUNES DE PROPRIÉTÉ

Les runes de propriété ajoutent des pouvoirs spéciaux à une arme ou une armure, en plus des runes fondamentales de l'objet. Si plusieurs gravures de la même rune ornent une armure ou une arme, seule celle dont le niveau est le plus élevé s'applique. Vous pouvez améliorer une rune de propriété en une version supérieure, de la même façon que vous améliorez une rune fondamentale.

Les pouvoirs des runes que l'on doit activer suivent les règles de l'activation des objets magiques en page 532.

Les runes de propriété d'arme

ACÉRÉE — RUNE 13

PEU COURANT · MAGIQUE · TRANSMUTATION

Prix 3 000 po

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps tranchante ou perforante

Le fil d'une arme *acérée* est incroyablement aiguisé. Les attaques avec cette arme donnent un coup critique sur un 19 au dé, à condition que ce résultat soit un succès. Cette propriété ne produit aucun effet sur un 19 si le résultat est un échec.

ANARCHIQUE — RUNE 11

CHAOTIQUE · ÉVOCATION · MAGIQUE

Prix 1 400 po

Utilisation gravée sur une arme sans une rune *axiomatique*

Une rune *anarchique*, asymétrique et aux bords déchiquetés, canalise de l'énergie chaotique. Une arme avec cette rune inflige 1d6 dégâts chaotiques supplémentaires aux cibles d'alignement loyal. Si vous êtes d'alignement loyal, vous êtes affaibli 2 tant que vous portez ou maniez cette arme.

Quand vous obtenez un succès critique en Frappant une créature d'alignement loyal avec cette arme, lancez 1d6. Sur un 1 ou 2, vous infligez le double des dégâts minimums ; sur un 3 ou 4, doublez les dégâts normalement ; sur un 5 ou 6, vous infligez le double des dégâts maximums.

Conditions de fabrication. Vous êtes d'alignement chaotique.

AXIOMATIQUE — RUNE 11

ÉVOCATION · LOYAL · MAGIQUE

Prix 1 400 po

Utilisation gravée sur une arme sans une rune *anarchique*

Complexe et symétrique, une rune *axiomatique* imprègne une arme d'énergie loyale. Une arme avec cette rune inflige 1d6 dégâts loyaux supplémentaires aux cibles d'alignement chaotique. Si vous êtes d'alignement chaotique, vous êtes affaibli 2 tant que vous portez ou maniez cette arme.

Quand vous obtenez un coup critique sur un jet d'attaque avec cette arme contre une créature d'alignement chaotique, au lieu de faire un jet de dégâts, considérez que chaque dé de dégâts de l'arme donne un résultat moyen arrondi au supérieur (3 pour un d4, 4 pour un d6, 5 pour un d8, 7 pour un d12).

Conditions de fabrication. Vous êtes d'alignement loyal.

BOOMERANG — RUNE 3

ÉVOCATION · MAGIQUE

Prix 55 po

Utilisation gravée sur une arme de jet

Quand vous faites une Frappe de jet avec cette arme, celle-ci revient dans votre main en volant une fois la Frappe accomplie. Si vos mains sont pleines quand l'arme revient, celle-ci tombe par terre dans votre espace.

CHANGEANTE RUNE 6

MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 225 po

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps

En manipulant l'arme un bref instant, vous pouvez la transformer en une arme différente mais de forme similaire.

Activation ❖ Interagir ; **Effet.** L'arme prend la forme d'une autre arme de corps à corps nécessitant le même nombre de mains pour la manier. Les runes de l'arme et les éventuels matériaux précieux dont elle est faite s'appliquent à sa nouvelle forme. Les éventuelles runes de propriété qui ne peuvent pas s'appliquer à la nouvelle forme sont réprimées jusqu'à ce que l'objet adopte une forme autorisant leur application.

CORROSIVE RUNE 8+

ACIDE INVOCATION MAGIQUE

Utilisation gravée sur une arme

De l'acide grésille à la surface de l'arme. Quand vous réussissez une attaque avec l'arme, ajoutez 1d6 dégâts d'acide aux dégâts infligés. De plus, en cas de coup critique, l'armure de la cible (si elle en porte une) subit 3d6 dégâts d'acide (avant d'appliquer la Solidité) ; si la cible a un bouclier levé, celui-ci subit ces dégâts à la place.

Type *corrosive* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po

Type *corrosive supérieure* ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po

Les dégâts d'acide infligés par cette arme ignorent la résistance à l'acide de la cible. Les dégâts d'acide infligés à l'armure ou au bouclier en cas de coup critique passent à 6d6.

DANSANTE RUNE 13

PEU COURANT ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 2 700 po

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps

Une arme *dansante* vole de manière autonome et frappe vos ennemis.

Activation ❖❖ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Vous lâchez l'arme qui se met à danser dans les airs en combattant de manière indépendante le dernier ennemi que vous avez attaqué ou celui le plus proche si votre cible est vaincue. Chaque round, à la fin de votre tour, l'arme peut Voler à sa Vitesse de vol de 12 m et elle peut ensuite Voler à nouveau ou Frapper une créature à portée.

L'arme occupe un espace de 1,50 m mais elle ne bloque pas ou ne gêne pas les ennemis qui tentent de traverser son espace. Elle ne peut pas non plus prendre un ennemi en tenaille ni bénéficier d'une prise en tenaille. L'arme ne peut pas traverser l'espace occupé par un ennemi. Elle ne peut pas utiliser de réactions et ses actions Voler ne déclenchent aucune réaction.

Tant qu'elle est activée, une arme *dansante* effectue des Frappes avec un modificateur d'attaque de +24 plus son bonus d'objet aux jets d'attaque. Elle inflige les dégâts normaux de l'arme mais a un modificateur de Force de +0. Les pouvoirs de l'arme qui se déclenchent automatiquement en cas de coup normal ou critique fonctionnent toujours mais l'arme ne peut pas être activée ou bénéficier de vos pouvoirs lorsqu'elle danse.

Chaque round, effectuez un test nu DD 6 quand l'arme a fini d'utiliser ses actions. En cas d'échec, l'activation se termine et l'arme tombe par terre. Vous devez attendre dix minutes avant de pouvoir réactiver l'objet.

DOULOUREUSE RUNE 9

ENCHANTEMENT MAGIQUE

Prix 700 po

Utilisation gravée sur une arme

Quand votre jet d'attaque avec cette arme donne un coup critique et permet d'appliquer l'effet critique spécialisé, vous gagnez un avantage supplémentaire en fonction du groupe auquel appartient l'arme.

Hache. Vous pouvez infliger des dégâts à une troisième créature, en appliquant les mêmes restrictions.

Arc. Le test d'Athlétisme pour retirer le projectile se fait contre un DD 20.

Pugilat. La cible subit un malus de circonstances de –4 à son jet de sauvegarde.

Gourdin. Vous pouvez repousser la cible jusqu'à une distance de 4,50 m.

Fléchette. Les dégâts de saignement persistants de base passent à 2d6.

Fléau d'armes. Vous déplacez la cible de 1,50 m. Vous pouvez la déplacer dans la direction de votre choix sans l'éloigner de vous.

Marteau. Vous pouvez également repousser la cible de 1,50 m.

Couteau. La cible subit un malus de statut de –1,50 m à sa Vitesse tant qu'elle subit les dégâts de saignement persistants.

Pic de guerre. Les dégâts supplémentaires infligés par l'effet critique spécialisé passent à 4 par dé de dégâts de l'arme.

Arme d'hast. Vous pouvez déplacer la cible jusqu'à une distance de 3 m.

Bouclier. Vous pouvez repousser la cible jusqu'à une distance de 3 m.

Fronde. La cible subit également un malus de statut de –3 m à sa Vitesse pendant 1 round si elle rate le jet de sauvegarde.

Lance. L'état maladroit dure 2 rounds.

Épée. La cible est prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour.

ENFLAMÉE RUNE 8+

INVOCATION FEU MAGIQUE

Utilisation gravée sur une arme

Une flamme vacillante donne à cette arme son pouvoir. L'arme inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires en cas de Frappe réussie, plus 1d10 dégâts de feu persistants en cas de coup critique.

Type *enflammée* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po

Type *enflammée supérieure* ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po

Les dégâts persistants en cas de coup critique passent à 2d10. Les dégâts de feu infligés par cette arme (y compris les dégâts de feu persistants) ignorent la résistance au feu de la cible.

FOUDRE RUNE 8+

ÉLECTRICITÉ ÉVOCATION MAGIQUE

Utilisation gravée sur une arme

Des arcs électriques crépitent sur cette arme, infligeant 1d6 dégâts d'électricité supplémentaires en cas d'attaque réussie. Sur un coup critique, des arcs électriques plus importants infligent un montant identique de dégâts d'électricité à une ou deux autres créatures de votre choix situées à 3 m ou moins de la cible.

Type *foudre* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po

Type *foudre supérieure* ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po

Les dégâts d'électricité infligés par cette arme ignorent la résistance à l'électricité de la cible (et celles des autres créatures en cas de coup critique).

FROID RUNE 8+

FROID INVOCATION MAGIQUE

Utilisation gravée sur une arme

La glace et le froid donnent à cette arme son pouvoir. Elle inflige 1d6 dégâts de froid supplémentaires en cas de Frappe réussie. En cas de coup critique, la cible est également ralentie 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur DD 24.

Type *froid* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po

Type *froid supérieure* ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po

Le DD du jet de sauvegarde est de 34. Les dégâts de froid infligés par cette arme ignorent la résistance au froid de la cible.

IMPIE RUNE 11

MAUVAIS ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 1 400 po

Utilisation gravée sur une arme sans une rune *sainte*

Une rune *impie* injecte de l'énergie fiélone dans l'arme gravée. Une arme avec cette rune inflige 1d6 dégâts mauvais supplémentaires quand elle touche une cible d'alignement bon. Si vous êtes d'alignement bon, vous êtes affaibli 2 tant que vous portez ou maniez cette arme.

Activation ↻ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous obtenez un succès critique sur un jet d'attaque avec cette arme contre une créature d'alignement bon ; **Effet.** La cible subit un montant de dégâts de saignement persistants égal à 1d8 par dé de dégâts d'arme de l'arme gravée.

Conditions de fabrication. Vous êtes d'alignement mauvais.

PERTURBATRICE RUNE 5+

MAGIQUE NÉCROMANCIE

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps

Une arme *perturbatrice* bouillonne d'énergie positive en infligeant 1d6 dégâts positifs supplémentaires aux morts-vivants. En cas de coup critique, le mort-vivant est également affaibli 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Type *perturbatrice* ; **Niveau** 5 ; **Prix** 150 po

Type *perturbatrice supérieure* ; **Niveau** 14 (peu courant) ; **Prix** 4 300 po

Les dégâts supplémentaires passent à 2d6. En cas de coup critique, au lieu d'être affaibli 1, le mort-vivant doit faire un jet de Vigueur DD 34 avec les effets suivants. Il s'agit d'un effet de mise hors de combat.

Succès critique. Il est affaibli 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Succès. Il est affaibli 2 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec. Il est affaibli 3 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec critique. Il est détruit.

RAPIDE RUNE 16

RARE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 10 000 po

Utilisation gravée sur une arme

Les attaques effectuées avec une arme *rapide* sont incroyablement fulgurantes. Tant que vous maniez une arme *rapide*, vous obtenez l'état accéléré mais vous ne pouvez utiliser l'action supplémentaire qu'elle confère que pour Frapper avec l'arme gravée.

SAINTE RUNE 11

BON ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 1 400 po

Utilisation gravée sur une arme sans une rune *impie*

Les armes *saintes* manipulent la redoutable énergie des célestes. Une arme avec cette rune inflige 1d6 dégâts bons supplémentaires aux cibles d'alignement mauvais. Si vous êtes d'alignement mauvais, vous êtes affaibli 2 tant que vous portez ou maniez cette arme.

Activation ↻ sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous obtenez un succès critique sur votre jet d'attaque avec cette arme contre une créature d'alignement mauvais ; **Effet.** Vous récupérez un montant de PV égal au double du niveau de la créature d'alignement mauvais. Il s'agit d'un effet bon, de guérison et positif.

Conditions de fabrication. Vous êtes d'alignement bon.

SANGLANTE RUNE 7

MAGIQUE NÉCROMANCIE

Prix 340 po

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps tranchante ou perforante

On raconte que les armes gravées d'une rune *sanglante* sont assoiffées de sang. Quand vous touchez une créature avec une arme *sanglante*, vous infligez 1d6 dégâts de saignement persistants supplémentaires. En cas de coup critique, l'arme inflige à la place 1d12 dégâts de saignement persistants.

SPECTRALE RUNE 4

MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 75 po

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps

L'arme peut blesser les créatures dénuées de forme physique. Une arme *spectrale* est particulièrement efficace contre les créatures intangibles dont la plupart ont toujours une faiblesse particulière aux armes *spectrales*. Les créatures intangibles peuvent toucher, tenir et manier des armes *spectrales* (au contraire de la plupart des objets physiques).

STOCKAGE DE SORT RUNE 13

PEU COURANT ABJURATION MAGIQUE

Prix 2 700 po

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps

Une rune *de stockage de sort* crée un réservoir d'énergie magique à l'intérieur de l'arme gravée. Un incantateur peut passer une minute à lancer un sort de niveau 3 ou moins dans l'arme. Le sort doit avoir une incantation de 2 actions ou moins et doit pouvoir cibler une créature autre que l'incantateur. Le sort ne produit aucun effet immédiat – il est stocké à la place pour une utilisation ultérieure. Quand vous maniez une arme *de stockage de sort*, vous connaissez immédiatement le nom et le niveau du sort stocké. Une arme *de stockage de sort* trouvée en guise de trésor a 50 % de chances de contenir un sort choisi par le MJ.

Activation ◆ sur ordre ; **Conditions.** Lors de votre action précédente ce tour, vous touchez et infligez des dégâts à une créature avec cette arme ; **Effet.** Vous libérez le sort stocké qui prend pour cible la créature que vous venez d'attaquer et de blesser. L'arme ne contient ensuite plus aucun sort et on peut en incanter un nouveau pour le stocker dans l'arme. Si le sort nécessite un jet d'attaque de sort, le résultat de votre jet d'attaque avec l'arme détermine le degré de succès du sort, et si le sort nécessite un jet de sauvegarde, le DD est de 30.

Activation ◆ sur ordre ; **Effet.** Permet de dépenser le sort stocké de manière inoffensive. Ceci permet de vider l'arme pour incanter un nouveau sort et le stocker à l'intérieur.

TONNERRE RUNE 8+

ÉVOCATION MAGIQUE SON

Utilisation gravée sur une arme

Cette arme émet un grondement de tonnerre lorsqu'elle touche, infligeant 1d6 dégâts de son supplémentaires en cas de Frappe réussie. En cas de coup critique, la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 24 ou être sourde pendant une minute (ou une heure en cas d'échec critique).

Type *tonnerre* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po

Type *tonnerre supérieure* ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po

Le DD du jet de sauvegarde est de 34 et la surdité est permanente. Les dégâts de son infligés par cette arme ignorent la résistance au son de la cible.

VORPALE RUNE 17

RARE ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 15 000 po

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps tranchante

Créées à l'origine pour tuer le légendaire jabberwock, les armes *vorpales* s'avèrent tout aussi efficaces contre la plupart des créatures dotées d'une tête.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Activation imaginer (mise hors d'état, mort) ; **Déclencheur.** Vous obtenez un 20 naturel lors d'une Frappe avec l'arme, un succès critique, et infligez des dégâts tranchants. La cible doit avoir une tête ; **Effet.** La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 37 ou être décapitée. Ce coup tue tous types de créatures, sauf celles dont la tête n'est pas indispensable pour survivre. Dans le cas de créatures avec plusieurs têtes, ce coup la tue uniquement si vous tranchez sa dernière tête.

Runes de propriété d'armure

ANTIMAGIE — RUNE 15

PEU COURANT | ABJURATION | MAGIQUE

Prix 6 500 po

Utilisation gravée sur une armure

Cette rune complexe repousse l'énergie magique, ce qui vous octroie un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets magiques.

Activation sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur.** Vous êtes la cible d'un sort ou vous êtes dans la zone d'un sort ; **Effet.** L'armure tente de contrer le sort déclencheur en produisant l'effet d'une *dissipation de la magie* de niveau 7 avec un modificateur de contre de +26.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *dissipation de la magie*.

ÉTHÉRÉE — RUNE 17

PEU COURANT | INVOCATION | MAGIQUE

Prix 13 500 po

Utilisation gravée sur une armure

Une rune *éthérée* duplique l'armure sur le plan éthéré.

Activation sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** Vous bénéficiez des effets du sort *forme éthérée*. Ceci ne nécessite aucune concentration et dure dix minutes ou jusqu'à ce que vous décidiez de reprendre forme matérielle par une action gratuite.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *forme éthérée* de niveau 9.

FORTIFICATION — RUNE 12+

ABJURATION | MAGIQUE

Utilisation gravée sur une armure intermédiaire ou lourde

Une rune *de fortification* protège contre les attaques les plus mortelles. Chaque fois que vous êtes victime d'un coup critique et que vous portez l'armure gravée, effectuez un test nu DD 17. En cas de succès, le coup devient normal. Cette propriété épaissit l'armure en augmentant de 1 son Encombrement et de 2 la Force nécessaire pour réduire ses malus.

Type *fortification* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 2 000 po

Type *fortification supérieure* ; **Niveau** 18 ; **Prix** 24 000 po

Le DD du test nu est de 14.

GLISSANTE — RUNE 3+

MAGIQUE | TRANSMUTATION

Utilisation gravée sur une armure

Cette propriété rend glissante l'armure, comme si elle était recouverte d'une fine couche d'huile. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Acrobaties pour Vous échapper et Vous faufiler.

Type *glissante* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 45 po

Type *glissante supérieure* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 450 po

Le bonus d'objet passe à +2.

Type *glissante majeure* ; **Niveau** 16 ; **Prix** 9 000 po

Le bonus d'objet est de +3.

INVISIBILITÉ — RUNE 8+

ILLUSION | MAGIQUE

Utilisation gravée sur une armure légère

La lumière semble partiellement traverser cette armure.

Activation sur ordre ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** En murmurant le mot de commande, vous devenez invisible pendant une minute, ce qui vous permet de bénéficier des effets d'une *invisibilité* de niveau 2.

Type *invisibilité* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po

Type *invisibilité supérieure* ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po

Vous pouvez activer l'armure jusqu'à trois fois par jour.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation d'*invisibilité*.

MIMÉTISME — RUNE 5

ILLUSION | MAGIQUE

Prix 140 po

Utilisation gravée sur une armure

On peut changer l'aspect de cette armure d'une simple pensée.

Activation imaginer ; **Effet.** Vous changez la forme et l'aspect de cette armure pour qu'elle ressemble aux vêtements beaux ou ordinaires que vous imaginez. Les statistiques de l'armure ne changent pas. Seule une créature qui bénéficie d'une *vision lucide* ou d'un effet similaire peut tenter de discerner l'illusion contre un DD de 25.

OMBRE — RUNE 5+

MAGIQUE | TRANSMUTATION

Utilisation gravée sur une armure non métallique légère ou intermédiaire

Une armure avec cette rune devient noire et indistincte. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Discrétion lorsque vous portez l'armure.

Type *ombre* ; **Niveau** 3 ; **Prix** 55 po

Type *ombre supérieure* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 650 po

Le bonus d'objet passe à +2.

Type *ombre majeure* ; **Niveau** 17 ; **Prix** 14 000 po

Le bonus d'objet est de +3.

RÉSISTANCE À L'ÉNERGIE — RUNE 8+

ABJURATION | MAGIQUE

Utilisation gravée sur une armure

Ces symboles canalisent les forces protectrices des plans élémentaires. Vous bénéficiez d'une résistance 5 à l'acide, à l'électricité, au feu ou au froid. Le fabricant choisit le type de dégâts lorsqu'il créé la rune. On peut graver plusieurs runes de résistance à l'énergie sur une armure ; au lieu d'utiliser l'effet dont le niveau est le plus élevé, chacune doit fournir une résistance à un type de dégâts différent. Par exemple, une *cuirasse de résistance au feu supérieure et de résistance à l'acide +2* vous confère une résistance à l'acide de 5 et une résistance au feu de 10.

Type *résistance à l'énergie* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 420 po

Type *résistance à l'énergie supérieure* ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 650 po

Vous bénéficiez d'une résistance 10 à un type de dégâts spécifique.

Structures

Ces objets créent des structures de grande taille, le plus souvent en agrandissant leur forme normale plus maniable. Tous ces objets ont le trait structure décrit dans l'encadré ci-après.

Forteresse instantannée — Objet 16

PEU COURANT INVOCATION MAGIQUE STRUCTURE

Prix 9 300 po

Encombrement L (quand elle n'est pas activée)

Ce cube métallique est suffisamment petit pour tenir dans le creux de la main. En le regardant de plus près, on peut voir de fines lignes dans le métal gris foncé, comme si le cube avait été plié plusieurs milliers de fois.

