

LA MAGIE

La magie est commune à tout le monde et tous les personnages peuvent lancer des sorts.

Il n'y a pas de jet à faire; je dépense un point de magie par rang du sort.

Je peux lancer des sorts génériques ou les sorts propres à ma classe. Si je n'ai pas assez de points de magie, le sortilège ne fonctionne pas.

Généralement, un sort est au toucher (notamment tous ceux pour aider mes amis) ou à vue et sa durée est instantanée ou jusqu'à la fin du prochain repos court.

Si la cible d'un de mes sorts peut effectuer un jet de sauvegarde, sa difficulté est égale à 10 + mon rang de Sagesse, plus les éventuels bonus dus à un focalisateur.

NIVEAU 1

ASSISTANCE

J'accorde un bonus de +4 à un jet que moi ou un compagnon devons effectuer.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Je détecte la magie à Intelligence mètres.

ILLUSION MINEURE

Je crée une petite illusion sonore ou visuelle à portée de vue.

LUMIÈRE

Une lumière vive apparaît qui me suit partout et éclaire comme une belle lampe jusqu'à ce que je l'éteigne.

MESSAGE

J'envoie un court message à une personne de ma connaissance.

NIVEAU 2

BOULCIER

J'accorde un bonus de +1 en classe d'armure, à moi-même ou à un compagnon, pour la durée d'un combat. Chacun ne peut recevoir qu'un seul Bouclier à la fois, mais je peux le lancer sur plusieurs personnes si j'ai assez de points de magie.

ÉTOURDISSEMENT

L'un de mes adversaires perd sa prochaine action.

MISSILE MAGIQUE

J'inflige 1d6 + Sagesse points de dégâts à une cible. Je touche automatiquement.

OUVERTURE

J'ouvre ou ferme solidement n'importe quelle serrure non magique, sans déclencher de pièges, en passant la main dessus.

SOINS MINEURS

Je redonne 1d6 + Sagesse points de vie à un allié à portée de vue.

NIVEAU 3

BÉNÉDICTION

J'accorde un bonus de +1 à toutes les actions de mes alliés pour la durée d'un combat.

CHARME

Une personne de mon choix me trouve très sympathique, même si elle ne m'aimait pas avant. Elle me rendra service, mais ne mettra pas sa vie en danger pour mes beaux yeux. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour annuler les effets du sort.

CONTREPOISON

Je réussis automatiquement un jet de sauvegarde contre le poison. Je peux lancer le sort juste avant le jet.

INVISIBILITÉ

Je reste invisible tant que je n'effectue aucune autre action que me déplacer.

TÉNÉBRES

Je crée une zone de ténèbres autour de moi. Plus personne n'y voit rien – moi non plus.

NIVEAU 4

BOULE DE FEU

J'inflige 3d6 + Sagesse points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon égal à mon rang d'Intelligence en mètres. Chacun peut effectuer un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

FORME ANIMALE

Je peux prendre la forme de l'animal naturel de mon choix et bénéficier de ses capacités normales.

LEVITATION

Je vole à quelques mètres du sol et je me déplace à une vitesse proche de la course. Si j'étais en train de tomber, je me rétablis sans dommages à quelques décimètres du sol.

NÉCROMANCIE

Je peux parler avec un mort. J'obtiens un bonus de +3 à tous les dégâts contre les morts-vivants pour la durée d'un combat.

SURVIE

Je résiste à la chaleur d'un brasier, au froid d'un blizzard, à l'asphyxie et au poison.

NIVEAU 5

AUGURE

Je pose une question au meneur de jeu à propos de l'aventure. Celui-ci me répond de manière simple et sans mentir.

CONTREMAGIE

J'annule immédiatement un sort ou un effet magique.

INVOCATION

J'invoque un esprit qui accomplit un travail pour moi ou exhausse un souhait et un seul. Attention, il peut tricher ou me prendre au mot ! Par ailleurs, il peut me demander quelque chose en échange...

PAS DE CÔTÉ

Je me téléporte instantanément dans un endroit dégagé que je peux voir.

TEMPÊTE DE GLACE

J'inflige 2d6 + Sagesse points de dégâts à 1d6 + Intelligence ennemis présents sur le champ de bataille. Un jet de sauvegarde réduit les dégâts de moitié.

LES CAPACITÉS GÉNÉRALES

Quelque soit ma classe, je peux choisir des capacités dans la liste suivante. Une * indique que je peux la choisir plusieurs fois.

ATAQUE SOURNOISE * : une fois par combat, je double les dégâts que j'inflige au corps à corps ou à distance (le résultat du dé plus le bonus).

CHANCE INSOLENTE : j'ai deux points de chance supplémentaires entre deux repos longs.

CŒUR DE PLOMB : je supporte les visions les plus horribles et ignore les effets de la peur et de la terreur causés par les créatures et la magie.

COMPAGNON ANIMAL : je suis accompagné d'un animal magnifique – une beauté parmi les siens. Il peut s'agir de n'importe quelle bête de mon choix. Il est intelligent et peut même communiquer avec moi par la pensée quand on se regarde dans les yeux. Il peut m'aider en de multiples circonstances, y compris au combat – il me donne alors 5 points de vie supplémentaires et un bonus de +1 à la classe d'armure. Je peux aussi lui donner une compétence.

LES COMPÉTENCES

Je peux toujours faire un jet de caractéristique, mais si j'ai la compétence appropriée, je suis bien meilleur !

Baratiner son prochain ; Bricoler des trucs et des machins ; Conduire un attelage ; Connaître l'histoire ; Connaître la géographie ; Connaître la magie ; Connaître les dragons ; Connaître les légendes ; Connaître les lois ; Connaître les peuples sauvages ; Connaître les plantes et les animaux ; Connaître les us et coutumes ; Connaître les villes ; Courir vite et longtemps ; Cuisiner et assaisonner ; Déchiffrer les manuscrits et les livres ; Désamorcer les pièges ; Dessiner et

peindre ; Écouter et entendre ; Écrire de la poésie ; Escalader et grimper ; Évaluer un objet ; Éviter une mauvaise surprise ; Fabriquer de beaux objets ; Faire des acrobaties ; Faire les poches ; Forger le métal ; Fouiller un endroit ; Gueuler le plus fort ; Intimider et rouler les mécaniques ; Jouer d'un instrument ; Jouer la comédie ; Lire les émotions ; Lire sur les lèvres ; Manœuvrer un bateau ; Marchander àprement ; Monter la garde ; Monter un cheval ; Nager et plonger ; Ouvrir les

FORTUNÉ * : j'ai de l'argent en grande quantité – largement de quoi subvenir aux besoins de mes compagnons. Une fois entre deux repos longs, je peux étaler ma munificence et effectuer un achat très important – plusieurs chevaux, un petit bateau, un manoir, une grande réception, des habits somptueux, un présent de grande valeur pour quelqu'un, etc.

GRÂCE MORTELLE : j'ajoute deux fois mon bonus de Dextérité aux dégâts que j'inflige à distance.

GROSSE BRUTE : j'ajoute deux fois mon bonus de Force aux dégâts que j'inflige au corps à corps.

MAGIE PUISSANTE : j'ai deux points de magie supplémentaires.

MAGIE BRUTALE : la difficulté des jets de sauvegarde pour contrer mes sorts est augmentée de +2.

PAS LÉGERS : ce pouvoir est permanent. J'avance d'un pas léger. Je suis naturellement assez silencieux quand je me déplace ; je passe là où d'autres plus lourds ne s'aventureraient jamais ; je marche ou court plus longtemps avec une fatigue moindre...

RÉACTION RAPIDE : j'ajoute 1d6 à mon initiative.

SOMMEIL LÉGER : ce pouvoir est permanent. Je ne dors que d'un œil. Personne ne peut me surprendre dans mon sommeil et je suis toujours frais et alerte au réveil.

VISION DES TÉNÉBRES * : ce pouvoir est permanent. Je vois parfaitement dans l'obscurité de la nuit ou dans les ténèbres des cavernes. Je peux reprendre ce pouvoir une seconde fois pour percer les ténèbres magiques et les ignorer. Si je suis un gnome ou un sidhe, je possède le premier rang de ce pouvoir.

serrures ; Préparer potions et onguents ; Réconforter et consoler ; Regarder et repérer ; Résister aux toxines ; S'occuper des animaux ; Sauter haut et loin ; Se déguiser habilement ; Se déplacer en silence ; Se dissimuler dans les ombres ; Se montrer convaincant ; Se montrer courageux ; Séduire et minauder ; Soigner les blessures et les maladies ; Suivre une piste ; Tenir la douleur ; Trouver des informations ; Trouver son chemin.

CAPELAN

Je suis celui qui prie.

Je suis un mystique et un théologien, engagé dans une grande bataille contre la Ténèbre, quelle que soit la divinité que je vénère en premier. Mes armes sont ma conscience et mon abnégation.

LES CAPACITÉS DU CAPELAN

CŒUR DE JADE : quand j'utilise une manœuvre pour aider un camarade, je lui accorde un bonus égal à ma Sagesse au lieu du simple +1.

DÉTECTION DE LA MALVEILLANCE : ce pouvoir est permanent. Je sens la malveillance chez les gens et les êtres vivants – est-ce qu'ils me veulent du mal ? est-ce qu'ils sont enclins à me mentir ou à me trahir (même si ce n'est pas le cas dans les circonstances) ? Je dois être attentif et le pouvoir ne se déclenche pas quand une personne malveillante est bien cachée et se prépare à me sauter dessus. Mais je pourrai, par exemple, sentir le danger en

voyant s'approcher des malandrins à travers la foule d'un marché.

PÈLERIN : je porte l'insigne du pèlerin de la vieille déesse, ce qui m'assure un bon accueil dans tous les temples, les sanctuaires, les chapelles et les abbayes où je fais escale. On m'y nourrit gratuitement et je peux même y obtenir des informations ou un accès aux bibliothèques et aux reliquaires si je le désire.

RELIQUE : je possède une relique divine qui m'offre deux points de magie supplémentaires.

SACRIFICE : en apposant mes mains, je soulage un compagnon de ses points de blessures, mais c'est moi qui les subis. Néanmoins, je peux supporter Sagesse + Constitution blessures de cette manière avant que je perde des points de vie.

SECRET : je peux protéger un secret ou une connaissance. Personne ne pourra me l'arracher, par magie, par torture ou par ruse.

LA MAGIE DU CAPELAN

NIVEAU 1

ENCHANTEMENT

J'enchanter une arme. Elle devient magique jusqu'au prochain repos court et permet de toucher les créatures immunisées aux armes normales ou immatérielles.

IMPOSITION DES MAINS

Pour chaque point de magie que je dépense, je soigne 2 * Sagesse points de vie en imposant mes mains. Je peux dépenser plusieurs points de magie sur une même action.

NIVEAU 2

MÉMOIRE

Je retiens complètement le contenu d'un ouvrage, la disposition d'un lieu ou l'apparence d'une tapisserie complexe, assez pour en faire une description ou un dessin précis. Je possède jusqu'à Intelligence mémoires différentes.

VÉRITÉ

Je suis capable de déceler le mensonge et de voir la vérité dans les paroles d'une personne comme si je lisais ses pensées superficielles.

NIVEAU 3

CONFORT

J'étends une aura de confort autour de moi qui réchauffe ou rafraîchit une pièce, apaise les peurs et les angoisses, calme les nerfs ou tient éveillé.

SCEAU DE PROTECTION

Je marque le linteau d'une porte d'un sceau invisible qui interdit aux créatures magiques et aux morts-vivants de passer jusqu'à mon prochain repos long.

NIVEAU 4

CERCLE DE PROTECTION

J'étends un cercle de protection de Sagesse mètres de rayon. Les créatures malveillantes ne peuvent y pénétrer sans mon autorisation. Le cercle est fixe et tient jusqu'à la fin de mon prochain repos court, que je sois présent ou non.

SOMMEIL

En apposant les mains sur une personne, je la plonge dans un profond sommeil durant plusieurs heures. Cela ne fonctionne que sur les créatures dont la puissance est égale ou inférieure à ma Sagesse.