Activation ◆◆◆ sur ordre, Interagir ; **Effet.** Vous jetez le cube par terre et celui-ci se déplie immédiatement pour former une forteresse en adamantium.

La forteresse est un parallélépipède de 6 m de côté et 9 m de haut avec des escaliers en adamantium qui permettent de monter vers trois séries de remparts situées à 3 m, 6 m et au sommet. Des meurtrières le long de la partie inférieure des remparts crénelés fournissent un abri standard aux créatures à l'intérieur de la forteresse. Il n'y a pas de toit, et uniquement un puits vertical de 3 m de côté au milieu de la forteresse qui traverse l'ensemble de la structure.

En tant que structure magique, la forteresse a le trait structure. Étant donné que la forteresse se déploie vers l'extérieur, aucune créature ne peut se retrouver par inadvertance à l'intérieur comme dans le cas des autres structures magiques. À la place, ces créatures sont repoussées. La structure ne peut pas repousser une créature sur une surface ou un élément dangereux de cette façon et elle arrête de se déployer si cela devait arriver.

La forteresse n'a qu'une seule porte au milieu d'un mur au rez-de-chaussée et celle-ci apparaît directement devant vous quand vous activez la forteresse. Si vous vous trouvez à 30 m ou moins de la porte, vous pouvez provoquer son ouverture ou sa fermeture et la verrouiller en effectuant une action unique pour prononcer un ordre verbal qui a le trait audible. Le DD pour Ouvrir de force la porte ou Crocheter sa serrure est de 40.

Vous pouvez instantanément redonner à la *forteresse instantanée* sa forme de cube en effectuant une action unique pour prononcer un ordre verbal qui a le trait audible. Une fois désactivée, il faut attendre quatre heures avant de pouvoir la réactiver.

Si la forteresse est endommagée, seuls un sort *recréer* ou un individu légendaire en Artisanat peuvent la réparer.

Scène de poche — Objet 5

INVOCATION MAGIQUE STRUCTURE

Prix 138 po

Encombrement L (quand elle n'est pas activée)

L'objet ressemble à la réplique miniature d'un théâtre. Il est doté d'une petite poche pleine de minuscules éléments de décor et de poupées de papier costumées.

Activation (1 min) sur ordre, imaginer, Interagir ; **Effet.** Vous placez le théâtre miniature sur le sol, en le préparant avec le décor et jusqu'à six figurines de votre choix. Vous tapotez ensuite sur la miniature en rythme, ce qui provoque sa transformation en une modeste scène de 6 m de long et 4,50 m de large. Elle est décorée avec les éléments que vous avez sélectionnés et de simples mannequins portent les costumes que vous avez choisis. Un proscenium de bois entoure la scène et de simples rideaux sur les côtés dissimulent les coulisses. En tant que structure magique, la scène a le trait structure.

Tous les éléments de décor de la scène sont illusoires et disparaissent si on les éloigne de plus de 6 m de la scène. Les costumes sont physiques mais avec des embellissements illusoires qui disparaissent dans les mêmes conditions pour révéler de simples blouses blanches.

Le trait structure

Un objet avec le trait structure créé une bâtisse magique ou une autre structure quand il est activé. Il faut activer l'objet sur une portion de terrain sur lequel ne se trouve aucune autre structure. La structure s'adapte au terrain naturel en répondant aux conditions structurelles permettant leur construction sur ce terrain. La structure ajuste sa forme autour de petits éléments comme des mares ou des excroissances rocheuses, mais on ne peut pas la créer sur l'eau ou d'autres surfaces non solides. Si elle est activée sur de la neige, des dunes de sable ou d'autres surfaces meubles avec une surface solide en dessous, les fondations de la structure (le cas échéant) s'enracinent dans cette surface compacte. Si un objet avec ce trait est activé sur une surface solide mais instable, telle qu'un marais ou une zone soumise à des secousses, faites un test nu DD 3 chaque jour ; en cas d'échec, la structure commence à s'enfoncer ou à s'effondrer.

La structure ne blesse pas les créatures situées dans la zone où elle apparaît et on ne peut pas la créer au sein d'une foule ou d'une zone densément peuplée. Toute créature prise par inadvertance à l'intérieur de la structure lorsque l'objet est activé se retrouve saine et sauve à l'intérieur de la structure achevée et peut toujours trouver un moyen évident d'en sortir. Une créature à l'intérieur de la structure quand l'activation se termine n'est pas blessée et se retrouve sur le sol, sans subir de dégât, si elle se trouvait dans l'un des étages de la bâtisse.

Yourte d'explorateur — Objet 10

INVOCATION MAGIQUE STRUCTURE

Prix 880 po

Encombrement 1 (quand elle n'est pas activée)

Avant activation, cet objet ressemble à une simple tente pliée, à peine assez grande pour abriter quatre créatures de taille Moyenne. Malgré les tentatives pour la nettoyer, la tente est toujours maculée de boue à divers endroits.

Activation (10 min) Interagir ; **Fréquence** 1/jour ; **Effet.** La tente pliée se déploie pour former une yourte spacieuse abritant une fosse à feu, dix sacs de couchage, divers ustensiles de cuisine, de l'eau et de la nourriture simple.

Vous pouvez vous abriter et vous nourrir dans la yourte, ainsi qu'un maximum de neuf autres créatures de taille Moyenne qui mangent à peu près autant qu'un humain ; elles n'ont pas besoin de faire un test de Survie pour Subsister quand vous utilisez la yourte. Les feux et les lumières dans la yourte n'illuminent pas les alentours extérieures de la structure et il est donc difficile de la repérer au loin.

Une grande boucle de tissu rouge est accrochée à une paroi. Si on tire sur cette boucle, ce qui nécessite une action Interagir, l'ensemble de la yourte se replie immédiatement pour reprendre sa forme désactivée, prête à être transportée.

Introduction
Ascendances & historiques
Classes
Compétences
Dons
Équipement
Sorts
L'âge des prédictions perdues
Jouer une partie
Diriger une partie
Artisanat et trésors
Annexes

Annexe des états

Lors de vos aventures, les personnages (et parfois leurs possessions) sont affectés par des pouvoirs et des effets qui leur imposent des états. Par exemple, un sort ou un objet magique pourra vous rendre invisible ou vous faire frémir de peur. Les états modifient votre condition. Ils représentent un grand nombre de situations, comme l'attitude des autres créatures envers vous et la manière dont elles interagissent avec vous, ou ce qui se passe quand une créature draine votre sang ou votre essence vitale.

Les états sont persistants. Quand vous êtes affecté par un état, son effet dure jusqu'à ce que la durée indiquée arrive à son terme, que l'état soit dissipé, ou que des conditions présentées dans son descriptif y mettent un terme.

Intensités d'états

Certains états sont associés avec une valeur numérique qui suit le nom de l'état. Il s'agit de l'intensité de l'état. Cette valeur correspond à l'intensité d'un état, qui confère généralement des bonus ou des malus égaux à cette valeur. Cette intensité peut la plupart du temps être diminuée grâce à des compétences, des pouvoirs, ou simplement en prenant son mal en patience. Si une intensité d'état est réduite à 0, cet état prend alors fin.

États prépondérants

Certains états prennent le pas sur d'autres. Cette particularité est alors précisée dans le descriptif de l'état prépondérant. Dans ces cas-là, tous les effets de l'état minoré sont inhibés jusqu'à ce que l'état prépondérant soit dissipé. La durée de l'état minoré continue de s'écouler normalement et il est possible que cet état arrive à son terme pendant qu'il est inhibé.

Liste des états

À terre

Vous êtes étendu au sol. Vous êtes pris au dépourvu et subissez un malus de circonstances de –2 à vos jets d'attaque. Les seules actions de déplacement que vous pouvez entreprendre quand vous êtes à terre sont Ramper ou Vous relever. Si vous Vous relevez, vous mettez un terme à l'état à terre. Quand vous êtes à terre, vous pouvez vous Mettre à l'abri pour vous accroupir et bénéficier d'un abri contre les attaques à distances, même si vous ne vous abritez pas derrière un objet. Vous gagnez alors un bonus de circonstances de +4 à votre CA contre les attaques à distance (mais restez dans l'état pris au dépourvu).

Si vous tombez à terre alors que vous étiez en train d'Escalader ou de Voler, vous chutez (consultez la page 464 pour voir les règles relatives aux chutes). Vous ne pouvez pas être renversé et tomber à terre quand vous nagez.

Accéléré

Vous gagnez une action supplémentaire au début de votre tour à chaque round. De nombreux effets qui vous accélèrent précisent le type d'actions que vous pouvez entreprendre avec cette action supplémentaire. Si plusieurs sources vous accélèrent, vous pouvez utiliser l'action supplémentaire que vous gagnez pour entreprendre n'importe quelle action permise par l'une de ces sources. Dans la mesure où l'état accéléré produit son effet au début de votre tour, vous ne gagnez pas immédiatement des actions si vous gagnez cet état lors de votre tour.

Affaibli

Vous êtes physiquement affaibli. L'état affaibli est toujours accompagné d'une intensité. Quand vous êtes affaibli, vous subissez un malus de statut égal à l'intensité de votre état qui s'applique à vos jets et vos DD basés sur la Force, dont les jets d'attaque basés sur la Force, les jets de dégâts basés sur la Force et les tests d'Athlétisme.

Amical

Cet état reflète l'attitude d'une créature envers un personnage donné et seul un effet surnaturel (comme un sort) peut imposer cet état à un personnage joueur. Une créature dont l'attitude est amicale envers un personnage l'apprécie. Le personnage peut tenter de Solliciter l'aide d'une créature amicale et celle-ci répondra probablement favorablement à une requête simple et dénuée de risque qui ne lui coûte pas trop. Si le personnage ou l'un de ses alliés entreprend une action hostile contre la créature, l'attitude de cette dernière se dégrade proportionnellement à l'hostilité de l'action, dont le degré est déterminé par le MJ.

Aveugle

Vous ne pouvez pas voir. Tous les terrains normaux sont pour vous des terrains difficiles. Vous ne pouvez rien détecter à l'aide de votre vue. Vous échouez automatiquement aux tests de Perception qui nécessitent que vous puissiez voir et, si votre vision est votre seul sens précis, vous subissez un malus de statut de –4 à vos tests de Perception. Vous êtes immunisé contre les effets visuels. L'état aveugle est prépondérant sur l'état ébloui.

Blessé

Vous avez été gravement blessé. Si vous perdez l'état mourant et que vous n'êtes pas encore dans l'état blessé, vous devenez blessé 1. Si vous êtes déjà dans l'état blessé quand vous perdez l'état mourant, l'intensité de votre état blessé augmente de 1. Si vous gagnez l'état mourant alors que vous êtes blessé, vous ajoutez alors à l'intensité de votre état mourant celle de votre état blessé.

L'état blessé prend fin si quelqu'un réussit à vous rendre des points de vie grâce à Soigner les blessures, ou si vous regagnez l'ensemble de vos points de vie et vous reposez pendant 10 min.

Brisé

Brisé est un état affectant les objets. Un objet est brisé quand des dégâts ont réduit ses points de vie au niveau de son Seuil de rupture ou moins. On ne peut plus utiliser normalement un objet brisé, pas plus qu'il n'accorde de bonus, à l'exception d'une armure. Une armure brisée accorde toujours son bonus d'objet à la CA, mais inflige en même temps un malus de statut à la CA en fonction de sa catégorie : –1 pour

une armure légère brisée, –2 pour une armure intermédiaire brisée ou –3 pour une armure lourde brisée.

Un objet brisé continue d'imposer les malus et les limitations normalement encourus lorsqu'on le transporte, le tient ou le porte. Par exemple, une armure brisée imposera toujours son bonus de Dextérité maximal, son malus aux tests, etc.

Si un effet fait se briser un objet automatiquement et que celui-ci a plus de points de vie que son Seuil de rupture, cet effet réduit également les points de vie actuels de l'objet à son Seuil de rupture.

CACHÉ

Quand vous êtes caché d'une créature, celle-ci sait dans quel espace vous vous trouvez, mais elle ne peut pas dire précisément où vous vous trouvez. Vous devenez généralement caché après avoir utilisé Discrétion pour Vous cacher. Quand vous Cherchez une créature en utilisant seulement des sens imprécis, celle-ci se trouve dans l'état caché plutôt qu'observé. Une créature par rapport à laquelle vous êtes caché est prise au dépourvu face à vous. Elle doit réussir un test nu DD 11 quand elle vous cible avec une attaque, un sort ou un autre effet pour avoir une chance de vous affecter. Les zones d'effet ne sont pas sujettes à ce test nu.

Une créature peut tenter de faire appel à l'action Chercher pour tenter de changer votre état en observé, comme décrit en page 470.

CONDAMNÉ

Votre âme se trouve sous le joug d'une puissante force qui vous pousse toujours plus près de la mort. L'état condamné est toujours accompagné d'une intensité. L'intensité maximale de l'état mourant à partir de laquelle vous mourez est diminuée de l'intensité de votre état condamné. Si votre intensité maximale d'état mourant est réduite à 0, vous mourez instantanément. Si vous mourez, vous perdez l'état condamné.

Votre intensité d'état condamné est diminuée de 1 à chaque fois que vous vous reposez pendant une nuit complète.

CONFUS

Vous êtes déconcerté et vous attaquez à l'aveuglette. Vous êtes pris au dépourvu et ne considérez plus personne comme votre allié (ce qui n'empêche pas nécessairement ces créatures de vous considérer comme leur allié) et vous ne pouvez pas utiliser les actions Retarder et Préparer ni utiliser de réactions.

Vous utilisez toutes vos actions pour Frapper ou lancer des tours de magie offensifs. Le MJ peut cependant vous permettre de faire d'autres actions vous permettant d'attaquer plus facilement, comme dégainer une arme, vous rapprocher d'une cible pour qu'elle soit à portée, et ainsi de suite. Le MJ détermine vos cibles aléatoirement. Si vous n'avez pas d'autre cible valide, vous vous prenez vous-même pour cible. Vous réussissez alors automatiquement vos coups, mais ne portez pas de coup critique. Si vous êtes dans l'impossibilité d'attaquer ou de lancer des sorts, vous marmonnez des choses incohérentes et perdez vos actions.

À chaque fois que vous subissez des dégâts provenant d'une attaque ou d'un sort, vous pouvez faire un test nu DD 11 afin de vous remettre de votre confusion et mettre un terme à cet état.

CONTRÔLÉ

Quelqu'un prend des décisions à votre place, en exerçant généralement un contrôle sur vous par le biais d'une injonction ou d'une domination magique. La créature qui vous contrôle décide de vos actions et peut vous faire utiliser n'importe quelle action, y compris des attaques, des réactions et même l'action Retarder. En outre, cette créature n'a généralement pas besoin de dépenser elle-même d'action pour vous contrôler.

DÉGÂTS PERSISTANTS

Les dégâts persistants sont causés par des effets comme l'acide, le feu ou de nombreuses autres choses. Ils se présentent sous la forme « X dégâts persistants de [type] », où « X » représente la quantité de dégâts infligés et le « [type] » correspond au type de dégâts. Au lieu de recevoir immédiatement les dégâts persistants, vous les recevez à la fin de chacun de vos tours tant que vous vous trouvez dans cet état et vous devez à chaque fois relancer les dés de dégâts. Après avoir subi des dégâts persistants, faites un test nu DD 15 afin de déterminer si ceux-ci prennent fin. Sur un succès, vous mettez un terme à l'état.

DRAINÉ

Vous vous affaiblissez quand une créature réussit à drainer votre sang ou votre force vitale. L'état drainé est toujours accompagné d'une intensité. Vous subissez un malus de statut égal à l'intensité de votre état drainé et qui s'applique à vos tests basés sur la Constitution, comme les jets de Vigueur. Vous perdez également une quantité de points de vie égale à votre niveau (avec un minimum de 1) multiplié par l'intensité

GROUPES D'ÉTATS

Certains états existent en rapport les uns avec les autres ou partagent un thème commun. Il peut alors être utile de considérer comme un même groupe plutôt que comme des éléments isolés afin de comprendre leurs interactions.

Degrés de détection : caché, inaperçu, non détecté, observé
Sens : aveugle, invisible, masqué, sourd, ébloui
Mort et état mourant : blessé, condamné, inconscient, mourant
Attitudes : amical, hostile, inamical, indifférent, serviable
Réduction de caractéristiques : affaibli, drainé, maladroit, stupéfié

RÈGLES RELATIVES À LA MORT ET À L'ÉTAT MOURANT

Les états blessé, condamné, inconscient et mourant sont tous liés à l'approche de la mort. Vous trouverez le détail de ces règles en pages 459–461. Les informations les plus importantes qui ne sont pas indiquées dans le descriptif de ces états sont : Quand vous êtes réduit à 0 point de vie, vous êtes assommé et soumis aux effets suivants :

- Votre position dans l'initiative est immédiatement déplacée juste avant celle de la créature ou de l'effet qui vous a réduit à 0 point de vie.
- Vous vous trouvez dans l'état mourant 1. Si l'effet qui vous a assommé était un succès critique de votre assaillant ou résulte d'un échec critique de votre part, vous vous trouvez à la place dans l'état mourant 2. Si vous êtes dans l'état blessé, vous augmentez l'intensité de cet état de l'intensité de votre état blessé. Si les dégâts que vous avez reçus vous ont été infligés par une attaque non létale, vous ne vous trouvez pas dans l'état mourant, mais dans l'état inconscient avec 0 point de vie.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

de votre état drainé, et votre maximum de points de vie est réduit de ce montant. Par exemple, si vous subissez un effet qui vous inflige drainé 3 et que vous êtes un personnage de niveau 3, vous perdez 9 points de vie et réduisez votre maximum de points de vie de 9. Perdre de ces points de vie n'est pas considéré comme subir des dégâts.

À chaque fois que vous vous reposez une nuit complète, l'intensité de votre état drainé décroît de 1. Votre maximum de points de vie remonte alors, mais vous ne regagnez pas immédiatement les points de vie que vous avez perdus.

ÉBLOUI

Vos yeux ont été soumis à un excès de stimuli. Si la vue est votre seul sens précis, toutes les créatures et les objets vous sont masqués.

EFFRAYÉ

Vous êtes paralysé par la peur et vous luttez pour ne pas céder à la panique. L'état effrayé est toujours accompagné d'une intensité. Vous subissez un malus de statut égal à cette valeur pour tous vos tests et DD. Sauf indication contraire, l'intensité de votre état effrayé décroît de 1 à la fin de chacun de vos tours.

EMPOIGNÉ

Vous êtes maintenu en place par une autre créature, ce qui vous confère les états pris au dépourvu et immobilisé. Si vous entreprenez une action de manipulation pendant que vous êtes empoigné, vous devez réussir un test nu DD 5 ou perdre cette action. Vous faites le test après avoir dépensé l'action et avant que ses effets s'appliquent.

EN FUITE

La peur ou une autre forme de compulsion vous contraint à prendre la fuite. Lors de votre tour, vous devez utiliser toutes vos actions pour tenter de vous éloigner de la source de votre état de fuite aussi rapidement que possible (en utilisant des actions de déplacement pour fuir ou ouvrir des portes qui vous barrent le chemin, par exemple). Cette source est généralement l'effet ou l'incantateur qui vous a imposé cet état. Cependant, certains effets peuvent désigner quelque chose d'autre comme source. Vous ne pouvez pas utiliser les actions Retarder ou Préparer en fuyant.

ENTRAVÉ

Vous êtes attaché et ne pouvez pas bouger, ou une créature vous a saisi et immobilisé. Vous vous trouvez dans les états pris au dépourvu et immobilisé, et vous ne pouvez entreprendre aucune action dotée des traits attaque ou manipulation, sauf si vous tentez ainsi de Vous échapper ou d'Ouvrir vos liens de force. L'état entravé est prépondérant sur l'état empoigné.

ÉTOURDI

Vous êtes hébété. Vous ne pouvez pas agir tant que vous êtes étourdi. L'état étourdi est toujours accompagné d'une intensité qui indique la quantité d'actions que vous perdez, parfois pendant plusieurs tours, du fait de cet état. À chaque fois que vous regagnez des actions (au début de votre tour, par exemple), vous réduisez la quantité d'actions regagnées de l'intensité de votre état étourdi, puis réduisez l'intensité de votre état par le nombre d'actions que vous avez perdues. Par exemple, si vous êtes étourdi 4, vous perdez vos 3 actions au début de votre tour et vous devenez alors étourdi 1. Lors de votre prochain tour, vous perdrez une action supplémentaire, puis vous pourrez utiliser vos 2 actions restantes normalement. L'état étourdi peut également être accompagné d'une durée à la place d'une intensité, comme « étourdi pendant 1 min ». Dans ce cas-là, vous perdez toutes vos actions pour la durée indiquée.

L'état étourdi est prépondérant sur l'état ralenti. Si la durée de votre état étourdi prend fin alors que vous êtes ralenti, les actions perdues du fait de l'état étourdi sont prises en compte dans le décompte des actions perdues du fait de l'état ralenti. Ainsi, si vous êtes étourdi 1 et ralenti 2 au début de votre tour, vous perdez 1 action à cause de l'état étourdi puis perdez 1 action supplémentaire car vous êtes ralenti, et il vous reste 1 action à utiliser pour ce tour.

FASCINÉ

Votre attention est irrésistiblement attirée par quelque chose et vous ne faites plus attention à ce qui se déroule autour de vous. Vous subissez un malus de statut de –2 à vos tests de Perception et de compétences et vous ne pouvez pas entreprendre d'actions dotées du trait concentration, sauf si ces actions ou leurs conséquences sont liées à l'objet de votre fascination (avec l'accord du MJ). Par exemple, vous pourrez probablement Chercher et Vous souvenir de quelque chose par rapport au sujet de votre fascination, mais vous ne pourrez normalement pas lancer de sort ciblant une autre créature. Cet état prend fin si une créature entreprend une action hostile contre vous ou n'importe lequel de vos alliés.

FATIGUÉ

Vous êtes fatigué et n'arrivez pas à rassembler vos forces. Vous subissez un malus de statut de –1 à votre CA et à vos jets de sauvegarde. Quand vous explorez, vous ne pouvez pas choisir d'activité d'exploration.

Vous vous remettez de l'état fatigué au terme d'une nuit complète de repos.

HOSTILE

Cet état reflète l'attitude d'une créature envers un personnage donné et seul un effet surnaturel (comme un sort) peut imposer cet état à un personnage joueur. Une créature hostile souhaite activement faire du mal au personnage qui lui inspire cette attitude. Elle ne l'attaquera pas nécessairement, mais refusera d'accéder aux Sollicitations de ce personnage.

IMMOBILISÉ

Vous ne pouvez entreprendre aucune action dotée du trait déplacement. Si vous êtes immobilisé par quelque chose qui vous maintient en place et qu'une force extérieure tente de vous faire quitter votre espace, cette force doit réussir un test contre le DD de l'effet ou la défense adaptée (généralement le DD de Vigueur) du monstre qui vous maintient en place.

INAMICAL

Cet état reflète l'attitude d'une créature envers un personnage donné et seul un effet surnaturel (comme un sort) peut imposer cet état à un personnage joueur. Une créature inamicale n'apprécie pas un personnage en particulier et elle ne lui fait pas confiance. Elle refusera toutes les Sollicitations de ce personnage.

INAPERÇU

Si vous êtes inaperçu aux yeux d'une créature, elle n'a aucune conscience de votre présence. Quand vous êtes inaperçu

par une créature, vous êtes également non détecté par elle. Cet état intervient dans le cadre de pouvoirs qui peuvent seulement être utilisés contre des cibles qui n'ont aucune conscience de votre présence.

INCONSCIENT

Vous dormez ou avez été assommé. Vous ne pouvez pas faire d'action. Vous subissez un malus de –4 à votre CA, à votre Perception et à vos jets de Réflexes et vous vous trouvez dans les états aveugle et pris au dépourvu. Quand vous gagnez cet état, vous tombez à terre et lâchez les objets que vous tenez en main, sauf si l'effet précise le contraire ou que le MJ détermine que vous êtes dans une situation qui ne s'y prête pas.

Si vous êtes inconscient parce que vous êtes mourant, vous ne pouvez pas vous réveiller tant que vous êtes réduit à 0 point de vie. Si vous regagnez 1 point de vie ou plus grâce à des soins, vous perdez les états mourant et inconscient et vous pouvez agir normalement lors de votre prochain tour.

Si vous êtes inconscient et avez 0 point de vie mais n'êtes pas mourant, vous regagnez naturellement 1 point de vie et vous éveillez au bout d'un certain temps. Le MJ détermine alors combien de temps vous êtes inconscient : un intervalle allant de 10 min à plusieurs heures. Si vous recevez des soins pendant cet intervalle de temps, vous perdez l'état inconscient et pouvez agir normalement lors de votre prochain tour.

Si vous êtes inconscient et avez plus de 1 point de vie (généralement parce qu'un effet vous a endormi ou rendu inconscient), vous pouvez vous réveiller pour l'une des raisons suivantes. Chacune vous fait perdre l'état inconscient.

- Vous subissez des dégâts qui ne vous réduisent pas à 0 point de vie. Si ces dégâts vous réduisent à 0 point de vie, vous restez inconscient et gagnez également l'état mourant.
- Vous êtes soumis à un effet de guérison, autre que la guérison naturelle dont vous bénéficiez en vous reposant.
- Quelqu'un vous réveille avec une action d'Interaction.
- Un bruit fort se produit alentour. Vous ne vous réveillez cependant pas automatiquement. Au début de votre tour, vous faites automatiquement un test de Perception contre le DD du bruit (ou, s'il s'agit de plusieurs bruits, le DD le moins élevé). Sur un succès, vous vous réveillez. Si des créatures se trouvent autour de vous et tentent de rester discrètes, ce test de Perception est fait contre leur DD de Discrétion. Certains effets magiques vous font sombrer dans un sommeil si profond que vous ne pouvez pas faire ce test de Perception.
- Si vous êtes simplement endormi, le MJ peut décider que vous vous réveillez parce que vous avez assez dormi ou parce que quelque chose a troublé votre sommeil.

INDIFFÉRENT

Cet état reflète l'attitude d'une créature envers un personnage donné et seul un effet surnaturel (comme un sort) peut imposer cet état à un personnage joueur. Une créature indifférente n'a aucun préjugé positif ou négatif envers ce personnage. Sauf indication contraire, partez du principe que l'attitude par défaut d'une créature envers un personnage est indifférente.

INVISIBLE

Vous ne pouvez pas être vu tant que vous êtes invisible. Vous êtes non détecté aux yeux de tout le monde. Les

RÈGLES RELATIVES AUX DÉGÂTS PERSISTANTS

Les règles supplémentaires présentées ci-dessous concernent les dégâts persistants dans certaines situations.

Rétablissement assisté

Vous pouvez bénéficier de l'aide d'un allié ou prendre vous-même des mesures pour tenter de vous remettre de dégâts persistants, afin de pouvoir faire un test nu supplémentaire avant la fin de votre tour. Il s'agit généralement d'une activité nécessitant 2 actions et qui doit raisonnablement améliorer vos chances (selon l'avis du MJ). Par exemple, vous pouvez tenter d'étouffer une flamme, de rincer de l'acide, ou de faire appel à la Médecine ou à l'action Prodiguer les premiers soins pour stopper une hémorragie. Vous pouvez alors faire un test nu supplémentaire immédiatement.

Le MJ décide du fonctionnement de cette assistance en s'inspirant des exemples ci-dessous :

- Réduire le DD du test nu à 10 pour une aide particulièrement adaptée, comme s'asperger d'eau pour éteindre des flammes.
- Mettre automatiquement fin à l'état concerné si l'aide apportée le justifie, comme des soins qui vous redonnent votre maximum de points de vie pour mettre fin à un saignement persistant, ou vous submerger dans un lac pour mettre fin à des dégâts persistants de feu.
- Modifier le nombre d'actions nécessaires pour vous aider si les moyens employés par celui qui vous aide sont particulièrement efficaces ou inefficaces.

Les dégâts persistants s'épuisent automatiquement au bout d'un certain temps, car le feu se consume, le sang coagule, etc. C'est au MJ de déterminer cette durée, mais il faut généralement attendre 1 min.

Immunités, résistances et faiblesses

Les immunités, résistances et faiblesses s'appliquent à tous les dégâts persistants. Si un effet inflige des dégâts initiaux en plus de dégâts persistants, vous appliquez vos immunités, résistances et faiblesses séparément pour les dégâts initiaux et pour les dégâts persistants. Généralement, si un effet permet d'annuler les dégâts initiaux, il annule également les dégâts persistants, comme cela peut être le cas avec une arme tranchante qui inflige également des dégâts persistants causés par l'entaille qu'elle inflige. Le MJ peut cependant décider que ce n'est pas le cas dans certaines situations.

Dégâts persistants multiples

Vous pouvez être simultanément affecté par plusieurs formes de dégâts persistants, tant que ceux-ci sont de types différents. Si vous gagnez plusieurs fois l'état persistant pour un même type de dégâts, celui qui vous inflige le plus de dégâts est prépondérant sur les autres. Les dégâts causés par les dégâts persistants vous sont tous infligés à la fois, donc si quelque chose se déclenche au moment où vous subissez ces dégâts, cette chose ne se déclenche qu'une seule fois. Par exemple, si vous êtes mourant et affecté par plusieurs types de dégâts persistants, ceux-ci n'augmentent l'intensité de votre état mourant qu'une seule fois.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

GAGNER ET PERDRE DES ACTIONS

Les états accéléré, ralenti et étourdi sont les principales manières de gagner ou perdre des actions lors d'un tour. Vous trouverez les règles relatives à ces mécanismes en page 462. En bref, ces états altèrent le nombre d'actions que vous gagnez au début de votre tour. Ainsi, gagner un de ces états au milieu de votre tour n'a pas d'impact sur le nombre d'actions que vous pouvez entreprendre lors de ce tour. Si vous vous trouvez dans des états conflictuels qui affectent la quantité d'actions que vous pouvez faire, vous choisissez les actions que vous perdez. Par exemple, l'action gagnée grâce à *rapidité* vous permet seulement de Marcher rapidement ou de Frapper, donc si vous devez perdre une action parce que vous êtes ralenti, il peut être judicieux de perdre l'action conférée par *rapidité* afin de conserver des actions plus polyvalentes.

Certains états vous empêchent de faire un certain type d'actions, notamment des réactions. D'autres états vous empêchent simplement d'agir. Quand vous ne pouvez pas agir, vous êtes incapable de faire quelque action que ce soit. À la différence des états ralenti ou étourdi, ces états particuliers ne modifient pas le nombre d'actions que vous regagnez à chaque tour, mais ils vous empêchent de les utiliser. Cela signifie que si quelque chose vous guérit de l'état paralysé lors de votre tour, vous pourrez agir immédiatement après.

créatures peuvent cependant vous Chercher pour tenter de vous détecter. Si une créature réussit un test de Perception opposé à votre DD de Discrétion, vous vous trouvez dans l'état caché par rapport à cette créature jusqu'à ce que vous fassiez preuve de Furtivité pour redevenir non détecté. Si vous devenez invisible alors que quelqu'un peut vous voir, vous commencez par vous trouver dans l'état caché par rapport à ce témoin (au lieu de non détecté) jusqu'à ce que vous vous déplaciez Furtivement. Tant que vous êtes invisible, vous ne pouvez pas devenir observé, sauf si une créature fait appel à des pouvoirs spéciaux ou de la magie.

MALADE

Vous vous sentez malade. L'état malade est toujours accompagné d'une intensité. Vous subissez un malus de statut égal à cette valeur à tous vos tests et DD. Quand vous êtes malade, vous ne pouvez pas volontairement ingérer quelque chose, y compris des élixirs et des potions.

Vous pouvez dépenser une action unique pour tenter de vomir afin de vous remettre de cet état. Vous faites alors immédiatement un jet de Vigueur contre le DD de l'effet qui vous a rendu malade. Sur un succès, vous réduisez l'intensité de l'état malade de 1 (ou de 2 sur un succès critique).

MALADROIT

Vos mouvements deviennent maladroits et incertains. L'état maladroit est toujours accompagné d'une intensité. Vous subissez un malus de statut égal à l'intensité de l'état et qui s'applique à vos tests et vos DD basés sur la Dextérité, comme votre CA, vos jets de Réflexes, vos jets d'attaque à distance et vos tests de compétences basés sur Acrobaties, Discrétion et Vol.

MASQUÉ

Tant que vous êtes masqué face à une créature (si vous êtes dans un épais brouillard, par exemple), cette créature a du mal à vous voir. Vous pouvez toujours être observé, mais vous êtes plus difficile à cibler. Une créature face à laquelle vous êtes masqué doit réussir un test nu DD 5 pour pouvoir vous prendre pour cible avec une attaque, un sort ou un autre effet. Les zones d'effet ne sont pas sujettes à ce test nu. Si le test échoue, l'attaque, le sort ou l'effet ne vous affecte pas.

MOURANT

Vous vous videz de votre sang ou vous trouvez aux portes de la mort pour une autre raison. Tant que vous êtes dans cet état, vous êtes inconscient. L'état mourant est toujours associé à une intensité et, si celle-ci atteint mourant 4, vous mourez. Si vous êtes mourant, vous devez faire un test de récupération (page 459) au début de chacun de vos tours afin de déterminer si votre état s'améliore ou empire. L'intensité de votre état mourant augmente de 1 si vous subissez des dégâts pendant que vous êtes mourant, ou de 2 si vous subissez des dégâts infligés par un coup critique ou que vous obtenez un échec critique à votre jet de sauvegarde.

Si vous quittez l'état mourant parce que vous avez réussi un test de récupération mais que vous êtes toujours à 0 point de vie, vous restez dans l'état inconscient, mais vous pouvez vous réveiller comme expliqué dans le descriptif de cet état. Si jamais vous regagnez un point de vie ou plus, vous quittez l'état mourant automatiquement et vous vous réveillez. À chaque fois que vous quittez l'état mourant, vous gagnez l'état blessé 1, ou augmentez l'intensité de votre état blessé de 1 si vous êtes déjà affecté par cet état.

NON DÉTECTÉ

Quand vous êtes non détecté par une créature, celle-ci ne peut pas vous voir du tout, elle n'a aucune idée de l'espace que vous occupez et elle ne peut pas vous prendre pour cible. Vous pouvez cependant toujours être affecté par les pouvoirs qui ciblent une zone. Quand vous êtes non détecté par une créature, celle-ci se trouve prise au dépourvu face à vous.

Une créature face à laquelle vous êtes non détecté peut tenter de deviner quelle case vous occupez afin de vous prendre pour cible. Elle doit alors désigner une case et tenter une attaque. Le fonctionnement est alors le même que pour cibler une créature cachée (qui nécessite de faire un test nu DD 11, comme expliqué en page 466), mais le test nu et le jet d'attaque sont faits en secret par le MJ qui ne précise alors pas si l'attaque échoue à cause d'un échec du test nu, du jet d'attaque ou d'un mauvais choix de case.

Une créature peut entreprendre l'action Chercher pour tenter de vous trouver, comme décrit en page 470.

OBSERVÉ

Tout ce qui est clairement visible est observé en ce qui vous concerne. Si une créature prend des dispositions pour éviter d'être détectée, en utilisant Discrétion pour Se cacher par exemple, elle peut devenir cachée ou non détectée au lieu d'observée. Si vous bénéficiez d'un autre sens précis à la place ou en plus de votre vue, vous pourrez peut-être observer cette créature ou cet objet à l'aide de ce sens. Vous ne pouvez observer une créature qu'à l'aide de sens précis. Quand vous Cherchez une créature à l'aide de sens imprécis, celle-ci reste cachée plutôt qu'observée.

PARALYSÉ

Votre corps est figé sur place. Vous êtes pris au dépourvu et ne pouvez pas agir, sauf pour Vous souvenir de quelque

chose et entreprendre des actions qui font seulement appel à votre esprit (ces actions sont déterminées par le MJ). Vos sens fonctionnent toujours, mais votre perception est limitée aux zones que vous pouvez percevoir sans bouger votre corps, vous n'êtes donc pas capable de Chercher.

PÉTRIFIÉ

Vous avez été changé en pierre. Vous ne pouvez pas agir ou sentir quoi que ce soit. Vous devenez un objet dont l'Encombrement est le double de votre Encombrement normal (généralement 12 pour une créature Moyenne pétrifiée ou 6 pour une Petite créature pétrifiée), avec CA 9, Solidité 8 et la même quantité de points de vie que vous aviez de votre vivant. Vous n'avez pas de Seuil de rupture. Quand vous redevenez une créature de chair et de sang, vous conservez la même quantité de points de vie que vous aviez en tant que statue. Si la statue est détruite, vous mourrez immédiatement. Tant que vous êtes pétrifié, votre corps et votre esprit se trouvent en stase et vous ne vieillissez pas ni ne remarquez le temps qui passe.

PRIS AU DÉPOURVU

Vous êtes distrait, ou quelque chose d'autre vous empêche de vous concentrer entièrement sur vos défenses. Vous subissez un malus de circonstances de –2 à votre CA. Certains effets vous confèrent l'état pris au dépourvu seulement face à certaines créatures ou certaines attaques. D'autres, notamment les états, vous rendent pris au dépourvu contre tout. Si une règle ne précise pas que cet état est seulement valable dans une situation donnée, il est valable pour toutes les situations. Par exemple, de nombreux effets précisent simplement : « la cible est prise au dépourvu ».

RALENTI

Vous perdez des actions. L'état ralenti est toujours accompagné d'une intensité. Quand vous regagnez des actions au début de votre tour, vous réduisez la quantité d'actions que vous gagnez par l'intensité de votre état ralenti. Dans la mesure où l'état ralenti produit son effet au début de votre tour, vous ne perdez pas immédiatement des actions si vous gagnez cet état lors de votre tour.

SERVIABLE

Cet état reflète l'attitude d'une créature envers un personnage donné et seul un effet surnaturel (comme un sort) peut imposer cet état à un personnage joueur. Une créature serviable souhaite activement aider le personnage qui lui inspire cette attitude. Elle acceptera que ce personnage la Sollicite, tant que ces requêtes n'iront pas à l'encontre des objectifs ou de la qualité de vie de la créature serviable. Si le personnage ou l'un de ses alliés entreprend une action hostile contre la créature, l'attitude de cette dernière se dégrade proportionnellement à l'hostilité de l'action, dont le degré est déterminé par le MJ.

SOURD

Vous ne pouvez pas entendre. Vous échouez automatiquement à tous les tests de Perception qui reposent sur votre audition. Vous subissez un malus de statut de –2 à vos tests de Perception destinés à déterminer l'initiative et aux tests en rapport avec le son et d'autres sens. Si vous accomplissez une action qui a le trait audible, vous devez réussir un test nu DD 5 ou perdre l'action. Vous faites ce test après avoir dépensé l'action mais avant d'appliquer ses effets. Vous êtes immunisé contre les effets audibles.

STUPÉFIÉ

Vos pensées et votre instinct sont embrouillés. L'état stupéfié est toujours accompagné d'une intensité. Vous subissez un malus de statut égal à cette intensité qui s'applique à vos tests et vos DD basés sur l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme, dont vos jets de Volonté, vos jets d'attaques de sorts, vos DD de sorts et vos tests de compétences basés sur ces caractéristiques. À chaque fois que vous tentez de Lancer un sort quand vous êtes stupéfié, ce sort est interrompu, sauf si vous réussissez un test nu dont le DD est égal à 5 + l'intensité de votre état stupéfié.

SURCHARGÉ

Vous transportez plus de poids que vous ne pouvez en gérer. Tant que vous êtes surchargé, vous êtes maladroit 1 et vous subissez un malus de 3 m à toutes vos Vitesses. Comme pour l'ensemble des malus infligés à votre Vitesse, cette dernière ne peut être réduite à moins de 1,5 m.

ÉTATS REDONDANTS

Vous pouvez seulement être affecté par un état donné à la fois. Si un effet tente de vous imposer un état dans lequel vous vous trouvez déjà, vous conservez alors cet état pour la durée la plus longue des deux effets. L'état dont la durée est la plus courte prend fin, mais les autres états qui ont pu être causés par l'effet original à la durée plus courte peuvent persister.

Imaginons par exemple que vous avez été frappé par un monstre qui draine votre vitalité. Votre blessure vous confère les états affaibli 2 et pris au dépourvu jusqu'à la fin du prochain tour du monstre. Avant la fin du tour de cette créature, vous vous trouvez empoisonné par un piège qui vous confère l'état affaibli 2 pour 1 min. Dans ce cas, l'état affaibli 2 d'une durée de 1 min remplace l'état affaibli 2 du monstre et vous vous trouvez ainsi dans l'état affaibli 2 pour une plus longue durée. Vous restez pris au dépourvu, puisque rien ne remplace cet état, qui persiste jusqu'à la fin du prochain tour du monstre.

Tout pouvoir qui dissipe un état le dissipe entièrement, peu importe son intensité ou le nombre de fois où vous avez été affecté par cet état. Dans l'exemple ci-dessus, un sort qui dissipe l'état affaibli le dissipe entièrement, c'est-à-dire qu'il n'a pas besoin d'être lancé deux fois.

États redondants avec des intensités

Les états associés à une intensité différente sont considérés comme des états différents. Si vous êtes affecté plusieurs fois par un état associé à une intensité, vous appliquez seulement l'intensité la plus élevée, mais vous devez faire le suivi de la durée de tous ces états si l'un d'entre eux, moins intense, dure plus longtemps que l'état prépondérant. Par exemple, si vous êtes dans l'état ralenti 2 pour une durée de 1 round et dans l'état ralenti 1 pour une durée de 6 rounds, vous serez ralenti 2 pendant le premier round, puis ralenti 1 pour les 5 rounds suivants, qui correspondent à la fin de la durée du second effet. Si quelque chose réduit l'intensité de l'état, il la réduit pour tous les états du même nom qui vous affectent. Par exemple, dans l'exemple précédent, si quelque chose réduit l'intensité de votre état ralenti de 1, le premier état devient alors ralenti 1 et le second ralenti 0, ce qui le dissipe.