NIVEAU 5

BANNISSEMENT

Je repousse ou bannis une créature magique – élémentaire, esprit, etc. qui doit immédiatement se dématérialiser ou fuir au loin.

PRIÈRE

J'obtiens un miracle de la divinité que je prie, mais celle-ci m'engage dans une quête appropriée ou me demande un sacrifice adéquat.

UN PEU DE THÉOLOGIE

La vieille déesse

La louve, la mère, la protectrice. L'araignée, la maîtresse du destin, l'augure de la fin du monde, celle qui sait tout. La corneille, celle qui conduit les morts.

Dame la Lune

Notre Dame du reflet, la gardienne des rêves et des eaux qui dorment. Poussière d'étoile, le lapin lunaire, l'alchimiste immortel et le guide des voyageurs égarés la nuit.

Le diable

Sainte Capuche, le patron des joueurs, des tricheurs et des voleurs, célébré par tous les chapardeurs et les croupiers du monde connu, mais aussi par leurs victimes. Chez les prostituées, cet avatar du diable est souvent appelé Sainte Gamahuche, celui qui vous gratouille là où ça vous chatouille.

Les trois sœurs, protectrices de l'humanité

Sainte Anthomé, la guerrière. Sainte Éloïse, la tisseuse.

Le seigneur de la chasse

Sainte Ninose, l'érudite. Pluie, Vent et Foudre, les trois frères du ciel qui protègent les domaines du seigneur de la chasse. Le maître de la meute, celui qui conduit les chiens noirs de la chasse sauvage, le veneur imputoyable.

La ténèbre

POUR CRÉER MON PERSONNAGE, je choisis sa race et une classe – je peux choisir sa deuxième classe dès maintenant ou attendre plus tard, en cours de jeu. Les gnomes ont 10 points de vie supplémentaires et voient dans les ténèbres ; les humains ont deux compétences supplémentaires ; les sidhes ont 2 points de magie supplémentaires et voient dans le noir ; les ogres ont 2 points de chance supplémentaires et un rang de Force. Je répartis +3, +3, +2, +2, +1 et +1 entre mes six

caractéristiques. Je choisis un sac et son armure, ainsi qu'une arme de corps à corps et une arme à distance. Je choisis cinq compétences et quatre capacités parmi ceux de mes classes ou les capacités générales. Je peux lancer tous les sorts usuels et ceux de mes classes si j'ai les points de magie nécessaires. Il ne me reste plus qu'à calculer mes points de vie, de magie, de chance et ma défense. Pour finir, je me trouve un chouette nom.

LA MAGIE

La magie est commune à tout le monde et tous les personnages peuvent lancer des sorts.

Il n'y a pas de jet à faire : je dépense un point de magie par rang du sort.

Je peux lancer des sorts génériques ou les sorts propres à ma classe. Si je n'ai pas assez de points de magie, le sortilège ne fonctionne pas.

Généralement, un sort est au toucher (notamment tous ceux pour aider mes amis) ou à vue et sa durée est instantanée ou jusqu'à la fin du prochain repos court. Si la cible d'un de mes sorts peut effectuer un jet de sauvegarde, sa difficulté est égale à 10 + mon rang de Sagesse, plus les éventuels bonus dus à un focalisateur.

NIVEAU 1

ASSISTANCE

J'accorde un bonus de +4 à un jet que moi ou un compagnon devons effectuer.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Je détecte la magie à Intelligence mètres.

ILLUSION MINEURE

Je crée une petite illusion sonore ou visuelle à portée de vue.

LUMIÈRE

Une lumière vive apparaît qui me suit partout et éclaire comme une belle lampe jusqu'à ce que je l'éteigne.

MESSAGE

J'envoie un court message à une personne de ma connaissance.

NIVEAU 2

BOULIER

J'accorde un bonus de +1 en classe d'armure, à moi-même ou à un compagnon, pour la durée d'un combat. Chacun ne peut recevoir qu'un seul Boulier à la fois, mais je peux le lancer sur plusieurs personnes si j'ai assez de points de magie.

ÉTOURDISSEMENT

L'un de mes adversaires perd sa prochaine action.

MISSILE MAGIQUE

J'inflige 1d6 + Sagesse points de dégâts à une cible. Je touche automatiquement.

OUVERTURE

J'ouvre ou ferme solidement n'importe quelle serrure non magique, sans déclencher de pièges, en passant la main dessus.

SOINS MINEURS

Je redonne 1d6 + Sagesse points de vie à un allié à portée de vue.

NIVEAU 3

BÉNÉDICTION

J'accorde un bonus de +1 à toutes les actions de mes alliés pour la durée d'un combat.

CHARME

Une personne de mon choix me trouve très sympathique, même si elle ne m'aimait pas avant. Elle me rendra service, mais ne mettra pas sa vie en danger pour mes beaux yeux. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour annuler les effets du sort.

CONTREPOISON

Je réussis automatiquement un jet de sauvegarde contre le poison. Je peux lancer le sort juste avant le jet.

INVISIBILITÉ

Je reste invisible tant que je n'effectue aucune autre action que me déplacer.

TÉNÉBRES

Je crée une zone de ténèbres autour de moi. Plus personne n'y voit rien – moi non plus.

NIVEAU 4

BOULE DE FEU

J'inflige 3d6 + Sagesse points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon égal à mon rang d'Intelligence en mètres. Chacun peut effectuer un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

FORME ANIMALE

Je peux prendre la forme de l'animal naturel de mon choix et bénéficier de ses capacités normales.

LÉVITATION

Je vole à quelques mètres du sol et je me déplace à une vitesse proche de la course. Si j'étais en train de tomber, je me rétablis sans dommages à quelques décimètres du sol.

NÉCROMANCIE

Je peux parler avec un mort. J'obtiens un bonus de +3 à tous les dégâts contre les morts-vivants pour la durée d'un combat.

SURVIE

Je résiste à la chaleur d'un brasier, au froid d'un blizzard, à l'asphyxie et au poison.

NIVEAU 5

AUGURE

Je pose une question au meneur de jeu à propos de l'aventure. Celui-ci me répond de manière simple et sans mentir.