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

Pathfinder — Feuille de personnage

Maîtrise: Inexpérimenté +0 · Qualifié 2+Niveau · Expert 4+Niveau · Maître 6+Niveau · Légendaire 8+Niv.

Action unique · Activité à deux actions · Activité à trois actions · Action gratuite · Réaction

Nom du personnage | Nom du joueur | Points d'expérience (PX)

Ascendance et historique | Historique | Classe | Taille | Alignement | Traits | Divinité

Niveau | Points d'héroïsme

Valeurs de caractéristique

	Modificateur de	Valeur de
	FOR	FORCE
	DEX	DEXTÉRITÉ
	CON	CONSTITUTION
	INT	INTELLIGENCE
	SAG	SAGESSE
	CHA	CHARISME

DD de classe

= DD de base 10 | Ess. | Maîtri. | Q E M L | Objet

Classe d'armure

CA = DD de base 10 | Dex | Max | Maîtri. | Q E M L | Objet

Sans armure Q E M L | Légère Q E M L | Intermédiaire Q E M L | Lourde Q E M L

Bouclier + | Solidité | PV max | SR | PV actuels

Jets de sauvegarde

Vigueur	Réflexes	Volonté
CON	DEX	SAG
Maîtri.	Maîtri.	Maîtri.
Objet	Objet	Objet
Q E M L	Q E M L	Q E M L

Notes

Points de vie

Max | Actuels | Temporaires | Blessé | Mourant

Résistances et immunités

États

Perception

Sag | Maîtri. | Q E M L | Objet

Sens

Vitesse

Mètres

Types de déplacement & notes

Frappes au corps à corps

Arme = For | Maîtri. | Q E M L | Objet

Dégâts: Dé | For | C P T | Spec M | Autres | Traits

Frappes à distance

Arme = Dex | Maîtri. | Q E M L | Objet

Dégâts: Dé | Special | C P T | Spec M | Autres | Traits

Maîtrises d'arme

Simples Q E M L | De guerre Q E M L | Autres Q E M L | Autres Q E M L

Compétences

Acrobaties	=	Dex	Maîtrise	Q E M L	Objet	Armure -
Arcanes	=	Int	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Artisanat	=	Int	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Athlétisme	=	For	Maîtrise	Q E M L	Objet	Armure -
____ conn.	=	Int	Maîtrise	Q E M L	Objet	
____ conn.	=	Int	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Diplomatie	=	Cha	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Discrétion	=	Dex	Maîtrise	Q E M L	Objet	Armure -
Duperie	=	Cha	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Intimidation	=	Cha	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Médecine	=	Sag	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Nature	=	Sag	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Occultisme	=	Int	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Religion	=	Sag	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Représentation	=	Cha	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Société	=	Int	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Survie	=	Sag	Maîtrise	Q E M L	Objet	
Vol	=	Dex	Maîtrise	Q E M L	Objet	Armure -

Langues

Photocopies autorisées pour un usage personnel.

Pouvoirs et dons ancestraux

- SPÉCIAL 1ER
- HÉRITAGE 1ER
- DON 1ER
- DON 5E
- DON 9E
- DON 13E
- DON 17E

Dons de compétences

- HISTORIQUE
- 2E
- 4E
- 6E
- 8E
- 10E
- 12E
- 14E
- 16E
- 18E
- 20E

Dons généraux

- 3E
- 7E
- 11E
- 15E
- 19E

Capacités et dons de classe

- CAPACITÉ 1ER
- CAPACITÉ 1ER
- DON 1ER
- DON 2E
- CAPACITÉ 3E
- DON 4E
- CAPACITÉ 5E
- DON 6E
- CAPACITÉ 7E
- DON 8E
- CAPACITÉ 9E
- DON 10E
- CAPACITÉ 11E
- DON 12E
- CAPACITÉ 13E
- DON 14E
- CAPACITÉ 15E
- DON 16E
- CAPACITÉ 17E
- DON 18E
- CAPACITÉ 19E
- DON 20E

Dons bonus

Inventaire

OBJETS PORTÉS	INVESTI (MAX 10)	ENC.

OBJETS PRÉPARÉS	ENC.

AUTRES OBJETS	ENC.

SURCHARGÉ
BASE 5 FOR

MAXIMUM
BASE 10 FOR

PC PA PO PP

Photocopies autorisées pour un usage personnel.

Croquis du personnage

ETHNIE	NATIONALITÉ	LIEU DE NAISSANCE	ÂGE	SEXE ET PRONOMS	TAILLE	POIDS

APPARENCE

Personnalité

ATTITUDE

CROYANCES

AFFECTIONS

AVERSIONS

EXPRESSIONS PRÉFÉRÉES

Notes de campagne

NOTES

ALLIÉS

ENNEMIS

ORGANISATIONS

Actions et activités

NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE

DESCRIPTION

NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE

DESCRIPTION

NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE

DESCRIPTION

NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE

DESCRIPTION

NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE

DESCRIPTION

NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE

DESCRIPTION

Free Actions and Reactions

NOM	☐ ACTION GRAT. ☐ RÉACTION	TRAITS	PAGE

DÉCLENCHEUR

DESCRIPTION

NOM	☐ ACTION GRAT. ☐ RÉACTION	TRAITS	PAGE

DÉCLENCHEUR

DESCRIPTION

NOM	☐ ACTION GRAT. ☐ RÉACTION	TRAITS	PAGE

DÉCLENCHEUR

DESCRIPTION

NAM NOM E	☐ ACTION GRAT. ☐ RÉACTION	TRAITS	PAGE

DÉCLENCHEUR

DESCRIPTION

Photocopies autorisées pour un usage personnel.

Jet d'attaque de sort

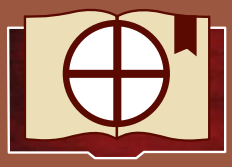
= ESS. | MAÎTRI. | Q E M L

DD des sorts

= DD de base 10 | ESS. | MAÎTRI. | Q E M L

Traditions magiques

ARCANIQUE — OCCULTE



PRIMORDIALE — DIVINE

☐ PRÉPARÉ ☐ SPONTANÉ

Tours de magie

PRÉP

ACTIONS M S V

Sorts innés

FREQ

ACTIONS M S V

Sorts focalisés

POINTS DE FOCALISATION | ACTUELS | MAXIMUM

ACTIONS M S V

Emplacements de sort quotidiens

TOUR DE MAGIE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NIVEAU										

SORTS SPONTANÉS RESTANTS

Sorts

PRÉP

ACTIONS M S V

Photocopies autorisées pour un usage personnel.

Glossaire et index

Cette annexe contient les références des pages des règles essentielles du jeu, ainsi que les définitions complètes de la majorité des traits, et des définitions et des méthodes de calcul partielles associées à d'autres règles.

1 naturel, 20 naturel. Quand vous lancez un d20 et que vous obtenez 1 comme résultat, vous réduisez votre degré de succès d'un cran. Quand votre résultat est 20, vous augmentez votre degré de succès d'un cran. 445–446

à terre (état). Vous êtes étendu au sol et il est plus facile de vous attaquer. 618

aberration (trait). Les aberrations sont des créatures venant d'au-delà des plans ou des créatures issues de l'ordre naturel mais corrompues.

abjuration (trait). Les effets et objets magiques dotés de ce trait sont associés à l'école de magie d'abjuration, qui privilégie la magie protectrice et de défense. 297

abri. Quand vous vous trouvez derrière une barrière physique, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à votre CA, à vos jets de Réflexes contre les effets de zone, et à vos tests de Discrétion. Ce bonus est de +4 pour un abri important. Vous pouvez utiliser une créature comme abri partiel pour obtenir un bonus de circonstances de +1 à votre CA. 477

accéléré (état). Vous obtenez une action supplémentaire à chaque tour. 618

acide (trait). Les effets possédant ce trait infligent des dégâts d'acide. Les créatures qui possèdent ce trait ont une connexion magique à l'acide.

acide (type de dégâts). 452

acrobaties (compétence). Permet d'accomplir des tâches qui demandent coordination et grâce. (Dex) 240–241

action basique. Une action que toutes les créatures peuvent entreprendre. 469–472

action basique spécialisée. 472

action gratuite.(◇) Une action que vous pouvez utiliser sans dépenser d'action. Les actions gratuites avec déclencheur peuvent être utilisées à n'importe quel moment. Faire une telle action ne compte pas comme si vous aviez utilisé votre réaction. 17, 461–463

action hostile. 305

action unique.(◆) Une action qui utilise une seule de vos trois actions lors de votre tour. 17, 461

actions. Des tâches distinctes qui génèrent un effet spécifique et s'accompagnent parfois d'un test afin d'en déterminer les conséquences. Les actions peuvent servir à accomplir de nombreuses choses, comme se déplacer, attaquer, lancer un sort ou interagir avec un objet. La plupart des créatures peuvent utiliser 3 actions pendant leur tour. 17, 461–463
actions hostiles 305

Activer un objet (activité). Vous utilisez les composants nécessaires à l'activation d'un objet alchimique ou magique. La quantité d'actions requises varie en fonction de l'objet. 532–533

activité. Une catégorie d'action qui demande généralement d'accomplir plus qu'une action unique. Les activités que vous accomplissez pendant votre tour vous demandent 2 actions (◆◆) ou 3 actions (◆◆◆). Les activités que vous accomplissez pendant les phases d'exploration ou d'intermède peuvent vous demander plusieurs minutes, heures ou jours. 17, 461–462
activités d'exploration 479–480
lors des rencontres 472

adamantium (matériau). 574

additif (trait). 75

affaibli (état). Vous vous sentez vidé de votre énergie. 618

affliction. Une affliction peut affecter une créature sur une longue durée et évoluer en suivant plusieurs stades. Les plus courantes sont les malédictions, les maladies et les poisons. 457–458

âge. 29

agile (trait d'arme). 282

Aider (action basique). ↷ Conférez un bonus au test de compétence ou jet d'attaque d'un allié. 470

air (trait). Les effets dotés du trait air permettent de manipuler ou de créer de l'air. Ceux qui permettent de manipuler l'air n'ont aucun effet dans le vide ou une zone dépourvue d'air. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'air ou ont une connexion magique avec cet élément.

alchimique (trait). Les objets alchimiques sont alimentés par les réactions de réactifs alchimiques. Les objets alchimiques ne sont pas magiques et n'émettent pas d'aura magique. 576–587

alchimiste (classe). 70–81
archétype multiclasse 220
objets alchimiques 576–587

alchimiste (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe alchimiste.

alignement (type de dégâts). Une catégorie générale de dégâts qui regroupe les dégâts chaotiques, mauvais, bons et loyaux. 452

alignement. L'alignement représente les valeurs morales et éthiques fondamentales d'une créature sur un axe loi-chaos et un axe bien-mal. 12, 28–29

allié. Un allié est quelqu'un qui est de votre côté. Vous n'êtes pas considéré comme votre propre allié. 456

allonge (trait d'arme). 282

amical (état). Un PNJ qui se trouve dans cet état a une attitude bienveillante envers vous. 618

anathème. Quand un personnage enfreint les restrictions comportementales imposées par la source de sa puissance, il peut perdre certains pouvoirs. 86–87, 106, 118, 180

ange (trait). Cette famille de célestes est originaire du plan du Nirvana. La majorité des anges sont d'alignement neutre bon, ils possèdent vision dans le noir et ont une faiblesse contre les dégâts mauvais.

animal (trait). Un animal est une créature dont l'intelligence est relativement limitée. Son modificateur de caractéristique d'Intelligence ne dépasse généralement pas –4, il ne peut pas parler de langue et ne peut pas développer de compétences basées sur l'Intelligence.

apogée (trait). Quand vous Investissez un objet doté du trait apogée, il améliore l'une de vos valeurs de caractéristiques, soit en l'augmentant de 2, soit en lui permettant d'atteindre 18, selon ce qui vous permet d'obtenir la valeur la plus élevée. Vous bénéficiez alors de tous les avantages liés à cette nouvelle valeur de caractéristique jusqu'à ce que l'investiture prenne fin. Un objet d'apogée confère cet avantage uniquement la première fois qu'il est investi lors d'une période de vingt-quatre heures, et vous ne pouvez profiter que d'un seul objet d'apogée à la fois. Si vous essayez d'investir un objet d'apogée alors que vous en avez déjà investi un, vous ne bénéficiez pas de l'augmentation de la valeur de caractéristique mais vous bénéficiez de tous les autres effets de l'investissement. 588

apparition (trait). Un danger doté de ce trait est bien souvent l'écho de quelqu'un qui a connu une fin tragique. Apaiser une apparition nécessite souvent de terminer ce qu'elle a laissé d'inachevé. Une apparition qui n'a pas été convenablement apaisée revient toujours au bout d'un certain temps.

Apprendre un sort (action de compétence). Vous apprenez un nouveau sort. (Arcanes, Nature, Occultisme, Religion ; qualifié) 234
conseils au MJ 505

arcane (trait). Cette magie découle de la tradition arcanique, qui repose sur la logique et la rationalité. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. 299
liste des sorts arcaniques 306–309

Arcanes (compétence). Vous connaissez des choses concernant la magie et les créatures arcaniques. (Int) 241

archétype (trait). Ce don est associé à un archétype. 219

archétype. Un thème supplémentaire spécial destiné à votre personnage, que vous pouvez choisir à l'aide de vos dons de classe. 219–231

archon (trait). Les membres de cette famille de célestes sont les protecteurs du Paradis. Leur alignement est loyal bon. Ils possèdent vision dans le noir et ont une faiblesse contre les dégâts mauvais.

argent (matériau). 574

arme. 278–286
armes magiques et spéciales 543–546
runes 611–616
manier 272

armure. 274–276
armures magiques et spéciales 547–550
runes 611–616

Arrêter une chute (action basique spécialisée). ↷ Vous utilisez Acrobaties pour ralentir votre chute pendant que vous volez. 472

Artisanat (compétence). Vous créez des objets, comprenez leur fonctionnement et les réparez. (Int) 242–243

ascendance. La famille au sens large à laquelle une créature appartient. La

première étape de la création de personnage consiste à choisir une ascendance. 12, 22, 24–25, 32–59
asphyxie. 478
assommé. Quand vous êtes réduit à 0 PV, vous vous trouvez dans l'état inconscient et sur le point de mourir. 459–460
astral (trait). Les créatures astrales sont originaires du plan astral. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques du plan astral.
Athlétisme (compétence). Vous accomplissez des exploits physiques. (For) 243–245
attachée (trait d'arme). 282
attaque (trait). Un pouvoir doté de ce trait permet d'attaquer. Pour chaque attaque que vous faites au-delà de la première lors de votre tour, vous subissez un malus d'attaques multiples. 12, 446
Attaque d'opportunité. ↩ Une réaction qui peut être obtenue par les guerriers et d'autres personnages. 142, 473
attaque non létale. 453
attaque surprise. 499–500
attaque. Quand une créature tente d'en blesser une autre, elle Frappe ou utilise une autre action d'attaque. La majorité des attaques nécessite de faire un jet d'attaque et de cibler une Classe d'armure. Modificateur de jet d'attaque au corps à corps = modificateur de Force (ou modificateur de Dextérité pour les armes de finesse) + bonus de maîtrise + autres bonus + malus ; modificateur de jet d'attaque à distance = modificateur de Dextérité + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. 27, 278, 446–447
Aider (réaction permettant de conférer un bonus au jet d'attaque d'un allié) 470
attaque non létale 453
attaque à mains nues 278
coups critiques 445–446, 451, 470
Frapper (action) 470
jet d'attaque de sort 305, 447–448
malus d'attaques multiples (–5 pour la seconde attaque, –10 pour les attaques suivantes) 446
audible (trait). Les actions et les effets audibles dépendent du son. Une action possédant le trait audible peut seulement être accomplie avec succès si la créature qui y fait appel peut parler ou produire autrement les sons nécessaires. Un sort ou un effet doté du trait audible affecte seulement les cibles qui peuvent l'entendre. Cela ne s'applique qu'aux parties sonores de l'effet telles que déterminées par le MJ. Cet effet est différent d'un effet de son, ce dernier affectant même les cibles qui ne peuvent pas l'entendre (comme les cibles sourdes) tant que l'effet lui-même produit un son.
aura. Une aura est une émanation qui se dégage de vous en permanence et affecte les créatures qui se trouvent dans un certain rayon autour de vous. Une aura peut également faire référence à la signature magique d'un objet ou d'une créature dont l'alignement est très marqué.
aventure. Une histoire complète, avec un commencement, une intrigue et une conclusion. Les personnages vivent une aventure lors d'une ou plusieurs sessions de jeu. Cette aventure peut faire partie d'une campagne à plus grande échelle.
préparer une aventure (MJ) 486–489
aveugle (état). Vous êtes incapable de voir. 618
azata (trait). Cette famille de célestes est originaire de l'Élysée. Ils sont typiquement d'alignement chaotique bon, possèdent vision dans le noir et ont une faiblesse contre le mal et le fer froid.
baguette (trait). Une baguette contient un unique sort que vous pouvez lancer une fois par jour. 551–552
balayage (trait d'arme). 282
barbare (classe). 82–93
archétype multiclasse 221
barbare (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe barbare.
barde (classe). 94–103
sorts de composition 97, 386–387
archétype multiclasse 222
liste de sorts occultes 311–313
barde (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe barde.
bâton (trait). Cet objet magique contient des sorts, généralement suivant un même thème, qui permettent à l'incantateur de lancer des sorts supplémentaires une fois qu'il a préparé le bâton. 553–556
bâtons. 280, 553–556
bête (trait). Une bête est généralement une créature comparable à un animal mais dont le modificateur d'Intelligence est supérieur ou égal à –3. À la différence d'un animal, une bête pourra être capable de parler et de raisonner.
blessé (état). Vous n'êtes plus à la frontière entre la vie et la mort, mais vous n'êtes pas sorti d'affaire. 618
blessure (trait). Ce poison est inoculé par le biais de dégâts infligés à sa cible. 583
bombe (trait). Une bombe alchimique réunit des éléments alchimiques volatils qui explosent quand la bombe percute une créature ou un objet. La plupart des bombes alchimiques infligent des dégâts, mais certaines d'entre elles causent d'autres effets. 577–579
bon (trait). Les effets bons permettent généralement de manipuler l'énergie des plans extérieurs d'alignement bon. Ils sont anathèmes aux serviteurs divins mauvais ou aux serviteurs divins des divinités mauvaises. Une créature dotée de ce trait est d'alignement bon.
Bondir (action basique). ◆◆ Vous sautez horizontalement de 3 m (ou de 4,50 m si votre Vitesse est de 9 m ou plus), ou verticalement de 90 cm et horizontalement de 1,50 m. 470
bons (type de dégâts). 452
bonus. Une valeur positive ajoutée à un calcul. Pour chaque type de bonus (de circonstances, d'objet ou de statut), vous ajoutez seulement le bonus le plus élevé. 12, 444–445
bonus d'objet. Un bonus conféré par un objet. 444–445
bonus de circonstances. Un bonus lié à une situation. 444–445
bonus de statut. Un bonus généralement associé à un sort ou un état et qui représente une situation positive. 444–445
bouclier. 277
Blocage au bouclier (réaction) 260
boucliers magiques et spéciaux 557–559
Lever un bouclier (action) 472
brisé (état). Cet objet ne peut pas être utilisé normalement jusqu'à ce qu'il ait été réparé.
bruyante (trait d'armure). 274
CA (Classe d'armure). Voir également Classe d'armure. 12, 29, 274, 447
caché (état). Une créature sait où vous vous trouvez mais elle ne peut pas vous voir. 466, 619
campagne. Une histoire en plusieurs épisodes centrée sur un unique groupe de personnages et qui se compose de plusieurs aventures. 9, 483–486
capacité de classe. Tout pouvoir conféré par une classe est une capacité de classe. Les capacités de classe sont essentiellement composées de dons de classes et d'autres pouvoirs propres à une classe. 68
caractéristique essentielle. Votre caractéristique essentielle est la caractéristique que vous utilisez pour déterminer votre DD de classe ainsi que votre jet d'attaque de sort et votre DD de sorts si vous êtes un incantateur. La caractéristique essentielle d'une compétence correspond au modificateur de caractéristique utilisé pour cette compétence. 67, 233
catastrophes naturelles. 518–519
céleste (trait). Les créatures qui sont originaires des plans d'alignement bon ou qui bénéficient d'une connexion importante avec ceux-ci sont appelées des célestes. Les célestes peuvent survivre aux effets environnementaux de base des plans de la Sphère extérieure.
champignon (trait). Les créatures fongiques sont dotées du trait champignon. Elles ne sont pas comme les champignons normaux.
champion (classe). 104–115
archétype multiclasse 223
divinités 437–440
sorts de dévotion 108, 387–388
champion (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe champion.
chaotique (trait). Les effets chaotiques permettent généralement de manipuler l'énergie des plans extérieurs d'alignement chaotique. Ils sont anathèmes aux serviteurs divins loyaux ou aux serviteurs divins des divinités loyales. Une créature dotée de ce trait est d'alignement chaotique. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par une créature chaotique.
chaotique (type de dégâts). 452
Charisme (Cha). Cette caractéristique représente votre charisme et votre personnalité. 19
Chercher (action basique). ◆◆ Vous scrutez une zone à l'aide de votre Perception pour repérer des créatures ou des objets. 470
chuter. Quand vous chutez de plus de 1,50 m, vous subissez une quantité de dégâts contondants égale à 5/3 de la distance de chute et vous atterrissez à terre. 464
cible. 303, 456
Classe d'armure (CA). Cette valeur représente la difficulté à toucher et blesser une créature. Elle est généralement utilisée comme le DD pour toucher une créature avec une attaque. CA = 10 + modificateur de Dextérité (jusqu'au Bonus de Dextérité maximal de votre armure) + bonus de maîtrise + bonus d'objet de l'armure à la CA + autres bonus + malus. 12, 29, 274, 447
classe. La profession d'aventurier choisie par un personnage. Chaque personnage joueur choisit une classe pendant la phase de création de personnage. 12, 22–23, 25–26, 66–213
climat. 517–518