CONTREMAGIE

J'annule immédiatement un sort ou un effet magique.

INVOCATION

J'invoque un esprit qui accomplit un travail pour moi ou exhausse un souhait et un seul. Attention, il peut tricher ou me prendre au mot ! Par ailleurs, il peut me demander quelque chose en échange...

PAS DE CÔTÉ

Je me téléporte instantanément dans un endroit dégagé que je peux voir.

TEMPÊTE DE GLACE

J'inflige 2d6 + Sagesse points de dégâts à 1d6 + Intelligence ennemis présents sur le champ de bataille. Un jet de sauvegarde réduit les dégâts de moitié.

LES CAPACITÉS GÉNÉRALES

Quelque soit ma classe, je peux choisir des capacités dans la liste suivante. Une * indique que je peux la choisir plusieurs fois.

ATTAQUE SOURNOISE * : une fois par combat, je double les dégâts que j'inflige au corps à corps ou à distance (le résultat du dé plus le bonus).

CHANCE INSOLENTE : j'ai deux points de chance supplémentaires entre deux repos longs.

CŒUR DE PLOMB : je supporte les visions les plus horribles et ignore les effets de la peur et de la terreur causés par les créatures et la magie.

COMPAGNON ANIMAL : je suis accompagné d'un animal magnifique – une beauté parmi les siens. Il peut s'agir de n'importe quelle bête de mon choix. Il est intelligent et peut même communiquer avec moi par la pensée quand on se regarde dans les yeux. Il peut m'aider en de multiples circonstances, y compris au combat – il me donne alors 5 points de vie supplémentaires et un bonus de +1 à la classe d'armure. Je peux aussi lui donner une compétence.

LES COMPÉTENCES

Je peux toujours faire un jet de caractéristique, mais si j'ai la compétence appropriée, je suis bien meilleur !

Baratiner son prochain ; Bricoler des trucs et des machins ; Conduire un attelage ; Connaître l'histoire ; Connaître la géographie ; Connaître la magie ; Connaître les dragons ; Connaître les légendes ; Connaître les lois ; Connaître les peuples sauvages ; Connaître les plantes et les animaux ; Connaître les us et coutumes ; Connaître les villes ; Courir vite et longtemps ; Cuisiner et assaisonner ; Déchiffrer les manuscrits et les livres ; Désamorcer les pièges ; Dessiner et

peindre ; Écouter et entendre ; Écrire de la poésie ; Escalader et grimper ; Évaluer un objet ; Éviter une mauvaise surprise ; Fabriquer de beaux objets ; Faire des acrobaties ; Faire les poches ; Forger le métal ; Fouiller un endroit ; Gueuler le plus fort ; Intimider et rouler les mécaniques ; Jouer d'un instrument ; Jouer la comédie ; Lire les émotions ; Lire sur les lèvres ; Manœuvrer un bateau ; Marchander àrement ; Monter la garde ; Monter un cheval ; Nager et plonger ; Ouvrir les

FORTUNÉ * : j'ai de l'argent en grande quantité – largement de quoi subvenir aux besoins de mes compagnons. Une fois entre deux repos longs, je peux étaler ma munificence et effectuer un achat très important – plusieurs chevaux, un petit bateau, un manoir, une grande réception, des habits somptueux, un présent de grande valeur pour quelqu'un, etc.

GRÂCE MORTELLE : j'ajoute deux fois mon bonus de Dextérité aux dégâts que j'inflige à distance.

GROSSE BRUTE : j'ajoute deux fois mon bonus de Force aux dégâts que j'inflige au corps à corps.

MAGIE PUISSANTE : j'ai deux points de magie supplémentaires.

MAGIE BRUTALE : la difficulté des jets de sauvegarde pour contrer mes sorts est augmentée de +2.

PAS LÉGERS : ce pouvoir est permanent. J'avance d'un pas léger. Je suis naturellement assez silencieux quand je me déplace ; je passe là où d'autres plus lourds ne s'aventureraient jamais ; je marche ou court plus longtemps avec une fatigue moindre...

RÉACTION RAPIDE : j'ajoute 1d6 à mon initiative.

SOMMEIL LÉGER : ce pouvoir est permanent. Je ne dors que d'un œil. Personne ne peut me surprendre dans mon sommeil et je suis toujours frais et alerte au réveil.

VISION DES TÉNÉBRES * : ce pouvoir est permanent. Je vois parfaitement dans l'obscurité de la nuit ou dans les ténèbres des cavernes. Je peux reprendre ce pouvoir une seconde fois pour percevoir les ténèbres magiques et les ignorer. Si je suis un gnome ou un sidhe, je possède le premier rang de ce pouvoir.

CHAPARDEUR

Je suis celui qui vole.

Je suis un tricheur, un menteur et un voleur, c'est sûr – car la fin justifie les moyens – mais je suis aussi fidèle en amitié que je suis volage en amour (ou inversement).

LES CAPACITÉS DU CHAPARDEUR

CŒUR DE GLACE : Sainte Capuche est toujours de mon côté quand je ne joue pas au héros. Je peux dépenser un point de chance pour réussir automatiquement une action hors combat comme si j'avais obtenu un triple-6.

DÉPLACEMENT URBAIN : en ville, je sais profiter des murs, des toits et des obstacles les plus divers pour me propulser à la vitesse d'un cheval au galop.

LA MAGIE DU CHAPARDEUR

NIVEAU 1

BARATIN

Je convaincs une personne de ce que je veux, quels que soient mes arguments, à condition que mon Charisme soit égal ou supérieur à sa puissance.

ÉQUILIBRE

La cible du sort devient complètement insensible au vertige et garde toujours son équilibre sur toutes les surfaces, sur une corniche ou un fil tendu jusqu'au prochain repos court.

NIVEAU 2

DÉGUISEMENT

Je change rapidement d'apparence générale et de silhouette, en modifiant la forme ou la couleur de mes vêtements, ma stature générale ou ma démarche. Le déguisement ne trompe pas un examen attentif.

SILENCE

J'étends une aura de silence autour de moi. Je peux agir normalement et même parler à l'intérieur de la bulle, mais personne ne m'entendra à l'extérieur.