combat aérien. 478
combat aquatique. 478
combat monté. 477
combat. Voir également rencontre. 468–478
compagnon (trait). Un objet avec ce trait peut être porté par un compagnon animal ou une créature comparable. Un compagnon peut porter jusqu'à deux objets investis. 589
compagnon animal. 214–217
compétence (trait). Un don général doté du trait compétence améliore vos compétences et leurs actions ou vous confère de nouvelles actions liées à une compétence. Un don doté de ce trait peut être sélectionné quand votre classe vous confère un don de compétence ou un don général. Un don d'archétype doté du trait compétence peut être sélectionnés à la place d'un don de compétence si vous vous possédez le don de dévouement de cet archétype. 219, 255
compétence. Une compétence représente la capacité d'une créature à accomplir une tâche requérant une formation ou de la pratique. Modificateur de compétence = modificateur de la caractéristique essentielle de la compétence + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. 12, 27, 233–253
actions de compétences générales 234–240
Aider (réaction permettant de conférer un bonus au test d'un allié) 470
amélioration de compétence 68
DD (conseils au MJ) 504–506
don de compétence (une catégorie de dons généraux liés aux compétences) 68, 255
malus (d'armure) au test 234, 274
complexe (trait). Un danger doté de ce trait a un tour lors d'une rencontre. 520–521, 526–529
composant. Un élément utilisé dans le cadre des actions Lancer un sort ou Activer un objet. 302, 532–533
composition (trait). Vous utilisez un type de Représentation pour lancer un tour de magie de composition ou un sort focalisé. Si le sort comprend un composant verbal, vous devez accomplir une représentation audible, et s'il comprend un composant somatique, votre représentation doit être visuelle. Ce sort adopte tous les traits de la représentation que vous accomplissez. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de composition par tour et vous ne pouvez en avoir qu'un seul d'actif à la fois. Si vous lancez un autre sort de composition, tous les effets actifs de votre sort de composition précédent prennent fin immédiatement. 97, 99, 386–387
concentration (trait). Une action dotée de ce trait nécessite de faire appel à un degré important de concentration mentale et de discipline.
condamné (état). Votre âme est en péril et la mort est proche. 619
cône (zone). 457
confort (trait d'armure). 274
confus (état). Vous attaquez tout le monde sans distinction. 619
Connaissances (compétence). Vous connaissez en profondeur un sujet donné. (Int) 245–246
consécration (trait). Un sort de consécration valorise une zone pendant une durée étendue. Une zone ne peut bénéficier que d'un seul effet de consécration à la fois. Si des portions de la zone sont déjà soumises à un effet de consécration, le nouvel effet tente de les contrer.
consommable (trait). Un objet avec ce trait ne peut être utilisé qu'une seule fois. Sauf indication contraire, il est détruit après son activation. Les objets consommables sont parfois des objets alchimiques et les objets magiques consommables sont parfois des parchemins ou des talismans. Quand un personnage crée des objets consommables, il peut les faire par lots de quatre. 560–572
fabriquer des objets consommables 243
objets alchimiques 576–587
Constitution (Con). Cette caractéristique représente votre robustesse et votre endurance. 19
contact. Une portée de sort qui nécessite que vous touchiez votre cible. 303
contondant (type de dégâts). Un type de dégâts physiques. 452
Contraindre (action de compétence). Vous forcez quelqu'un à faire ce que vous voulez. (Intimidation) 249
contre. On appelle ainsi la tentative d'annulation d'un effet par un autre. 305, 459
Contrefaire (action de compétence). Vous créez un faux document lors d'un intermède. (Société, qualifié) 251
Contresort. ↩ Une réaction utilisée par certains incantateurs pour annuler des sorts. 136, 161
contrôlé (état). Vos actions sont choisies par une autre créature. 619
convoqué (trait). Une créature appelée par un sort ou un effet d'invocation gagne le trait convoqué. Une créature convoquée ne peut pas en convoquer d'autres, créer des objets de valeur ni lancer de sort exigeant un coût. Elle dispose du trait sbire. Si elle tente de lancer un sort d'un niveau supérieur ou égal au sort qui l'a convoquée, celui-ci prend le pas sur la magie de convocation avec les conséquences suivantes : le sort de la créature convoquée échoue et le sort de convocation prend fin. La créature convoquée possède sinon les pouvoirs habituels d'un individu de son espèce. Elle attaque généralement vos ennemis de son mieux. Si vous êtes en mesure de communiquer avec elle, vous pouvez tenter de lui donner des ordres, mais c'est au MJ de déterminer dans quelle mesure elle les suit.
La créature convoquée utilise ses deux actions du tour dès que vous avez fini de Lancer le sort. Divers sorts et effets permettent de bannir une créature convoquée. Une telle créature est automatiquement bannie si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort qui l'a appelée se termine.
coût de la vie. 294, 502
créature artificielle (trait). Une créature artificielle est une créature non naturelle qui est animée par une force autre que la nécromancie. Les créatures artificielles sont souvent dénuées d'intelligence. Elles sont immunisées contre les maladies, l'état paralysé et le poison et leur Solidité peut dépendre du type de matériaux constituant leur corps. Les créatures artificielles ne sont pas des créatures vivantes, mais elles ne sont pas non plus mortes-vivantes. Quand une créature artificielle est réduite à 0 point de vie, elle est détruite.
créature. Un individu qui a une part active dans l'histoire et le monde. Sont inclus dans cette catégorie les monstres et les personnages non joueurs (joués par le maître de jeu) et les personnages joueurs (joués par les autres joueurs).
identification des monstres 238–240, 506
Creuser (action basique spécialisée). ◆ Vous vous déplacez de votre Vitesse de creusement. 472
Vitesse de creusement 463
critique. Vous pouvez obtenir un succès remarquable (un succès critique) grâce à un résultat de dé de 10 points supérieur à votre DD, ou un échec remarquable (un échec critique) grâce à un résultat de 10 points inférieur à votre DD. 445–446
coup critique (Frapper) 470
critiques spécialisés (armes) 283
croc-en-jambe (trait d'arme). 282
Croc-en-jambe (action de compétence). ◆ Vous faites chuter une créature au sol. (Athlétisme) 243
Crocheter une serrure (action de compétence). ◆◆ Vous déverrouillez une serrure. (Vol, qualifié) 253
d4, d6, d8, d10, d12, d20 et d100. Les différentes tailles de dés. Par exemple, un « d20 » est un dé à vingt faces. 7
danger. Les dangers sont des périls autres que des créatures croisés par les aventuriers lors de leurs voyages. Il peut s'agir de dangers environnementaux, d'apparitions ou de pièges. Un danger simple a un effet ponctuel. Un danger complexe s'affronte pour sa part en mode rencontre, où il enchaîne une série d'actions programmées. 498, 520–529
dangers complexes 526–529
dangers simples 522–526
PX et dangers 507–508, 521
DD (degré de difficulté). Voir également degré de difficulté. 445, 503–506
DD de classe. Le DD de classe établit la difficulté qu'il y a à surmonter certains pouvoirs offerts par la classe de votre personnage. DD de classe = 10 + bonus de maîtrise + modificateur de caractéristique essentielle. 29
DD de sort. Votre DD de sort représente la difficulté qu'ont les créatures à résister à vos sorts à l'aide de jets de sauvegarde ou à les contrer. DD de sort = 10 + modificateur de caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. 298, 448
cibles 303
déclencheurs 305
emplacements de sorts 298–299
murs 305
spontané 298
traditions (arcanique, divine, occulte et primordiale) 297, 299
de contact (trait). Ce poison est inoculé par contact avec la peau. 583
Déchiffrer un texte (action de compétence). Vous décryptez un texte obscur ou codé. (Arcanes, Occultisme, Religion, Société ; qualifié) 236–237
déclencheur. Une situation précise qui vous permet d'utiliser une réaction ou une action gratuite. 18, 305, 462
déclivité (terrain). Vous devez Escalader une déclivité. 476
Défendre (activité d'exploration). Vous voyagez avec votre bouclier levé. 479
défense sans armure. 274, 275
dégâts. Les dégâts infligés à une créature réduisent les points de vie ce celle-ci sur une base de un pour un. Jet de dégâts au corps à corps = dé de dégâts de l'arme ou de l'attaque à mains nues + modificateur de Force + bonus + malus ; jet de dégâts à distance = dé de dégâts de l'arme + modificateur de Force pour

une arme de jet + bonus + malus. 450–453
attaque non létale 453
dégâts considérables (vous mourez si un seul coup vous inflige deux fois votre maximum de points de vie.) 461
dégâts dans l'état mourant 459
dégâts environnementaux (MJ) 512
dégâts persistants (état) 619
dés de dégâts 279, 450–451
doubler ou diviser par deux 451
types de dégâts 451, 452
dégâts persistants (état). Vous subissez des dégâts à chaque round. 619
degré de difficulté (DD). La valeur que vous devez atteindre pour réussir un test. Pour déterminer un DD à partir d'un modificateur (comme un DD de Perception), ajoutez 10 à ce modificateur. 445
ajuster la difficulté (MJ) 503–504
DD basés sur le niveau (MJ) 503
DD de classe (10 + bonus de maîtrise + modificateur de caractéristique essentielle) 29
DD de contre 459
DD simples (inexpérimenté 10, qualifié 15, expert 20, maître 30, légendaire 40) 503
Déterminer un DD (MJ) 503–506
degré de succès. Les quatre conséquences possibles d'un test sont : succès critique, succès, échec, échec critique. 445–446
délai. Le temps qu'il faut à une affliction, un élixir ou une potion pour faire effet. 458, 534
demi-elfe (trait). Une créature dotée de ce trait est en mi-humaine mi-elfe. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des demi-elfes. 51, 54–55
demi-orc (trait). Une créature dotée de ce trait est en mi-humaine mi-orc. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des demi-orcs. 51, 55
démon (trait). Les démons sont une famille de fiélons originaires des Abysses ou dont les ancêtres le sont. Ils sont pour la majorité d'alignement irrémédiablement chaotique mauvais et ils possèdent vision dans le noir. 433
Démoraliser (action de compétence). ◆ Vous effrayez vos ennemis. (Intimidation) 249
dénué d'intelligence (trait). Une créature dénuée d'intelligence n'a qu'une intelligence rudimentaire ou bien est programmée. La plupart, voire tous ses modificateurs de caractéristiques mentales sont de –5. Une telle créature est immunisée contre tous les effets mentaux.
déplacement (trait). Une action dotée de ce trait consiste en un déplacement d'un espace à un autre. 474
déplacement. 463–464
déplacement forcé 475
déplacement sans quadrillage 494
en mode rencontre et sur un quadrillage 473–477
types de déplacement spéciaux 463
Vitesse (Vitesse au sol) 13, 24, 463
Déplacement acrobatique (action de compétence). ◆ Vous traversez l'espace de quelqu'un. (Acrobaties) 240
dés. 7, 8, 279
Désamorcer un dispositif (action de compétence). ◆◆ Désamorcez un piège ou un mécanisme complexe comparable. (Vol, qualifié) 253
Désarmer (action de compétence). ◆ Vous forcez une créature à lâcher un objet. (Athlétisme, qualifié) 245
désarmer (trait d'arme). 282
détecter des créatures. 465–467
détection (trait). Les effets possédant ce trait tentent de déterminer la présence ou l'emplacement d'une personne, d'un objet ou d'une aura.
Détection de la magie (activité d'exploration). Vous lancez détection de la magie à intervalles réguliers. 479
Détourner le regard (action basique spécialisée). ◆ Vous obtenez un bonus de +2 contre les pouvoirs visuels. 472
deux mains (trait d'arme). 282
Deviner les intentions (action basique). ◆ Vous déterminez si une créature est en train de mentir. 470
devises. 12, 271
dévouement (trait). Vous devez sélectionner un don doté de ce trait pour ajouter un archétype à votre personnage. 219
Dextérité (Dex). Cette caractéristique représente votre agilité et votre adresse. 19
Bonus de Dextérité maximal (armure) 274
diable (trait). Les diables sont une famille de fiélons originaire des Enfers, dont la majorité est d'alignement irrémédiablement loyal mauvais. Ils possèdent généralement vision dans le noir supérieure, une immunité contre le feu, et le pouvoir télépathie. 433
dieux. Voir également divinité. 437–440
dinosaure (trait). Ces reptiles préhistoriques ont survécu jusqu'à nos jours.
Diplomatie (compétence). Vous influencez les autres grâce à un mélange de négociations et de flatteries. (Cha) 246–247, 504
Diriger un animal (action de compétence). ◆ Vous faites en sorte qu'un animal vous obéisse. (Nature) 250
discerner. Vous tentez d'ignorer une illusion. 298
Discrétion (compétence). Vous évitez de vous faire repérer et cachez des objets. (Dex) 247–248
Dissimuler des traces (action de compétence). Cachez vos traces pendant que vous explorez. (Survie, qualifié) 252
Dissimuler un objet (action de compétence). ◆ Vous cachez un objet sur votre personne. (Discrétion) 251
dissiper. Voir également contrer. 305, 459
divin (trait). Cette magie est issue de la tradition divine. Elle tire sa puissance de divinités ou de sources comparables. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. 299
liste de sorts divins 309–311
divination (trait). L'école de magie de divination est basée sur l'obtention ou le transfert d'information, ou la prédiction d'événements. 297
divinité. Les divinités sont de puissantes entités qui vivent au-delà du monde et accordent des pouvoirs à leurs fidèles les plus dévoués sous la forme de sorts. 29, 437–440
divinité de champion 106–107
divinité de prêtre 180
domaine. 441
don. Un pouvoir que vous gagnez ou choisissez et qui dépend de l'ascendance, de l'historique, de la classe, de la formation générale ou des compétences de votre personnage. Certains dons confèrent des actions spéciales. 12, 18
don ancestral 33
don d'archétype 219
don de classe 68
don de compétence (don général qui améliore des compétences) 68, 255
don général 68, 255
dragon (trait). Les dragons sont des créatures reptiliennes généralement ailées ou douées du pouvoir de voler. Ils sont pour la majorité capables d'utiliser un souffle et sont immunisés contre le sommeil et la paralysie. 433
drainé (état). Une hémorragie ou un effet comparable vous a affaibli. 619
Dressage animalier (don général). 260, 504
drow (trait). Les drows sont les cousins souterrains des elfes. Ils possèdent généralement vision dans le noir et sont doués de pouvoirs magiques innés.
druide (classe). 116–127
archétype multiclasse 224
liste de sorts primordiaux 313–315
sorts d'ordre 389–390
druide (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe druide.
duergar (trait). Les duergars sont les cousins souterrains des nains. Ils possèdent généralement vision dans le noir et sont immunisés contre le poison. Il est difficile de les tromper à l'aide d'illusions.
Duperie (compétence). Vous trompez et mentez. (Cha) 248–249, 504
durée. 455
durées des sorts 304
eau (trait). Les effets dotés du trait eau permettent de manipuler ou de créer de l'eau. Ceux qui permettent de manipuler de l'eau n'ont aucun effet dans une zone dépourvue d'eau. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'eau ou ont une connexion magique avec cet élément.
ébénite (matériau). 574
ébloui (état). Tout est masqué à vos yeux. 620
Échapper aux regards (activité d'exploration). Vous utilisez Discrétion pour vous déplacer sans être détecté. 479
échec. Le résultat d'un test qui ne réussit pas à atteindre le DD. Si le résultat est inférieur au DD de 10 points ou plus, il s'agit d'un échec critique. Si la description d'un test ne donne aucune indication sur ce qu'il se passe en cas d'échec, alors il ne se passe rien. 445–446
éclaboussure (trait). Quand vous utilisez une arme de jet dotée du trait éclaboussure, vous n'ajoutez pas votre modificateur de Force au jet de dégâts. Si une attaque dotée du trait éclaboussure se solde par un échec, un succès ou un succès critique, toutes les créatures dans un rayon de 1,5 m autour de la cible (y compris cette dernière) reçoivent les dégâts d'éclaboussure indiqués. Sur un échec (mais pas un échec critique), la cible de l'attaque reçoit tout de même les dégâts d'éclaboussure. Ajoutez les dégâts d'éclaboussure aux dégâts

initiaux infligés à la cible avant d'appliquer ses résistances ou ses faiblesses. Les dégâts d'éclaboussure ne se multiplient pas sur un coup critique. 577
école. La magie est divisée en huit écoles : abjuration, invocation, divination, enchantement, évocation, illusion, nécromancie et transmutation. 297–298
effet. Un effet est le résultat d'un pouvoir. Cependant, l'effet exact d'un pouvoir peut dépendre du résultat d'un test ou d'un autre jet de dés. 453–457
effrayé (état). La peur vous rend moins apte à attaquer et vous défendre. 620
électricité (trait). Les effets qui possèdent ce trait infligent des dégâts d'électricité. Une créature dotée de ce trait a une connexion magique avec l'électricité.
électricité (type de dégâts). 452
élémentaire (trait). Les élémentaires sont des créatures directement liées à un élément et originaires des plans élémentaires. Les élémentaires n'ont pas besoin de respirer.
elfe (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des elfes. Les elfes sont un peuple mystérieux aux riches traditions magiques et savantes. Ils possèdent généralement vision nocturne. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des elfes. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des elfes. 34–37, 431
demi-elfe 51, 54–55
élixir (trait). Les élixirs sont des liquides alchimiques qui s'utilisent en se buvant. 579–550
émanation (zone). 457
émotion (trait). Cet effet altère les émotions d'une créature. Les effets qui possèdent ce trait possèdent toujours le trait mental. Certaines créatures qui ont subi un entraînement spécial ou celles qui sont douées d'une intelligence mécanique ou artificielle sont immunisées contre les effets d'émotion.
empoigné (état). Une créature, un objet ou un effet magique vous maintient en place. 620
Emprunter un sort arcanique (action de compétence). Vous avez temporairement accès à un sort arcanique. (Arcanes, qualifié) 241
en fuite (état). Vous devez vous enfuir. 620
enchantement (trait). Les effets et les objets magiques qui possèdent ce trait sont associés à l'école de magie d'enchantement, qui est basée sur le contrôle mental, l'altération des émotions et d'autres effets mentaux. 297
Encombrement. Une valeur caractérisant la taille d'un objet, son poids et la gêne qu'il occasionne. 10 objets d'Encombrement léger = 1 Encombrement. 1 000 pièces = 1 Encombrement. Un personnage devient surchargé s'il porte un Encombrement supérieur à 5 + son modificateur de Force et il ne peut pas porter d'Encombrement supérieur à de 10 + son modificateur de Force. 29, 271–272
créature (Très Petite 1, Petite 3, Moyenne 6, Grande 12, Très Grande 24, Gigantesque 48) 272
conversion pour des tailles différentes 295
énergie (type de dégâts). Une catégorie générale de dégâts qui regroupe les dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu, de force, négatifs, positifs et de son. 452
Enquêter (activité d'exploration). Vous étudiez ce qui vous entoure. 480
ensorceleur (classe). 128–139
archétype multiclasse 225
listes de sorts 306–315
sorts de lignage 133, 390–394
ensorceleur (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe ensorceleur.
entravé (état). Vous êtes immobilisé par des entraves ou une créature qui s'est saisie de vous. 620
environnement accueillant. 8, 485–486
environnement. 512–519
environnemental (trait). Un danger doté de ce trait est un élément naturel dangereux, comme des sables mouvants ou une moisissure nocive.
équipement. Voir également objets. 27, 270–295
Escalader (action de compétence). ◆ Vous vous déplacez sur une surface inclinée ou horizontale. (Athlétisme) 243–244
Vitesse d'escalade 463
Escamoter un objet (action de compétence). ◆ Vous prenez un objet sans vous faire remarquer. (Vol) 253
espace. Les cases occupées par une créature sur un quadrillage. 473–474
esprit (trait). Les esprits sont des créatures éphémères qui possèdent une existence spirituelle mais sont généralement dénuées de forme physique.
état. Un effet persistant qui modifie les capacités d'action du personnage ou certaines de ses statistiques. 12, 453, 454, 618–623
éthérée (trait). Les créatures éthérées sont originaires du plan éthéré. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques du plan éthéré.
ethnies de Golarion. 51, 430–431
étourdi (état). Vous êtes incapable d'agir pendant une période correspondant à un nombre d'actions ou une durée donnée. 620
Être furtif (action de compétence). ◆ Vous vous déplacez silencieusement en restant caché. (Discrétion) 247
évocation (trait). Les effets et les objets magiques qui possèdent ce trait sont associés à l'école de magie d'évocation, qui est basée sur l'utilisation d'énergie et de forces élémentaires. 297
expert (rang de maîtrise). Ajoutez votre niveau + 4 aux jets de dés et aux DD associés. 13, 444
exploration (trait). Une activité dotée de ce trait se déroule en plus d'un tour et ne peut généralement être entreprise que pendant le mode exploration. 17, 234
exploration. Un mode de jeu utilisé quand vous voyagez, enquêtez ou explorez. Le MJ détermine à quelle vitesse le temps passe. 10, 479–480
activités d'exploration 461, 479–480
gérer l'exploration (MJ) 496–500
explosion (zone). 457
extradimensionnel (trait). Cet effet ou objet crée un espace extradimensionnel. Un effet extradimensionnel placé dans un autre espace extradimensionnel cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il en soit retiré.
Fabriquer (action de compétence). Créez un objet pendant votre intermède. (Artisanat, qualifié) 242–243
Conditions de fabrication d'objets 535
conseils au MJ 504
faiblesse. Augmente la quantité de dégâts reçus en fonction de leur type. 453
faim et soif. 500
Faire bonne impression (action de compétence). Vous modifiez l'attitude de quelqu'un. (Diplomatie) 246
Faire diversion (action de compétence). ◆ Vous détournez l'attention de quelqu'un. (Duperie) 248
Faire un pas (action basique). ◆ Vous vous déplacez de 1,50 m sans déclencher de réaction. 470
familier. Une Très Petite créature qui possède un lien mystique avec vous. 217–218
fasciné (état). Vous êtes forcé de vous concentrer sur un sujet qui vous fascine. 620
fatale (trait d'arme). 282
fatigué (état). Vos défenses sont abaissées et vous n'arrivez pas à vous concentrer pendant la phase d'exploration. 620
fée (trait). Les créatures originaires du Premier Monde sont appelées des fées.
Feinter (action de compétence). ◆ Vous détournez l'attention de quelqu'un pour le prendre au dépourvu. (Duperie, qualifié) 249
fer froid (matériau). 575
feu (trait). Les effets dotés du trait feu infligent des dégâts de feu, ou permettent de créer ou manipuler du feu. Ceux qui permettent de manipuler du feu n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de feu. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de feu ou ont une connexion magique avec cet élément.
feu (type de dégâts). 452
feuille de personnage. Ces feuilles contiennent des tableaux qui vous permettent de noter les choix, les statistiques, les dons, les sorts et les autres détails relatifs à votre personnage. 24–25, 624–627
fiélon (trait). Les créatures originaires des plans d'alignement mauvais ou qui possèdent une forte connexion à ceux-ci sont appelées des fiélons. Les fiélons peuvent survivre aux effets environnementaux de base des plans de la Sphère extérieure.
finesse (trait d'arme). 282
Fixer un talisman (activité). Activité servant à fixer un talisman à un objet. 566
flexible (trait d'armure). 274
focalisé (trait). Un objet doté de ce trait peut vous accorder un point de focalisation supplémentaire. Ce point est séparé de votre réserve de focalisation et n'est pas comptabilisé dans votre maximum de points de focalisation. Vous profitez de cet avantage uniquement si vous avez une réserve de focalisation et le point peut s'accompagner de restrictions quant à son utilisation. Vous ne pouvez pas gagner plus de 1 point de focalisation par jour grâce à vos objets focalisés. 535
focaliseur (composant de sort). 303
Force (For). Cette caractéristique représente votre force physique. 19
valeur de Force d'une armure 274
force (trait). Les effets qui possèdent ce trait infligent des dégâts de force ou créent des objets faits de force magique pure.
force (type de dégâts). 452
formule. Une recette ou des instructions permettant de Fabriquer un objet. 293–294
formulaire (alchimiste) 73, 81

fortune (trait). Un effet de fortune altère vos jets de dés à votre avantage. Vous ne pouvez pas bénéficier de plus d'un effet de fortune par jet de dés. Si plusieurs effets de fortune s'appliquent à un jet de dé, vous devez choisir lequel utiliser. Si un effet de fortune et un effet d'infortune s'appliquent à un même jet de dé, les deux s'annulent et vous lancez les dés normalement. 449
Fouiller (activité d'exploration). Vous cherchez des choses cachées. 479
Frapper (action basique). ❖ Vous portez une attaque avec une arme ou une attaque à mains nues. 470
fréquence. Un pouvoir qui ne peut pas être utilisé à volonté pourra vous indiquer une fréquence d'utilisation. 18
froid (trait). Les effets possédant ce trait infligent des dégâts de froid. Les créatures qui possèdent ce trait ont une connexion magique au froid.
froid (type de dégâts). 452
fumble. Un autre mot utilisé pour qualifier un échec critique. 445
Gagner de l'argent (action de compétence). Gagnez de l'argent grâce à vos compétences pendant un intermède. (Artisanat, Connaissances, Représentation ; qualifié) 237–238
conseils au MJ 505
Garder l'équilibre (action de compétence). ❖ Vous vous déplacez sur une surface étroite ou instable. (Acrobaties) 240
géant (trait). Les géants sont d'immenses créatures humanoïdes. 433
général (trait). Un type de don qui peut être choisi par tous les personnages, peu importe leur ascendance et leur classe, tant qu'ils possèdent les prérequis. Vous pouvez sélectionner un don doté de ce trait quand votre classe vous confère un don général. 255
Gigantesque (taille). 473–475
gnome (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des gnomes. Les gnomes sont de petits êtres qui ont un talent inné pour la magie, sont avides de nouvelles expériences et possèdent généralement vision nocturne. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des gnomes. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des gnomes. 42–45, 431
gobelin (trait). Une créature dotée de ce trait peut être originaire de nombreux types de tribus, notamment des tribus de gobelins, de hobgobelins et de gobelours. Les gobelins ont généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des gobelins. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des gobelins. 38–41, 432
Golarion. Le monde du jeu Pathfinder. 12, 416–441
Grande (taille). 473–475
grimoire. 156, 158, 290, 297
guenaude (trait). Ces créatures sont des incantatrices malveillantes qui forment des cercles.
guérison (trait). Un effet de guérison soigne le corps d'une créature, généralement en lui permettant de regagner des points de vie, mais parfois en le soignant de maladies ou d'autres effets handicapants.
guérison. 459
guérison naturelle 480
Médecine (compétence) 249–250
repos long (intermède) 481
guerrier (classe). 140–153
archétype multiclasse 226
guerrier (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe guerrier.
halfelin (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des halfelins. Ces petits êtres sont de sympathiques vagabonds qui ont la réputation d'être chanceux. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des halfelins. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des halfelins. 46–49, 432
handicap. 487
handicap. Un handicap soumet une créature à des états et d'autres effets négatifs. Quand une créature est affectée par un nouveau handicap, elle perd ses précédents handicaps. 205, 206
héritage. Un choix qui vous permet de mieux préciser votre ascendance. 33
historique. La vie menée par votre personnage avant de devenir aventurier. Chaque personnage joueur choisit un historique au moment de la création de personnage. 12, 25, 60–64
hostile (état). Un PNJ dans cet état tentera généralement de vous attaquer. 620
huile (trait). Les huiles sont des gels, des onguents, des pâtes ou des baumes magiques que l'on applique sur un objet et qui sont consommés lors du processus. 560–561
humain (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des humains. Les humains se présentent sous la forme d'une multitude de peuples et sont réputés pour leurs capacités d'adaptation. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des humains. 50–51, 430–431
humanoïde (trait). Les créatures humanoïdes raisonnent et agissent de manière comparable aux humains. Elles ont généralement deux bras et deux jambes sur lesquelles elles se dressent.
Identifier l'alchimie (action de compétence). Vous déterminez les particularités d'un objet alchimique. (Artisanat, qualifié) 243
Identifier la magie (action de compétence). Vous déterminez les particularités d'une forme de magie. (Arcanes, Nature, Occultisme, Religion ; qualifié) 238
conseils au MJ 505
illimitée. Un sort illimité à une durée indéfinie. 304
illusion (trait). Les effets et les objets magiques qui possèdent ce trait sont associés à l'école de magie d'illusion, qui privilégie la création de faux stimuli sensoriels. 297
imaginer (composant d'activation d'objet). 533
immobilisé (état). Vous ne pouvez pas vous déplacer. 620
immunité temporaire. Si une créature gagne une immunité temporaire, elle est immunisée contre les effets précisés par l'immunité. Cependant, cette immunité n'a aucune incidence sur les effets infligés par d'autres causes que celle à l'origine de l'immunité temporaire. 453
immunité. Une immunité permet à une créature d'ignorer tous les dégâts, effets ou conditions d'un certain type. 451–453
immunités des objets 273
immunité temporaire 453
imprégné (trait). 72, 75
inamical (état). Un PNJ qui se trouve dans cet état ne vous apprécie pas. 620
inaperçu (état). Une créature n'a aucune conscience de votre présence. 467, 620
incantateur. Un incantateur est un personnage qui bénéficie de pouvoirs d'incantation par sa classe ou son archétype. La capacité de lancer des sorts focalisés ou innés ne suffit pas à faire d'un personnage un incantateur.
inconscient (état). Vous dormez ou avez été assommé. 621
règles relatives à la mort et aux états mourant et inconscient 459–461
indifférent (état). Un PNJ dans cet état n'a pas d'opinion tranchée vous concernant. 621
inexpérimenté (rang de maîtrise). Le rang de maîtrise le moins élevé (bonus de +0). 10, 13, 444
infortune (trait). Un effet d'infortune altère vos jets de dés à votre désavantage. Vous ne pouvez pas subir plus d'un effet d'infortune par jet de dés. Si plusieurs effets d'infortune s'appliquent, le MJ décide lequel est le pire qui se produit alors. Si un effet de fortune et un effet d'infortune s'appliquent à un même jet de dé, les deux s'annulent et vous lancez les dés normalement. 449
ingéré (trait). Ce trait caractérise un poison inoculé par le biais d'un aliment ou d'une boisson. 583
inhalé (trait). Ce trait caractérise un poison inoculé par inhalation. 583
initiative. Au début d'une rencontre, tous les participants lancent des dés d'initiative afin de déterminer l'ordre dans lequel ils agiront. 12, 468, 498–499
Retarder (action basique) 471
Intelligence (Int). Cette caractéristique représente votre intellect et votre capacité de raisonnement. 19
Interagir (action basique). ❖ Vous attrapez ou manipulez un objet. 471
composant d'activation d'objet 533
intermède (trait). Une activité dotée de ce trait dure au moins une journée et peut seulement être entreprise lors d'un intermède. 17, 234
intermède. Un mode de jeu au cours duquel les personnages ne sont pas en train de vivre une aventure. Le temps est décompté en jours et les personnages peuvent entamer des activités de longues durées. 12, 481
activités d'intermède 461–462, 481
gérer l'intermède (MJ) 500–502
interrompre des actions. 463
interrompre des activations d'objet 532
interrompre des sorts 302
Intimidation (compétence). Vous imposez votre volonté aux autres à l'aide de menaces. (Cha) 249, 504
investi (trait). Un personnage ne peut pas porter plus de 10 objets magiques dotés du trait investi. Si le personnage n'a pas investi l'objet, aucun de ces effets magiques ne s'applique et il ne peut pas être activé. Le personnage bénéficie cependant des propriétés physiques normales de l'objet (un chapeau lui permet ainsi de protéger sa tête de la pluie). 531
Investir un objet (activité). Vous imprégnez un objet magique de votre énergie en le revêtant. 531
invisible (état). Les créatures ne peuvent pas vous voir. 467, 621
invocation (trait). Les effets et objets magiques possédant ce trait sont associés à l'école de magie d'invocation, qui implique généralement la convocation, la création, la téléportation, ou le déplacement de choses d'un lieu à un autre. 298
JdR (jeu de rôle). 7
jet. Vous faites un jet de dé à chaque fois que vous lancez un dé. Le plus courant

des jets de dés est le test (qui consiste à comparer le résultat d'un d20 additionné de modificateurs à un DD). 10, 443–450
jet (trait d'arme). 282jet d'attaque de sort. Vous faites un jet d'attaque de sort quand votre magie vous permet de cibler spécifiquement une créature. Votre malus d'attaques multiples s'applique à ce type d'attaques. Modificateur de jet d'attaque de sort = modificateur de caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. 298, 305, 447–448
jet de dé. Vous faites un jet de dé à chaque fois que vous lancez un dé. 10, 443–450
jet de sauvegarde (test). Un jet de dé qui vous permet d'éviter ou d'atténuer un effet dangereux. Un jet de sauvegarde est automatique et ne nécessite pas d'utiliser d'action ou de réaction. Le personnage qui n'est pas en train de faire l'action lance le d20 et la créature qui agit détermine le DD. Il y a trois types de jets de sauvegarde : Vigueur, Réflexes, et Volonté. 12, 27, 304, 448–449
jet de sauvegarde basique 304, 449
jeu de rôles (JdR). Un jeu de rôle est une histoire interactive au cours de laquelle l'un des joueurs, appelé le maître de jeu (MJ), plante le décor et présente des défis aux autres joueurs qui endossent le rôle de personnages joueurs (PJ) et tentent de les relever. 7
joueur. Un des individus réels qui joue à ce jeu. 7
joute (trait d'arme). 282
jumelle (trait d'arme). 282
jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Un sort avec cette durée est actif jusqu'à vos prochains préparatifs. Vous pouvez étendre sa durée en laissant son emplacement de sort ouvert. 304
lâcher un objet. Voir également Relâcher. 271, 273
Lancer un sort (activité). Vous utilisez les composants magiques nécessaires au lancement d'un sort. La quantité d'actions requises varie en fonction du sort. 302
langues. 65, 432
léchi. Les léchis sont de petites créatures végétales qui ont une apparence vaguement humanoïde. 434
légendaire (rang de maîtrise). Ajoutez votre niveau + 8 aux jets de dés et aux DD associés. 13, 444
Lever un bouclier (action basique spécialisée). ◆ Vous ajoutez le bonus de votre bouclier à votre CA. 472
ligne (zone). 457
ligne d'effet. 304, 457
ligne de mire. 457
linguistique (trait). Un effet doté de ce trait repose sur la compréhension d'une langue. Un effet linguistique qui cible une créature fonctionne seulement si la cible comprend la langue que vous parlez.
litanie (trait). Les litanies sont des sorts de dévotion spéciaux, typiquement utilisés par les champions, qui coûtent une action unique et qui confèrent généralement une immunité temporaire aux autres litanies.
loyal (trait). Les effets loyaux permettent généralement de manipuler l'énergie des plans extérieurs d'alignement loyal. Ils sont anathèmes aux serviteurs divins chaotiques ou aux serviteurs divins des divinités chaotiques. Une créature dotée de ce trait est d'alignement loyal. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par une créature loyale.
loyaux (type de dégâts). 452
lumière (trait). Les effets de lumière prennent le pas sur les ténèbres non magiques qui couvrent une zone et peuvent contrer (page 459) les ténèbres magiques. Vous devez généralement cibler directement de la magie de ténèbres avec votre magie de lumière afin de la contrer, mais certains sorts tentent automatiquement de contrer ces ténèbres.
lumière et ténèbres. 301, 464
lumière faible. Les créatures et les objets éclairés par une lumière faible sont masqués. 464
lumière vive. La lumière vive vous permet de voir normalement. 464
magicien (classe). 154–165
liste des sorts arcaniques 306–309
archétype multiclasse 227
sorts d'écoles 394–396
magicien (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe magicien.
magie. Voir également sort, objet. 297–306
magique (trait). Quelque chose doté du trait magique est imprégné d'énergies magiques qui ne sont pas liées à une tradition magique spécifique. Un objet magique possède une aura magique imprégnée de l'école de magie dominante qui le caractérise.
Certains objets ou effets sont étroitement liés à une tradition magique particulière. L'objet possède alors le trait arcanique, divin, occulte ou primordial au lieu de magique. Ces traits indiquent tous que l'objet est magique. 535
dangers magiques 520–522
main-libre (trait d'arme). 282
mains nues (trait d'arme). 282
Maintenir un sort (action). ◆ Vous prolongez la durée d'un sort avec une durée maintenue. 304
Maintenir une activation (action). ◆ Vous prolongez l'activation d'un objet magique avec une durée maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour. 534
maintenu. Un sort avec cette durée peut être prolongé grâce à l'action Maintenir un sort. 304
maître (rang de maîtrise). Ajoutez votre niveau + 6 aux jets de dés et aux DD associés. 13, 444
maître de jeu (MJ). Le joueur qui applique les règles et raconte les éléments qui composent l'histoire et le monde de Pathfinder que les autres explorent. 13, 482–529
maîtrise. Un système qui mesure les capacités d'un personnage à accomplir une tâche donnée. La maîtrise se décline en cinq rangs : inexpérimenté, qualifié, expert, maître, légendaire. La maîtrise confère un bonus de maîtrise. Le rang inexpérimenté confère un bonus de +0. Les rangs qualifié, expert, maître ou légendaires vous permettent d'ajouter votre niveau plus un bonus respectif de 2, 4, 6 ou 8. 13, 444
maîtrises initiales 26, 68
maîtrise minimum pour les dangers 520–522
malade (état). Vous vous sentez nauséeux. 622
maladie (trait). Un effet doté de ce trait est capable de transmettre une ou plusieurs maladies. Une maladie est généralement une affliction. 457–458
maladroit (état). Vous ne pouvez pas vous déplacer aussi facilement ou gracieusement que d'habitude. 622
malédiction (trait). Une malédiction est un effet qui inflige une affliction de longue durée à une créature. Les malédictions sont toujours magiques. Elles sont généralement causées par un sort ou un piège. 457–458
malus. Une valeur négative ajoutée à un calcul. Pour chaque type de malus (de circonstances, d'objet ou de statut), vous ajoutez seulement le pire malus. 13, 444–445
malus d'attaques multiples (–5 pour la seconde attaque, –10 pour les attaques suivantes) 446
malus de distance 279, 447
malus d'attaques multiples. Vous subissez ce malus à toutes les attaques que vous portez au-delà de la première lors de votre tour. Ce malus est de –5 pour votre seconde attaque et de –10 pour toutes les attaques suivantes (ou de –4 et –8 si votre arme ou votre attaque à mains nues est dotée du trait agile). 446
malus d'objet. Un malus imposé par un objet. 444–445
malus de circonstances. Un malus lié à une situation. 445
malus de statut. Un malus généralement associé à un sort ou un état et qui représente une situation néfaste. 444–445
manipulation (trait). Afin de pouvoir entreprendre une action dotée de ce trait, vous devez manipuler physiquement un objet ou faire certains gestes. Les créatures qui ne possèdent pas de membre adapté ne peuvent pas entreprendre les actions dotées de ce trait. Les actions de manipulation déclenchent souvent des réactions.
Manœuvrer en vol (action de compétence). ◆ Vous exécutez un mouvement difficile alors que vous volez. (Acrobaties, qualifié) 241
Marcher rapidement (action basique). ◆ Vous vous déplacez d'une distance maximale égale à votre Vitesse. 471
masqué (état). Une faible visibilité vous rend difficile à prendre pour cible. 467, 622
matériaux 577–579
matériel (composant de sort) 303
mauvais (trait). Les effets mauvais permettent généralement de manipuler l'énergie des plans extérieurs d'alignement mauvais. Ils sont anathèmes aux serviteurs divins bons ou aux serviteurs divins des divinités bonnes. Une créature dotée de ce trait est d'alignement mauvais.
mauvais (type de dégâts). 452
mécanique (trait). Un danger doté de ce trait est un objet physique artificiel. 521, 522
Médecine (compétence). Vous soignez les gens et les aidez à se remettre de leurs afflictions. (Sag) 249–250
mental (trait). Un effet mental peut influencer l'esprit de sa cible. Il n'aura aucun effet sur un objet ou une créature dénuée d'intelligence.
mental (type de dégâts). 452
Mentir (action de compétence). Vous faites croire un mensonge à quelqu'un. (Duperie) 248
métamagie (trait). Les actions dotées du trait métamagie, généralement associées à des dons de métamagie, vous permettent d'ajuster les caractéristiques de vos sorts. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou

une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique. 304
métamorphose (trait). Ces effets donnent une nouvelle forme à leur cible. Une cible ne peut pas être affectée par plusieurs effets de métamorphose à la fois. Si elle subit un deuxième effet de métamorphose, il tente de contrer le premier. S'il y parvient, il fait effet, sinon il reste sans effet sur la cible. Les Frappes accordées par un effet de transformation sont magiques. Sauf indication contraire, un sort de métamorphose ne permet pas de prendre l'apparence d'un individu précis, seulement celle d'un individu générique d'un type ou d'une lignée générale.