NIVEAU 3

NI VU NI CONNU

Personne ne fait attention à moi ou à mes amis tant que nous agissons normalement.

SENS ALTÉRÉS

J'altère mes sens pour entendre des murmures à une grande distance ou pour voir les silhouettes à travers un mur de pierre.

NIVEAU 4

POISON

Je crée une dose de poison magique – capable d'endormir instantanément celui qui le boira ou infligeant 3d6 dégâts supplémentaires si une lame en est enduite. Le poison reste utilisable jusqu'à la fin de mon prochain repos court.

PASSAGE DANS LES OMBRES

J'utilise les ombres pour me glisser d'un endroit à un autre, y compris au travers des portes ou des murs.

NIVEAU 5

MILLE VISAGES

Je peux changer de visage et d'apparence générale, de manière à ressembler à toute personne que j'ai pu observer. L'effet dure jusqu'à la fin de mon prochain repos court.

TRICHE

Je gagne automatiquement aux jeux de hasard ou j'obtiens un triple-6 sur un jet de mon choix – je ne gagne pas de point de chance pour celui-ci.

UN PEU DE THÉOLOGIE

La vieille déesse

La louve, la mère, la protectrice. L'araignée, la maîtresse du destin, l'augure de la fin du monde, celle qui sait tout. La corneille, celle qui conduit les morts.

Dame la Lune

Notre Dame du reflet, la gardienne des rêves et des eaux qui dorment.

Le diable

Poussière d'étoile, le lapin lunaire, l'alchimiste immortel et le guide des voyageurs égarés la nuit. Sainte Capuche, le patron des joueurs, des tricheurs et des voleurs, célébré par tous les chapardeurs et les croupiers du monde connu, mais aussi par leurs victimes. Chez les prostituées, cet avatar du diable est souvent appelé Sainte Gamachu, celui qui vous gratouille la où ça vous chatouille. Saint Eustache à la lame, le luth du roi, le dressueur de rats, celui qui parle pour les étoiles, le favori des troubadours et des saltimbanques.

Les trois sœurs, protectrices de l'humanité

Saint Tristan, le chevalier à la rose noire, le guerrier à l'épée, le tueur de guivre, le défenseur de la Vieille Déesse. Saint Birabal, le gardien de la bibliothèque du temps, la mémoire du monde, l'alchimiste au pendule, celui vers qui se tournent tous les érudits à la recherche de savoirs secrets, disparus ou interdits.

Le seigneur de la chasse

Saint Elui de la Lune, le veilleur, le vagabond amoureux, le roi de la nuit, le loup à la crièrière d'argent, saint patron des voyageurs, des chasseurs et des braconniers.

La ténèbre

Sainte Anthonée, la guerrière. Sainte Éloïse, la tisseuse. Sainte Ninose, l'érudite. Pluie, Vent et Foudre, les trois frères du ciel qui protègent les domaines du seigneur de la chasse. Le maître de la meute, celui qui conduit les chiens noirs de la chasse sauvage, le veneur impitoyable.

POUR CRÉER MON PERSONNAGE, je choisis sa race et une classe – je peux choisir sa deuxième classe dès maintenant ou attendre plus tard, en cours de jeu. Les **gnomes** ont 10 points de vie supplémentaires et voient dans les ténèbres ; les **humains** ont deux compétences supplémentaires ; les **sidhes** ont 2 points de magie supplémentaires et voient dans le noir ; les **ogres** ont 2 points de chance supplémentaires et un rang de Force. Je répartiss +3, +3, +2, +2, +1 et +1 entre mes six

caractéristiques. Je choisis un sac et son armure, ainsi qu'une arme de corps à corps et une arme à distance. Je choisis cinq compétences et quatre capacités parmi ceux de mes classes ou les capacités générales. Je peux lancer tous les sorts usuels et ceux de mes classes si j'ai les points de magie nécessaires. Il ne me reste plus qu'à calculer mes points de vie, de magie, de chance et ma défense. Pour finir, je me trouve un chapeau et nom.



LA MAGIE

La magie est commune à tout le monde et tous les personnages peuvent lancer des sorts.

Il n'y a pas de jet à faire; je dépense un point de magie par rang du sort.

Je peux lancer des sorts génériques ou les sorts propres à ma classe. Si je n'ai pas assez de points de magie, le sortilège ne fonctionne pas.

Généralement, un sort est au toucher (notamment tous ceux pour aider mes amis) ou à vue et sa durée est instantanée ou jusqu'à la fin du prochain repos court. Si la cible d'un de mes sorts peut effectuer un jet de sauvegarde, sa difficulté est égale à 10 + mon rang de Sagesse, plus les éventuels bonus dus à un focalisateur.

NIVEAU 1

ASSISTANCE

J'accorde un bonus de +4 à un jet que moi ou un compagnon devons effectuer.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Je détecte la magie à Intelligence mètres.

ILLUSION MINEURE

Je crée une petite illusion sonore ou visuelle à portée de vue.

LUMIÈRE

Une lumière vive apparaît qui me suit partout et éclaire comme une belle lampe jusqu'à ce que je l'éteigne.

MESSAGE

J'envoie un court message à une personne de ma connaissance.

NIVEAU 2

BOULIER

J'accorde un bonus de +1 en classe d'armure, à moi-même ou à un compagnon, pour la durée d'un combat. Chacun ne peut recevoir qu'un seul Bouclier à la fois, mais je peux le lancer sur plusieurs personnes si j'ai assez de points de magie.

ÉTOURDISSEMENT

L'un de mes adversaires perd sa prochaine action.

MISSILE MAGIQUE

J'inflige 1d6 + Sagesse points de dégâts à une cible. Je touche automatiquement.

OUVERTURE

J'ouvre ou ferme solidement n'importe quelle serrure non magique, sans déclencher de pièges, en passant la main dessus.

SOINS MINEURS

Je redonne 1d6 + Sagesse points de vie à un allié à portée de vue.

NIVEAU 3

BÉNÉDICTION

J'accorde un bonus de +1 à toutes les actions de mes alliés pour la durée d'un combat.