Si vous prenez une forme de combat avec un sort de métamorphose, les statistiques spéciales sont ajustées uniquement à l'aide de malus et de bonus de circonstances et de statut. Sauf indication contraire, la forme de combat vous empêche de lancer des sorts, de parler et d'utiliser la plupart des actions de manipulation exigeant des mains (en cas de doute, c'est au MJ de décider). Votre équipement est absorbé dans votre nouvelle forme, mais ses pouvoirs constants fonctionnent toujours, en revanche vous ne pouvez pas activer d'objet.
météorologie. 497, 517–518
Mise à l'abri (action basique). ❖ Vous vous mettez à l'abri ou améliorez votre abri en abri important. 471
mise hors de combat (trait). Un pouvoir doté de ce trait peut mettre un personnage hors de combat ou même le tuer, mais il est plus difficile à utiliser contre une créature plus puissante que soi. Si un sort est doté du trait mise hors de combat, une créature dont le niveau est supérieur au double du niveau du sort considère le résultat de son test pour éviter d'être mise hors de combat comme étant d'un degré de succès supérieur à son résultat réel, ou considère le résultat du test de l'incantateur pour la mettre hors de combat comme étant d'un degré de succès inférieur à son résultat réel. Si un autre effet est doté du trait mise hors de combat, une créature de plus haut niveau que l'objet, l'être ou le danger qui génère l'effet bénéficie des mêmes avantages.
mithral (matériau). 579
MJ (maître de jeu). Voir également maître de jeu. 13, 482–529
mode de jeu. Il existe trois différents modes de jeu : les rencontres, l'exploration et l'intermède. Ils possèdent chacun un rapport au temps et un degré de précision des règles qui leur est propre. 10–12, 468–481
gérer les modes de jeu (MJ) 493
modificateur. Une valeur positive ou négative qui vient s'ajouter à vos calculs. 444–445
modificateur de caractéristique. Cette valeur est ajoutée dans les calculs qui dépendent de vos valeurs de caractéristiques. 20
moine (classe). 166–177
archétype multiclasse 228
sorts ki 169, 396–397
moine (trait). Les pouvoirs dotés de ce trait sont liés à la classe moine. Une arme dotée de ce trait est principalement utilisée par des moines.
monstre. Un monstre est une créature qui n'est généralement pas humaine et se dresse en travers du chemin des PJ d'une manière ou d'une autre. Il est rare de croiser des monstres bienveillants dans la plupart des parties. Le MJ joue le rôle de tous les monstres que les PJ rencontrent. 8
identification des monstres 238–240, 506
monture. Un compagnon animal doté de ce pouvoir spécial apporte son soutien à son cavalier. 214
mort (trait). Un effet doté du trait mort vous tue instantanément s'il vous réduit à 0 PV. Certains effets de mort peuvent vous rapprocher du seuil de la mort ou vous tuer sur-le-champ sans avoir besoin de vous réduire à 0 PV. 460
mort et état mourant. 459–461
mort instantanée 460
mortelle (trait d'arme). 282
mort-vivant (trait). Ces créatures étaient autrefois vivantes. Après leur mort, elles ont été imprégnées d'énergie négative et de magie maléfique qui a corrompu leur âme. Quand une créature morte-vivante est réduite à 0 point de vie, elle est détruite. Les créatures mortes-vivantes sont blessées par l'énergie positive, soignées par l'énergie négative et ne peuvent pas bénéficier des effets de guérison.
mourant (état). Vous avez été réduit à 0 PV et la mort est proche. 622
règles relatives à la mort et l'état mourant 459–461
Moyenne (taille). 473–475
multiclasse (trait). Les archétypes dotés du trait multiclasse représentent la diversification de votre formation dans les spécialités d'une autre classe. Vous ne pouvez sélectionner un don de dévouement lié à un archétype de classe que si vous appartenez à la classe du même nom. 219
multiplications. 444
munition. 280, 561–563
mur. 305, 516
mutagène (trait). Un élixir doté du trait mutagène métamorphose temporairement le corps du sujet et altère son esprit. Un mutagène crée toujours un ou plusieurs effets bénéfiques accompagnés d'un ou plusieurs effets néfastes. Les mutagènes sont des effets de métamorphose, ce qui signifie que vous pouvez seulement bénéficier des effets d'un seul à la fois.
Nager (action de compétence). ❖ Vous vous déplacez dans l'eau. (Athlétisme) 244
combat aquatique 478
Vitesse de nage 463
nain (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des nains. Les nains sont un peuple robuste. Ils vivent souvent sous terre et possèdent généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des nains. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des nains. 56–59, 432
Nature (compétence). Vous avez des connaissances relatives au monde naturel et à la magie primordiale. (Sag) 250
nécromancie (trait). Les effets et les objets magiques dotés de ce trait sont associés avec l'école de magie de la nécromancie, qui fait appel à de la magie de vie et de mort. 298
négatif (trait). Les effets dotés de ce trait soignent les créatures mortes-vivantes grâce à de l'énergie négative, infligent des dégâts négatifs aux créatures vivantes, ou permettent de manipuler de l'énergie négative.
négatif (type de dégâts). 452
niveau. Un nombre indicateur de la puissance générale de quelque chose. Un personnage peut avoir un niveau situé entre 1 et 20, mais d'autres éléments du jeu ont également des niveaux. 13, 271, 534
gagner un niveau 31
niveau de contre 459
niveau de sort (les niveaux de sorts vont de 1 à 10)
non détecté (état). Une créature ne connaît pas votre emplacement exact. 466–467, 622
non létal (trait d'arme). 283
noyade et asphyxie. 478
objet magique. Voir également objet. 531–617
objet. Un objet que vous portez, tenez ou utilisez. Les objets vous confèrent parfois un bonus ou un malus d'objet pour certains tests. 270–295, 530–617
acheter et vendre (MJ) 502
activer des objets alchimiques et magiques 532–534
armes 278–286, 543–546
armure 274–276, 547–550
bonus ou malus d'objet 444–445
boucliers 277, 557–559
de mauvaise qualité 273
dégâts infligés aux objets 272–273
Encombrement 271–272
Fabriquer 242–243
formules 293–294
investir des objets magiques 531
matériaux 573–575
niveau d'objet 271, 534
objets alchimiques 576–587
objets magiques 531–535
rareté 534
runes 611–616
tailles 295
transporter, porter et manier 271–272
trésors (tableaux) (MJ) 536–542
observé (état). Vous êtes clairement visible. 466, 622
occulte (trait). Cette magie est issue de la tradition magique occulte et fait appel à des mystères occultes bizarres et éphémères. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. 299
liste de sorts occultes 311–313
Occultisme (compétence). Vous êtes versé en philosophie, en mysticisme et dans la magie occulte. (Int) 250–251
odorat (sens). Vous utilisez votre odorat comme sens imprécis avec une portée limitée. 465
ombre (trait). Cette magie est liée aux ombres ou à l'énergie du plan de l'ombre.
orc (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des orcs. Ces individus à la peau verte possèdent généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des orcs. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des orcs. 434
demi-orc 51, 55

ordinaire (trait). Tout ce qui n'est pas associé à un autre trait de rareté (peu courant, rare ou unique) possède automatiquement le trait ordinaire. Cette rareté indique qu'un pouvoir, un objet ou un sort est accessible par tous les joueurs dans la mesure où ils remplissent les prérequis. 13
ordre du groupe. 497
orichalque (matériau). 575
outil alchimique. 587
outils et kits 290-291
ouverture (trait). Ces manœuvres fonctionnent seulement au début de votre tour. Vous ne pouvez utiliser d'ouverture que si vous n'avez pas encore utilisé d'action dotée du trait attaque ou ouverture lors de votre tour.
Ouvrir de force (action de compétence). ❖ Vous forcez l'ouverture de quelque chose. (Athlétisme) 244
ouvrir de force (DD) (MJ) 516
pa (pièce d'argent). 271
paladin. Un champion d'alignement loyal bon. 106
parade (trait d'arme). 283
paralysé (état). Vous ne pouvez pas vous déplacer ou vous défendre au maximum de vos capacités. 622
parchemin (trait). Un parchemin contient un unique sort que vous pouvez lancer sans utiliser d'emplacement de sort. 563–564
parler. 471
Pathfinder Society. Une campagne Pathfinder organisée et jouée dans le monde entier. 492
Société des éclaireurs (organisation de Golarion) 417, 436
pc (pièce de cuivre). 271
peau de dragon (matériau). 575
pénalité de caractéristique. Une pénalité de caractéristique réduit l'une de vos valeurs de caractéristique de 2. 20, 26
perception des vibrations (sens). Vous détectez le déplacement des créatures sur des surfaces. 465
Perception. Une statistique qui représente votre capacité à remarquer des objets cachés des situations anormales. La Perception est la statistique généralement utilisée pour les jets d'initiative. Modificateur de Perception = modificateur de Sagesse + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. 13, 27, 448, 464–467
initiative 448, 468
percutant (trait d'arme). 283
perforant (type de dégâts). Un type de dégâts physiques. 452
persévérer (trait). Les actions dotées de ce trait vous permettent d'enchaîner vos précédentes attaques par d'autres manœuvres. Une action dotée du trait persévérer peut être utilisée uniquement lorsque vous êtes affecté par un malus d'attaques multiples. Certaines actions dotées du trait persévérer confèrent également un effet en cas d'échec. Les effets ajoutés en cas d'échec ne s'appliquent pas en cas d'échec critique. Si votre action dotée du trait persévérer est un succès, vous pouvez décider d'appliquer l'effet d'échec à la place (par exemple, vous pouvez faire ce choix quand une attaque n'inflige aucun dégât à cause d'une résistance). Étant donné que vous devez être affecté par un malus d'attaques multiples pour pouvoir utiliser une action dotée du trait persévérer, vous ne pouvez pas entreprendre une telle action en dehors de votre tour, même si vous utilisez l'activité Préparer.
Personnage joueur (personnage ou PJ). Un personnage créé et contrôlé par un joueur qui n'est pas le MJ. 13
création de personnage 19–30
personnage non joueur (PNJ). Un personnage contrôlé par le MJ. 13
personnage. Ce terme est synonyme de créature, mais il est généralement utilisé pour faire référence aux personnages joueurs et aux personnages non joueurs et non aux montres. 8–9, 19–30
création de personnage 19–30
Petite (taille). 473–475
pétrifié (état). Vous avez été changé en pierre. 623
peu courant (trait). Quelque chose dont la rareté est peu courante nécessite pour pouvoir être utilisé d'avoir suivi un entraînement spécial ou d'être originaire d'une culture ou d'une région spécifique. Certains choix faits lors de la création de personnages donnent accès à des options peu courantes, mais le MJ est libre de permettre à tout le monde d'y accéder. 13
physique (type de dégâts). Une catégorie générale de dégâts qui regroupe les dégâts contondants, perforants et tranchants. 452
pièce d'argent (pa). 271
pièce d'or (po). 271
pièce de cuivre (pc). 271
pièce de platine (pp). 271
pièces. 271
piège (trait). Un danger ou un objet doté de ce trait a été conçu pour mettre des bâtons dans les roues des intrus. 520–522
piège artisanal (trait). Les pièges artisanaux sont généralement fabriqués par les rôdeurs. Ils suivent des règles spéciales qui leur permettent d'être construits rapidement et utilisés sur le champ de bataille. 262, 608–610
Pister (action de compétence). Vous suivez une créature à la trace. (Survie) 252
conseils au MJ 505
PJ (personnage joueur). Voir également personnage joueur. 13
plan. 418–419
plante (trait). Les créatures végétales sont dotées du trait plante. Elles ne sont pas comme les plantes normales. Les effets magiques dotés de ce trait permettent de manipuler ou de créer des plantes. Ceux qui permettent de manipuler des plantes n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de plantes.
po (pièce d'or). 271
Point d'héroïsme. Ces points ne persistent que le temps d'une session de jeu. Vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme pour refaire un test ou tous vos points d'héroïsme pour échapper à la mort. 29, 467
décerner des points d'héroïsme (MJ) 507
point de focalisation. Si vous pouvez lancer des sorts focalisés, vous possédez alors une réserve de points de focalisation qui vous permet de les lancer. Vous regagnez des points de focalisation grâce à l'activité Refocaliser. 300, 302
points d'expérience (PX). Ces points, qui se cumulent au cours d'une partie, représentent les progrès d'un personnage. Un PJ gagne généralement un nouveau niveau quand il atteint 1 000 PX. 8
budget d'une rencontre (MJ) 489
gagner un niveau 31
récompenses en PX (MJ) 507–508
Points de vie (PV). Une statistique qui représente la quantité de dégâts physiques qu'une créature peut subir avant de perdre connaissance ou de mourir. Les dégâts réduisent les points de vie sur une base de 1 pour 1 et la guérison permet de regagner des points de vie avec le même principe. 13, 26, 67–68, 459–461
points de vie ancestraux 33
points de vie de classe 67–68
points de vie d'objet 272–273, 461
points de vie temporaires 461
points de vie temporaires. 461
poison (trait). Un effet doté de ce trait inocule un poison ou inflige des dégâts de poison. Un objet doté de ce trait est empoisonné et peut être à l'origine d'une affliction. 457–458, 583–586
poison (type de dégâts). 452
polyvalent (trait d'arme). 283
portée. 303, 455
facteur de portée 279, 447
positif (trait). Les effets dotés de ce trait soignent les créatures vivantes grâce à de l'énergie positive, infligent des dégâts positifs aux créatures mortes-vivantes, ou permettent de manipuler de l'énergie positive.
positif (type de dégâts). 452
possession (trait). Les effets dotés de ce trait permettent à une créature de projeter son esprit dans une cible. Une créature immunisée contre les effets mentaux ne peut pas utiliser un effet de possession. Quand une créature possède une cible, le corps d'origine du possesseur est inconscient (et ne peut pas se réveiller normalement), sauf si l'effet de possession lui permet de pénétrer physiquement dans sa cible. Quand la cible subit des dégâts, le possesseur en subit la moitié sous la forme de dégâts mentaux.

Le possesseur perd tous les avantages liés aux sorts ou pouvoirs actifs qui affectent son enveloppe physique, mais il bénéficie en contrepartie de tous les avantages liés aux sorts et pouvoirs qui affectent l'enveloppe physique de sa cible. Un possesseur peut utiliser tous les pouvoirs purement physiques de sa cible. Il ne peut par contre pas utiliser ses propres pouvoirs, à l'exception de ses sorts et de ses pouvoirs purement mentaux. Le MJ décide si un pouvoir est purement physique ou mental. Le possesseur utilise le modificateur d'attaque, la CA, le jet de Vigueur, le jet de Réflexes, la Perception et les compétences physiques de sa cible. Il conserve cependant son propre jet de Volonté, ses compétences mentales, ses jets d'attaques de sorts et son DD de sorts. Les avantages conférés par les objets investis s'appliquent en fonction de la situation : le possesseur bénéficie de ses propres objets investis quand il utilise ses caractéristiques et des objets investis de la créature possédée quand il utilise les caractéristiques de cette dernière. Le possesseur ne gagne aucun des avantages liés aux sorts qui affectent seulement l'incantateur, car il ne se trouve pas dans son propre corps.

Le possesseur doit utiliser ses propres actions pour faire agir la créature possédée.

Si le possesseur se trouve réduit à 0 point de vie par une combinaison de dégâts infligés à son enveloppe corporelle et de dégâts mentaux subis par

INTRODUCTION
ASCENDANCES & HISTORIQUES
CLASSES
COMPÉTENCES
DONS
ÉQUIPEMENT
SORTS
L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES
JOUER UNE PARTIE
DIRIGER UNE PARTIE
ARTISANAT ET TRÉSORS
ANNEXES

l'intermédiaire de la possession, il se trouve alors assommé et la possession prend immédiatement fin. Si la cible se trouve réduite à 0 point de vie en premier, le possesseur a le choix entre perdre connaissance avec le corps et continuer de le posséder ou mettre fin à l'effet par une action gratuite et retourner dans son propre corps. Si la cible meurt, la possession prend immédiatement fin et le possesseur est étourdi pendant 1 min.

posture (trait). Une posture est une stratégie de combat générale que vous adoptez en effectuant une action dotée du trait posture, puis conservez pendant un certain temps. Vous conservez votre posture jusqu'à ce que vous soyez assommé, jusqu'à ce que les conditions qui lui sont associées (s'il y en a) ne soient plus respectées, ou jusqu'à ce que vous adoptiez une nouvelle posture. Après avoir utilisé une action dotée du trait posture, vous ne pouvez pas entreprendre une autre action de ce type pendant 1 round. Vous ne pouvez adopter ou conserver une posture que lors du mode rencontre.

potion (trait). Une potion est un liquide magique qui s'active quand vous le consommez. 564–566

pousser (trait d'arme). 283

Pousser (action de compétence). ◆ Vous repoussez une créature. (Athlétisme) 244

pouvoir. Il s'agit du terme générique désignant les règles qui font exceptions aux règles de base. Un pouvoir peut avoir de nombreuses origines, ainsi « un pouvoir qui vous confère un bonus à vos jets de dégâts » peut être un don, un sort, ou autre chose.

pp (pièce de platine). 271

précieux (trait). Les matériaux de valeur qui possèdent des propriétés spéciales sont dotés du trait précieux. Ils peuvent être utilisés à la place de matériaux de base pour Fabriquer des objets. 573–575
armures et armes faites de matériaux précieux. 547–558, 543
dégâts des matériaux précieux 452

précision (type de dégâts). Un type de dégâts qui vient augmenter la quantité de dégâts infligés par une attaque par des dégâts de même type plutôt que lui ajouter une quantité de dégâts séparés. 452

prédiction (trait). Les effets dotés de ce trait permettent de déterminer ce qui va probablement se produire dans un proche futur. La majorité des prédictions sont des divinations.

prendre en tenaille. Quand deux créatures se trouvent sur des flancs opposés d'un ennemi, celui-ci est pris en tenaille et est alors pris au dépourvu face à ces créatures. 476

préparatifs. Voir également préparatifs quotidiens. 480, 500

préparatifs quotidiens. Lors de vos préparatifs matinaux, vous fourbissez votre équipement, préparez vos sorts et faites tout le nécessaire pour vous préparer à une nouvelle journée d'aventures. 480, 500

Préparer (action basique). ◆◆ Vous préparez une action à utiliser hors de votre tour. 471

prérequis. Vous pouvez seulement sélectionnez de nombreux dons et autres pouvoir si vous remplissez leurs prérequis. Les prérequis sont souvent d'autres dons ou rangs de maîtrise. 18

prêtre (classe). 178–189
archétype multiclasse 229
divinités et domaines 180, 437–441
liste de sorts divins 309–311
sorts de domaines 397–407

prêtre (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe prêtre.

prime de caractéristique. Une prime de caractéristique vous permet d'augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de 2, ou de 1 si cette valeur de caractéristique est déjà supérieure ou égale à 18. Même si vous obtenez plus d'une seule prime de caractéristique à la fois, vous ne pouvez pas augmenter plus d'une fois une caractéristique. 20

primordiale (trait). Cette magie, issue de la tradition primordiale, est liée au monde naturel et à l'instinct. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. 299
liste de sorts primordiaux 313–315

pris au dépourvu (état). Vous subissez un malus de circonstances de –2 à votre CA. 623

prise d'élan (trait d'arme). 283

Prix. La quantité de devises nécessaires à l'achat d'un objet. 271, 534

Prodiguer les premiers soins (action de compétence). ◆◆ Vous stabilisez une créature mourante ou stoppez une hémorragie. (Médecine) 249

propulsif (trait d'arme). 283

PV (points de vie). Voir également points de vie. 13, 26, 67–68, 459–461

PX (points d'expérience). Voir également points d'expérience. 8, 507–508

quadrillage. Une carte quadrillée de cases de 2,50 cm de côté qui servent à déterminer votre emplacement et calculer votre déplacement. 473
jouer sans quadrillage (MJ) 494

qualifié (rang de maîtrise). Ajoutez votre niveau + 2 aux jets de dés et aux DD associés. Certaines actions de compétences et d'autres éléments de règles nécessitent que vous soyez qualifié pour être utilisés. 13, 444

rage (trait). 87

ralenti (état). Vous perdez des actions à chaque tour. 623

Ramper (action basique). ◆ Vous vous déplacez de 1,50 m à terre. 471

rare (trait). Cette rareté indique qu'un élément de règle est très difficile à trouver dans le monde du jeu. Quand il est rare, un don, un sort, un objet ou un autre élément est seulement accessible aux joueurs si le MJ décide de l'intégrer dans le jeu, généralement par le biais d'une découverte au cours d'une partie. 13

rareté. La fréquence avec laquelle quelque chose est rencontré dans le monde du jeu. Les différentes raretés sont : ordinaire, peu courant, rare et unique. Tout ce qui n'est pas associé à une rareté est ordinaire. 13, 535
conseils au MJ 488

réaction. (↺) Une action que vous pouvez utiliser même quand ce n'est pas votre tour. Vous pouvez utiliser une réaction par round. 17, 461–462, 473

réapprentissage. Vous pouvez passer du temps d'intermède en réapprentissage afin de modifier certaines options de votre personnage. 481
conseils au MJ 502

rechargement. 279

récompenses. 507–511

Reconnaître (activité d'exploration). Vous partez en reconnaissance pour repérer les dangers. 480

Recueillir des informations (action de compétence). Vous parlez avec des gens pour apprendre des choses. (Diplomatie) 246
conseils au MJ 505

Réflexes (Réf). Un type de jet de sauvegarde utilisé pour esquiver rapidement. Modificateur de Réflexes = modificateur de Dextérité + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. 12, 448–449

Refocaliser (activité). Vous regagnez 1 point de focalisation. 300

règle d'arrondi. 444

Relâcher (action basique). ◆ Vous laissez tomber quelque chose que vous tenez. 471

relancer les dés. Un pouvoir qui vous fait relancer les dés est doté du trait fortune ou infortune. 467

Religion (compétence). Vous avez des connaissances concernant les divinités, les religions et la magie divine. (Sag) 251

rempart (trait d'armure). 274

rencontre. Un mode de jeu dans le cadre duquel le temps est mesuré en rounds de 6 secondes et les participants font appel à des actions précises. Le combat se déroule lors des rencontres. 10–11, 468–478
batailles spéciales (aériennes, aquatiques, montées) 477
construire une rencontre (MJ) 488–489
initiative 468
gérer les rencontres (MJ) 493–496
rencontres sociales (MJ) 494–496

Réparer (action de compétence). Vous réparez un objet brisé ou endommagé. (Artisanat) 242

Répéter un sort (activité d'exploration). Vous Lancez un sort de manière répétée en vous déplaçant. 480

repos. Les personnages récupèrent des PV (une quantité normalement égale au modificateur de Con × niveau) et se ressourcent grâce à 8 h de sommeil. 480, 499–500
conseils au MJ 499–500, 502
repos long 481

Représentation (compétence). Vous mettez vos talents artistiques au service d'une représentation. (Cha) 251, 504

résistance. Réduit la quantité de dégâts reçus en fonction de leur type. 453

résultat d'un test. 445

Retarder (action basique). ◆ Vous repoussez le début de votre tour. 471

révélation (trait). Les effets dotés de ce trait permettent de voir les choses telles qu'elles sont réellement.

Révoquer (action). ◆ Mettez fin à un sort ou à l'effet d'un objet magique qui peut être révoqué. 304, 534

richesse. La richesse d'un personnage en fonction de son niveau. 508–511

rituel. Un type de sorts lancé lors de l'intermède et qui ne nécessite pas d'utiliser d'emplacement de sort. 408–415

rôdeur (classe). 190–201
archétype multiclasse 230

rôdeur (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe rôdeur.

roleplay. Le roleplay consiste à décrire les actions d'un personnage, souvent en incarnant ce dernier comme au théâtre. 13

roublard (classe). 202–213
archétype multiclasse 231

roublard (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe roublard.
round. Lors d'une rencontre, un round est une séquence lors de laquelle tous les participants ont une chance d'agir. Un round représente environ six secondes dans le monde du jeu. 13, 468–469
durées mesurées en rounds 304
rune. 611–616
pierre runique 572
S'échapper (action basique). ◆ Vous tentez de vous libérer quand vous êtes empoigné, entravé ou immobilisé. 471
S'empresser (activité d'exploration). Vous vous déplacez de deux fois votre Vitesse de voyage. 480
S'orienter (action de compétence). ◆ Vous déterminez précisément votre emplacement précis. (Survie) 252
conseils au MJ 506
Sagesse (Sag). Cette caractéristique représente votre vigilance et votre intuition. 19
saignement (type de dégâts). Un type de dégâts persistants. 452
saisie (trait d'arme). 283
Saisir (action de compétence). ◆ Vous empoignez une créature ou l'entravez. (Athlétisme) 244
Sauter en hauteur (action de compétence). ◆◆ Vous faites un saut vertical. (Athlétisme) 245
Sauter en longueur (action de compétence). ◆◆ Vous faites un saut horizontal. (Athlétisme) 245
sbire (trait). Les sbires sont des créatures directement sous les ordres d'une autre créature. Une créature dotée de ce trait est limitée à deux actions par tour et ne peut pas exécuter de réaction. En combat, votre sbire agit à votre tour, une fois par tour, lorsque vous utilisez une action pour lui donner un ordre. Pour un compagnon animal, vous utilisez Diriger un animal, mais pour un sbire issu d'un effet de sort ou d'un objet magique comme un sbire convoqué, vous utilisez Maintenir un sort ou Maintenir une activation. Sauf indication contraire, vous donnez un ordre verbal par une action unique dotée des traits audible et concentration. En l'absence d'ordre, les sbires n'entreprennent aucune action, sauf pour se défendre ou échapper à un danger évident. S'ils sont livrés à eux-mêmes assez longtemps, généralement 1 min, les sbires dénués d'intelligence n'agissent pas, les animaux suivent leurs instincts et les sbires intelligents agissent à leur guise.
scrutation (trait). Un effet de scrutation vous permet de voir, d'entendre, ou d'obtenir une information sensorielle à distance à l'aide d'un capteur ou d'un autre dispositif remplaçant vos propres yeux et oreilles.
Se cacher (action de compétence). ◆ Vous faites en sorte de vous trouver dans l'état caché. (Discrétion) 248
Se déguiser (action de compétence). Vous vous faites passer pour quelqu'un d'autre. (Duperie) 248–249
Se faufiler (action de compétence). Vous traversez une ouverture étroite pendant votre exploration. (Acrobaties, qualifié) 241
Se jeter à terre (action basique). ◆ Vous vous laissez tomber au sol. 472, 618
Se mettre en selle (action basique spécialisée). ◆ Vous montez sur une créature alliée pour la chevaucher. 472
Se produire (action de compétence). Vous étonnez un public grâce à une représentation. (Représentation) 251
Se raccrocher in extremis (action basique spécialisée). ↷ Vous tentez de vous rattraper quand vous chutez. 472
Se relever (action basique). ◆ Vous êtes à terre et vous vous relevez. 472
Se souvenir (action de compétence). ◆ Vous tentez de vous souvenir de quelque chose à l'aide d'une compétence. 238–240
conseils au MJ 506
secret (trait). Le MJ fait secrètement le test correspondant à ce pouvoir. 450
sens imprécis. Un sens qui peut conférer à une créature l'état caché mais pas observé, comme l'ouïe humaine. 465
sens précis. Un sens précis, comme la vue humaine, qui permet de conférer l'état observé à une créature. 464
sens vague. Un sens qui vous permet de détecter une créature inaperçue, mais pas de déterminer son emplacement, comme l'odorat humain. 465
sens. 464–465
serment (trait). 109
serviable (état). Un PNJ dans cet état sera généralement disposé à vous rendre service. 623
session. Une session de jeu Pathfinder dure généralement quelques heures. 7, 489–491
Seuil de rupture (SR). Quand les PV d'un objet atteignent cette valeur, il se trouve alors dans l'état brisé. 272–273
sexe et genre. 29
Signaler (action basique spécialisée). ◆ Vous indiquez l'emplacement d'une créature non détectée. 472
Société (compétence). Vous êtes versé dans les civilisations, la culture et l'histoire. (Int) 251–252
soif. 500
Soigner les blessures (action de compétence). Vous faites regagner des points de vie à une créature. (Médecine, qualifié) 249
Soigner un empoisonnement (action de compétence). ◆ Vous aidez un patient empoisonné à guérir. (Médecine, qualifié) 250
Soigner une maladie (action de compétence). Vous soignez une maladie pendant votre intermède. (Médecine, qualifié) 250
sol inégal (terrain). Vous devez Garder l'équilibre pour éviter de tomber quand vous vous déplacez sur un sol inégal. 476
Solidité. Une statistique qui représente la résistance d'un objet. 272
Solliciter (action de compétence). ◆ Vous convainquez quelqu'un de vous faire une faveur. (Diplomatie) 247
somatique (composant de sort). 303
sommeil (trait). Cet effet peut plonger une créature dans le sommeil ou dans un état somnolent.
son (trait). Un effet doté du trait son fonctionne seulement s'il peut produire un son et il se trouve ainsi inopérant dans une zone de silence ou dans le vide. Il s'agit d'un fonctionnement différent de celui d'un sort audible, qui est seulement efficace contre une cible capable de l'entendre. Un effet de son peut infliger des dégâts de son.
son (type de dégâts). 452
sophistication (trait). Les actions sophistiquées demandent trop d'efforts pour qu'il soit possible de les enchaîner à la suite. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.
sort. Un effet magique créé à l'aide d'incantations mystiques et de gestes connus seulement des initiés ou d'individus bénéficiant de pouvoirs innés. 13, 297–415
attaquer avec un sort 298, 305
composants 302
contrer 305
durées 304, 499
interrompre 302
lancers des sorts et l'activité Lancer un sort 302
tours de magie 299
zones 303
sort focalisé. Un type de sorts spécifique à une classe qui peuvent être lancés à l'aide de points de focalisation et qui sont automatiquement intensifiés de la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Les sorts focalisés sont toujours associés à un terme descriptif comme « sort de domaine » ou « sort ki ». 300, 302, 386–407
Refocaliser (activité) 300
sorts focalisés (sorts de lignage, sorts de composition, sorts de domaine, sorts ki, sorts d'ordre et sorts d'école). 300–302, 386–407
descriptions des sorts 316–385
école 297–298
identifier 238, 305
inné 302
intensifier 298
listes de sorts 306–315
niveau de sort (les niveaux de sorts vont de 1 à 10)
portées 303
préparé 298
rituels 408–415
répertoire de sorts (les sorts connus par un incantateur spontané) 96–97, 131
sourd (état). Vous êtes incapable d'entendre. 623
Soutien. ◆ Vous dirigez votre compagnon animal afin qu'il vous apporte son soutien. 215
stade. Une des étapes d'une affliction. 458
structure (trait). 617
structures. 516, 617
stupéfié (état). Vous n'avez pas accès à toutes vos facultés mentales et avez du mal à lancer des sorts.. 622
Subsister (action de compétence). Vous savez trouver de quoi vous nourrir et vous abriter gratuitement. (Société ou Survie) 240
conseils au MJ 506
succès. Le résultat d'un test supérieur ou égal au DD. Surpasser le DD de 10 ou plus est encore mieux : il s'agit d'un succès critique. Si un bloc de statistiques n'a aucune entrée dédiée au succès, cela signifie qu'un succès n'a aucun effet. 445–446
Suivre l'expert (activité d'exploration). Vous bénéficiez du degré de maîtrise de compétence d'un compagnon. 480
sur ordre (composant d'activation d'objet). 533

surchargé (état). Un excès d'Encombrement entrave votre déplacement. 623
surface étroite (terrain). Vous devez Garder l'équilibre pour traverser une surface étroite. 476
Survie (compétence). Vous savez vous déplacer et survivre dans la nature. (Sag) 252
taille. Une créature peut être Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande, ou Gigantesque. 473–474
taille d'objet 295
talisman (trait). Un talisman est un petit objet fixé sur une armure, un bouclier ou une arme (appelé l'objet support). Vous devez manier ou porter l'objet pour activer le talisman fixé dessus. Une fois activé, le talisman se consume et est perdu. 566–571
téléportation (trait). Les effets de téléportations vous permettent de vous déplacer instantanément d'un point donné à un autre. La téléportation ne déclenche généralement pas de réactions causées par les déplacements.
ténèbres (trait). Les effets de ténèbres éteignent les lumières non magiques d'une zone et peuvent contrer (page 459) des effets de lumière magique moins puissants qu'eux. Vous devez généralement cibler une magie de lumière avec votre magie de ténèbres afin de la contrer, mais certains sorts de ténèbres tentent automatiquement de contrer la lumière. 464
ténèbres. Les créatures et les objets dans les ténèbres se trouvent dans l'état caché ou non détecté, et les créatures qui ne possèdent pas vision dans le noir s'y trouvent dans l'état aveugle. 464
terrain dangereux (terrain). Vous subissez des dégâts quand vous vous déplacez sur un tel terrain. 476
terrain difficile (terrain). Vous devez dépenser 1,50 m de déplacement supplémentaire pour pénétrer sur un terrain difficile ou 3 m de déplacement supplémentaires pour un terrain très difficile. 475–476
terrain. 475–476, 497–498
environnement 512–517
terre (trait). Les effets associés au trait terre permettent de manipuler ou de créer de la terre. Ceux qui permettent de manipuler la terre n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de terre. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de terre ou ont une connexion magique avec cet élément.
terreur (trait). Les effets de terreur suscitent cette émotion. Les effets qui possèdent ce trait possèdent toujours les traits mental et émotion.
test de récupération. Un test nu que vous faites quand vous êtes mourant pour déterminer si votre état s'améliore ou empire. 459
test nu. Un jet de d20 uniquement basé sur la chance. Un test nu ne peut être associé à aucun modificateur, bonus ou malus. 450
Test. Vous faites un test quand vous lancez un d20 et ajoutez les différents modificateurs, bonus et malus, puis comparez le total à un degré de difficulté. 10, 443–450
degrés de succès (succès critique, succès, échec, échec critique) 445–446
malus au test (malus d'armure imposé aux tests de compétences) 274
test de récupération (dans l'état mourant) 459
test nu 450
test secret 234, 450
tirer un objet. Voir également Interagir. 271, 273
tour. Lors d'un round de rencontre, chaque créature peut jouer à son tour. Une créature peut généralement utiliser jusqu'à 3 actions lors de son tour. 13, 468–469
tour de magie (trait). Un sort que vous pouvez lancer à volonté et qui est automatiquement intensifié de la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. 299
tours de garde. 499–500
tradition magique. Les traditions magiques sont les suivantes : arcanique, divine, occulte et primordiale. 299
tradition. Une catégorie fondamentale de magie (arcanique, divine, occulte, or primordiale). 297, 299
trait. Un mot-clef qui donne des informations sur un élément de règle. Souvent, il indique comment d'autres règles interagissent avec un pouvoir, une créature, un objet ou un autre élément de règle doté de ce trait. Vous trouverez les différents traits dans cette annexe. 13
traits d'armes 282–283
traits d'armures 274–275
traître (trait d'arme). 283
tranchant (type de dégâts). Un type de dégâts physiques. 452
transformation (trait). Les effets qui altèrent légèrement la forme d'une créature sont dotés du trait transformation. Les Frappes accordées par un effet de transformation sont magiques. Vous pouvez être affecté par plusieurs effets de transformation à la fois, mais si une même partie de corps est transformée à plusieurs reprises, le dernier effet tente de contrer le précédent (comme le font deux effets de métamorphose, comme expliqué dans le descriptif de ce trait).
Votre effet de transformation se termine si vous êtes métamorphosé et que l'effet de métamorphose invalide ou supplante celui de transformation. C'est au MJ de décider si des effets de transformation s'utilisent de concert ou non.
transmutation (trait). Les effets et les objets magiques dotés de ce trait sont associés à l'école de magie de transmutation, qui étudie les changements de formes. 298
Très Grande (taille). 473–475
Très Petite (taille). 473–475
trésor. Voir également objet. 508–511, 530–617
trésors (tableaux) 536–542
unique (trait). Un élément de règle doté de ce trait est unique. 13
utilisation. Une indication sur la manière de porter, tenir ou manier un objet. 535
valeur de caractéristique. Chaque créature possède six valeurs de caractéristique : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme. Ces valeurs représentent le potentiel brut d'une créature et ses attributs de base. 13, 19–20, 24, 26
caractéristique essentielle (classe) 67
caractéristique essentielle (compétence) 233
réapprentissage 481, 502
tirer les valeurs de caractéristique aux dés (règle alternative) 20
vase (trait). Les vases sont des créatures à l'anatomie simple. Elles ont généralement des capacités mentales peu élevées et une immunité contre les effets mentaux et les dégâts de précision.
veilleur (trait). Les créatures qui sont originaires des plans d'alignement neutre ou bénéficient d'une connexion importante avec ceux-ci sont appelées des veilleurs. Les veilleurs peuvent survivre aux effets environnementaux de base des plans de la Sphère extérieure.
verbal (composant de sort). 303
Vigueur (Vig). Un type de jet de sauvegarde effectué pour résister aux maladies, aux poisons et à d'autres effets physiques. Modificateur de Vigueur = Modificateur de Constitution + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. 12, 449
virulent (trait). Il est plus difficile de se débarrasser des afflictions qui possèdent le trait virulent. Vous devez réussir deux jets de sauvegarde consécutifs afin de réduire le stade d'une affliction virulente de 1. Un succès critique réduit seulement le stade d'une affliction virulente de 1 au lieu de 2.
vision dans le noir (sens). Vous voyez clairement dans les ténèbres, mais seulement en noir et blanc. 465
vision nocturne (sens). Vous voyez dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive. 465
visuel (trait). Un effet visuel affecte seulement les créatures qui peuvent le voir. Il ne s'applique qu'aux éléments visibles de l'effet, qui sont déterminés par le MJ.
vitesse de progression. 509
Vitesse de voyage. 479
Vitesse. La Vitesse représente la distance qu'un personnage peut parcourir en une action unique. Elle se mesure en mètres. Voir également déplacement. 13, 463
déplacement sur un quadrillage 473–476
malus d'armure à la Vitesse 274
Marcher rapidement et Faire un pas (actions) 470-471
Vitesse de voyage 479
Vitesses de creusement, d'escalade, de vol et de nage 463
Vol (compétence). Vous volez des objets et démantelez des serrures et d'autres mécanismes. (Dex) 253
volée (trait d'arme). 283
Voler (action basique spécialisée). ◆ Vous vous déplacez de votre Vitesse de vol. 472
combat aérien 478
Vitesse de vol 463
Voler (action de compétence). ◆ Vous dérober un objet en possession de quelqu'un d'autre. (Vol) 253
Volonté. Un jet de sauvegarde utilisé pour résister aux effets qui ciblent l'esprit et la personnalité. Modificateur de Volonté = modificateur de Sagesse + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. 12, 448–449
zone. Une forme et une taille associées à un effet. 303, 456–457

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook et Skip Williams, inspirés du jeu créé par E. Gary Gygax et Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. ; Concepteurs : Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter.

PAIZO INC.

Directeurs artistiques • James Jacobs, Robert G. McCreary, Sarah E. Robinson
Directeur responsable de la conception du jeu • Jason Bulmahn
Responsables du développement • Adam Daigle, Amanda Hamon
Développeur principal du jeu organisé • John Compton
Développement • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, Linda Zayas-Palmer
Responsable de la conception Starfinder • Owen K.C. Stephens
Développeur de la société Starfinder • Thurston Hillman
Chargé de conception • Stephen Radney-MacFarland
Concepteurs • Logan Bonner, Mark Seifter
Gestion de la rédaction • Judy Bauer
Rédacteur principal • Christopher Paul Carey
Rédacteurs • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Jason Tondro
Direction artistique • Sonja Morris
Conception graphique • Emily Crowell, Adam Vick
Maquettiste • Tony Barnett
Responsable franchise • Mark Moreland
Gestion de projet • Gabriel Waluconis

PDG Paizo • Lisa Stevens
Directeur de la création • Erik Mona
Directeur financier • John Parrish
Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez
Directeur technique • Vic Wertz

Directeur commercial • Pierce Watters
Assistant commercial • Cosmo Eisele
Vice-président responsable du marketing & des licences • Jim Butler
Responsable marketing • Dan Tharp
Responsable des licences • Glenn Elliott
Responsable des relations publiques • Aaron Shanks
Responsable du service client & de la communauté • Sara Marie
Responsable des opérations • Will Chase
Responsable du jeu organisé • Tonya Woldridge
Gestionnaire des ressources humaines • Angi Hodgson
Comptable • Christopher Caldwell
Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technologique • Raimi Kong
Responsable de la production web • Chris Lambertz
Responsable du développement logiciel • Gary Teter
Coordinateur de la boutique en ligne • Rick Kunz

Équipe du service client • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, Diego Valdez
Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, Kevin Underwood
Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), Chapter 8 (with the exception of domains), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

External Tools: Lines and veils were originally published in *Sex & Sorcery*, by Ron Edwards, © 2003, Adept Press. The X-Card by John Stavropoulos (**http://tinyurl.com/x-card-rpg**) is published under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0) License. They are used here by permission, and are not Open Game Content released under the Open Game License.

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity or External Tools (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, and Starfinder are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, the Pathfinder P logo, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Pathfinder Livres de base (Seconde édition). Black Book Éditions. French translation©2019, Paizo Inc.