CHARME

Une personne de mon choix me trouve très sympathique, même si elle ne m'aimait pas avant. Elle me rendra service, mais ne mettra pas sa vie en danger pour mes beaux yeux. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour annuler les effets du sort.

CONTREPOISON

Je réussis automatiquement un jet de sauvegarde contre le poison. Je peux lancer le sort juste avant le jet.

INVISIBILITÉ

Je reste invisible tant que je n'effectue aucune autre action que me déplacer.

TÉNÉBRES

Je crée une zone de ténèbres autour de moi. Plus personne n'y voit rien – moi non plus.

NIVEAU 4

BOULE DE FEU

J'inflige 3d6 + Sagesse points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon égal à mon rang d'Intelligence en mètres. Chacun peut effectuer un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

FORME ANIMALE

Je peux prendre la forme de l'animal naturel de mon choix et bénéficier de ses capacités normales.

LÉVITATION

Je vole à quelques mètres du sol et je me déplace à une vitesse proche de la course. Si j'étais en train de tomber, je me rétablis sans dommages à quelques décimètres du sol.

NÉCROMANCIE

Je peux parler avec un mort. J'obtiens un bonus de +3 à tous les dégâts contre les morts-vivants pour la durée d'un combat.

SURVIE

Je résiste à la chaleur d'un brasier, au froid d'un blizzard, à l'asphyxie et au poison.

NIVEAU 5

AUGURE

Je pose une question au meneur de jeu à propos de l'aventure. Celui-ci me répond de manière simple et sans mentir.

CONTREMGAGE

J'annule immédiatement un sort ou un effet magique.

INVOCATION

J'invoque un esprit qui accomplit un travail pour moi ou exhausse un souhait et un seul. Attention, il peut tricher ou me prendre au mot ! Par ailleurs, il peut me demander quelque chose en échange...

PAS DE CÔTÉ

Je me téléporte instantanément dans un endroit dégagé que je peux voir.

TEMPÊTE DE GLACE

J'inflige 2d6 + Sagesse points de dégâts à 1d6 + Intelligence ennemis présents sur le champ de bataille. Un jet de sauvegarde réduit les dégâts de moitié.

LES CAPACITÉS GÉNÉRALES

Quelque soit ma classe, je peux choisir des capacités dans la liste suivante. Une * indique que je peux la choisir plusieurs fois.

ATAQUE SOURNOISE * : une fois par combat, je double les dégâts que j'inflige au corps à corps ou à distance (le résultat du dé plus le bonus).

CHANCE INSOLENTE : j'ai deux points de chance supplémentaires entre deux repos longs.

CŒUR DE PLOMB : je supporte les visions les plus horribles et ignore les effets de la peur et de la terreur causés par les créatures et la magie.

COMPAGNON ANIMAL : je suis accompagné d'un animal magnifique – une beauté parmi les siens. Il peut s'agir de n'importe quelle bête de mon choix. Il est intelligent et peut même communiquer avec moi par la pensée quand on se regarde dans les yeux. Il peut m'aider en de multiples circonstances, y compris au combat – il me donne alors 5 points de vie supplémentaires et un bonus de +1 à la classe d'armure. Je peux aussi lui donner une compétence.

LES COMPÉTENCES

Je peux toujours faire un jet de caractéristique, mais si j'ai la compétence appropriée, je suis bien meilleur !

Baratiner son prochain ; Bricoler des trucs et des machins ; Conduire un attelage ; Connaître l'histoire ; Connaître la géographie ; Connaître la magie ; Connaître les dragons ; Connaître les légendes ; Connaître les lois ; Connaître les peuples sauvages ; Connaître les plantes et les animaux ; Connaître les us et coutumes ; Connaître les villes ; Courir vite et longtemps ; Cuisiner et assaisonner ; Déchiffrer les manuscrits et les livres ; Désamorcer les pièges ; Dessiner et

peindre ; Écouter et entendre ; Écrire de la poésie ; Escalader et grimper ; Évaluer un objet ; Éviter une mauvaise surprise ; Fabriquer de beaux objets ; Faire des acrobaties ; Faire les poches ; Forger le métal ; Fouiller un endroit ; Gueuler le plus fort ; Intimider et rouler les mécaniques ; Jouer d'un instrument ; Jouer la comédie ; Lire les émotions ; Lire sur les lèvres ; Manœuvrer un bateau ; Marchander àprement ; Monter la garde ; Monter un cheval ; Nager et plonger ; Ouvrir les

FORTUNÉ * : j'ai de l'argent en grande quantité – largement de quoi subvenir aux besoins de mes compagnons. Une fois entre deux repos longs, je peux étaler ma munificence et effectuer un achat très important – plusieurs chevaux, un petit bateau, un manoir, une grande réception, des habits somptueux, un présent de grande valeur pour quelqu'un, etc.

GRÂCE MORTELLE : j'ajoute deux fois mon bonus de Dextérité aux dégâts que j'inflige à distance.

GROSSE BRUTE : j'ajoute deux fois mon bonus de Force aux dégâts que j'inflige au corps à corps.

MAGIE PUISSANTE : j'ai deux points de magie supplémentaires.

MAGIE BRUTALE : la difficulté des jets de sauvegarde pour contrer mes sorts est augmentée de +2.

PAS LÉGERS : ce pouvoir est permanent. J'avance d'un pas léger. Je suis naturellement assez silencieux quand je me déplace ; je passe là où d'autres plus lourds ne s'aventureraient jamais ; je marche ou court plus longtemps avec une fatigue moindre...

RÉACTION RAPIDE : j'ajoute 1d6 à mon initiative.

SOMMEIL LÉGER : ce pouvoir est permanent. Je ne dors que d'un œil. Personne ne peut me surprendre dans mon sommeil et je suis toujours frais et alerte au réveil.

VISION DES TÉNÉBRES * : ce pouvoir est permanent. Je vois parfaitement dans l'obscurité de la nuit ou dans les ténèbres des cavernes. Je peux reprendre ce pouvoir une seconde fois pour percer les ténèbres magiques et les ignorer. Si je suis un gnome ou un sidhe, je possède le premier rang de ce pouvoir.

serrures ; Préparer potions et onguents ; Réconforter et consoler ; Regarder et repérer ; Résister aux toxines ; S'occuper des animaux ; Sauter haut et loin ; Se déguiser habilement ; Se déplacer en silence ; Se dissimuler dans les ombres ; Se montrer convaincant ; Se montrer courageux ; Séduire et minauder ; Soigner les blessures et les maladies ; Suivre une piste ; Tenir la douleur ; Trouver des informations ; Trouver son chemin.

CHEVALIER

Je suis celui qui bataille.

Je suis un combattant entraîné et formé, capable de mener des hommes à la bataille et d'affronter les pires horreurs de ce monde. Je sais que je mourrai l'épée à la main et ça me convient.

LES CAPACITÉS DU CHEVALIER

ARMURE : je sais mettre mon armure correctement. Je gagne un bonus de +1 en défense.

CŒUR DE FER : j'ai habité mon corps aux exercices et aux douleurs les plus diverses. J'ai 10 points de vie supplémentaires.

COMBAT À DEUX ARMES : lorsque je me bats avec une arme à une main, je peux manier une deuxième arme à la place du bouclier. J'obtiens alors à la fois le bonus de +1 en défense et le bonus de +3 aux dégâts.

ENTRAÎNEMENT MARTIAL * : j'ai un bonus de +2 à tous mes jets d'attaque et de dégâts avec mon arme favorite, que je choisis dès maintenant.

NOBLE : j'ai été anobli en reconnaissance de mes actions héroïques, à moins que je n'aie hérité du titre de mes parents. Je suis dorénavant reçu dans les meilleurs cercles des communautés que je visite et je peux demander audience aux souverains avec une chance correcte qu'ils me reçoivent.

TÉNACITÉ : si je tombe à 0 points de vie, je ne sombre pas dans l'inconscience et je continue à agir. Néanmoins, chaque attaque supplémentaire qui touche m'inflige automatiquement un point de blessure.

LA MAGIE DU CHEVALIER

NIVEAU 1

CRI DE GUERRE

Je pousse un cri de guerre qui fait perdre sa manœuvre à l'un de mes adversaires et donne une manœuvre supplémentaire à tous mes alliés.

SENTINELLE

Je monte une double garde sans fatigue supplémentaire et j'ai le temps de réagir et de réveiller vos compagnons si je suis surpris.

NIVEAU 2

DÉPLACEMENT RAPIDE

J'effectue un déplacement très rapide qui m'emmène où je veux sur le champ de bataille, dans la position la plus favorable pour moi. Ce sortilège est une manœuvre et non une action.

MARÉE DE FER

Je peux effectuer une attaque différente sur chaque adversaire au corps à corps avec moi – avec un maximum de cibles égal à ma Sagesse.

NIVEAU 3

FORTIFICATIONS

Je dresse des remblais de terre et des fossés en quelques minutes, octroyant une bonne protection contre les projectiles et une position tactique favorable à quelques combattants.

LAME DE LUMIÈRE

Je crée une lame de pure énergie, considérée comme une arme magique et une arme de prédilection.

NIVEAU 4

ACCÉLÉRATION

Moi et tous mes compagnons gagnons 2d6 points d'initiative.

FORCE DE GÉANT

J'effectue une prouesse physique hors du commun sur le coup où je gagne un bonus de +2 en Force jusqu'à la fin de mon prochain repos court.

NIVEAU 5

RÉGÉNÉRATION

Je regagne 1d6 points de vie par tour jusqu'à la fin de mon prochain repos court.

GOLEM

J'invoque une armure animée qui combat à mes côtés. Elle est considérée comme un adversaire costaud.

UN PEU DE THÉOLOGIE

La vieille déesse

La louve, la mère, la protectrice. L'araignée, la maîtresse du destin, l'augure de la fin du monde, celle qui sait tout. La corneille, celle qui conduit les morts.

Dame la Lune

Notre Dame du reflet, la gardienne des rêves et des eaux qui dorment.

Le diable

Poussière d'étoile, le lapin lunaire, l'alchimiste immortel et le guide des voyageurs égarés la nuit. Sainte Capuche, le patron des joueurs, des tricheurs et des voleurs, célébré par tous les charpenteurs et les croupiers du monde connu, mais aussi par leurs victimes. Chez les prostituées, cet avatar du diable est souvent appelé Sainte Gamahuche, celui qui vous gratouille là où ça vous chatouille. Saint Eustache à la larme, le luth du roi, le dresseur de rats, celui qui parle pour les étoiles, le favori des troubadours et des saltimbanques. Saint Tristan, le chevalier à la rose noire, le guerrier à l'épine, le tueur de guivre, le défenseur de la Vieille Déesse.

Les trois sœurs, protectrices de l'humanité

Saint Birabal, le gardien de la bibliothèque du temps, la mémoire du monde, l'alchimiste au pendule, celui vers qui se tournent tous les érudits à la recherche de savoirs secrets, disparus ou interdits.

Le seigneur de la chasse

Saint Elul de la Lune, le veilleur, le vagabond amoureux, le roi de la nuit, le loup à la crière d'argent, saint patron des voyageurs, des chasseurs et des braconniers. Sainte Anthomé, la guerrière. Sainte Éloïse, la tisseuse. Sainte Ninose, l'érudite.

La ténèbre

Pluie, Vent et Foudre, les trois frères du ciel qui protègent les domaines du seigneur de la chasse. Le maître de la meute, celui qui conduit les chiens noirs de la chasse sauvage, le veneur impitoyable.

POUR CRÉER MON PERSONNAGE, je choisis sa **race** et une **classe** – je peux choisir sa deuxième classe dès maintenant ou attendre plus tard, en cours de jeu. Les **gnomes** ont 10 points de vie supplémentaires et voient dans les ténèbres ; les **humains** ont deux compétences supplémentaires ; les **sidhes** ont 2 points de magie supplémentaires et voient dans le noir ; les **ogres** ont 2 points de chance supplémentaires et un rang de Force. Je répartis +3, +3, +2, +2, +1 et +1 entre mes six

caractéristiques. Je choisis un **sac** et son **armure**, ainsi qu'une **arme de corps à corps** et une **arme à distance**. Je choisis cinq **compétences** et quatre **capacités** parmi ceux de mes classes ou les capacités générales. Je peux lancer tous les sorts usuels et ceux de mes classes si j'ai les points de magie nécessaires. Il ne me reste plus qu'à calculer mes **points de vie**, de **magie**, de **chance** et ma **défense**. Pour finir, je me trouve un chouette nom.

LA MAGIE

La magie est commune à tout le monde et tous les personnages peuvent lancer des sorts.

N'y a pas de jet à faire; je dépense un point de magie par rang du sort.

Je peux lancer des sorts génériques ou les sorts propres à ma classe. Si je n'ai pas assez de points de magie, le sortilège ne fonctionne pas.

Généralement, un sort est au toucher (notamment tous ceux pour aider mes amis) ou à vue et sa durée est instantanée ou jusqu'à la fin du prochain repos court.

Si la cible d'un de mes sorts peut effectuer un jet de sauvegarde, sa difficulté est égale à 10 + mon rang de Sagesse, plus les éventuels bonus dus à un focalisateur.

NIVEAU 1

ASSISTANCE

J'accorde un bonus de +4 à un jet que moi ou un compagnon devons effectuer.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Je détecte la magie à Intelligence mètres.

ILLUSION MINEURE

Je crée une petite illusion sonore ou visuelle à portée de vue.

LUMIÈRE

Une lumière vive apparaît qui me suit partout et éclaire comme une belle lampe jusqu'à ce que je l'éteigne.

MESSAGE

J'envoie un court message à une personne de ma connaissance.

NIVEAU 2

BOULIER

J'accorde un bonus de +1 en classe d'armure, à moi-même ou à un compagnon, pour la durée d'un combat. Chacun ne peut recevoir qu'un seul Boulier à la fois, mais je peux le lancer sur plusieurs personnes si j'ai assez de points de magie.

ÉTOURDISSEMENT

L'un de mes adversaires perd sa prochaine action.

MISSILE MAGIQUE

J'inflige 1d6 + Sagesse points de dégâts à une cible. Je touche automatiquement.

OUVERTURE

J'ouvre ou ferme solidement n'importe quelle serrure non magique, sans déclencher de pièges, en passant la main dessus.

SOINS MINEURS

Je redonne 1d6 + Sagesse points de vie à un allié à portée de vue.

NIVEAU 3

BÉNÉDICTION

J'accorde un bonus de +1 à toutes les actions de mes alliés pour la durée d'un combat.

CHARME

Une personne de mon choix me trouve très sympathique, même si elle ne m'aimait pas avant. Elle me rendra service, mais ne mettra pas sa vie en danger pour mes beaux yeux. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour annuler les effets du sort.

CONTREPOISON

Je réussis automatiquement un jet de sauvegarde contre le poison. Je peux lancer le sort juste avant le jet.

INVISIBLE

Je reste invisible tant que je n'effectue aucune autre action que me déplacer.

TÉNÉBRES

Je crée une zone de ténèbres autour de moi. Plus personne n'y voit rien – moi non plus.

NIVEAU 4

BOULE DE FEU

J'inflige 3d6 + Sagesse points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon égal à mon rang d'Intelligence en mètres. Chacun peut effectuer un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

FORME ANIMALE

Je peux prendre la forme de l'animal naturel de mon choix et bénéficier de ses capacités normales.

LEVITATION

Je vole à quelques mètres du sol et je me déplace à une vitesse proche de la course. Si j'étais en train de tomber, je me rétablis sans dommages à quelques décimètres du sol.

NÉCROMANCIE

Je peux parler avec un mort. J'obtiens un bonus de +3 à tous les dégâts contre les morts-vivants pour la durée d'un combat.

SURVIE

Je résiste à la chaleur d'un brasier, au froid d'un blizzard, à l'asphyxie et au poison.

NIVEAU 5

AUGURE

Je pose une question au meneur de jeu à propos de l'aventure. Celui-ci me répond de manière simple et sans mentir.

CONTREMGIE

J'annule immédiatement un sort ou un effet magique.

INVOCATION

J'invoque un esprit qui accomplit un travail pour moi ou exhausse un souhait et un seul. Attention, il peut tricher ou me prendre au mot ! Par ailleurs, il peut me demander quelque chose en échange...

PAS DE CÔTÉ

Je me téléporte instantanément dans un endroit dégagé que je peux voir.

TEMPÊTE DE GLACE

J'inflige 2d6 + Sagesse points de dégâts à 1d6 + Intelligence ennemis présents sur le champ de bataille. Un jet de sauvegarde réduit les dégâts de moitié.

LES CAPACITÉS GÉNÉRALES

Quelque soit ma classe, je peux choisir des capacités dans la liste suivante. Une * indique que je peux la choisir plusieurs fois.

ATTAQUE SOURNOISE * : une fois par combat, je double les dégâts que j'inflige au corps à corps ou à distance (le résultat du dé plus le bonus).

CHANCE INSOLENTE : j'ai deux points de chance supplémentaires entre deux repos longs.

CŒUR DE PLOMB : je supporte les visions les plus horribles et ignore les effets de la peur et de la terreur causés par les créatures et la magie.

COMPAGNON ANIMAL : je suis accompagné d'un animal magnifique – une beauté parmi les siens. Il peut s'agir de n'importe quelle bête de mon choix. Il est intelligent et peut même communiquer avec moi par la pensée quand on se regarde dans les yeux. Il peut m'aider en de multiples circonstances, y compris au combat – il me donne alors 5 points de vie supplémentaires et un bonus de +1 à la classe d'armure. Je peux aussi lui donner une compétence.

LES COMPÉTENCES

Je peux toujours faire un jet de caractéristique, mais si j'ai la compétence appropriée, je suis bien meilleur !

Baratiner son prochain ; Bricoler des trucs et des machins ; Conduire un attelage ; Connaître l'histoire ; Connaître la géographie ; Connaître la magie ; Connaître les dragons ; Connaître les légendes ; Connaître les lois ; Connaître les peuples sauvages ; Connaître les plantes et les animaux ; Connaître les us et coutumes ; Connaître les villes ; Courir vite et longtemps ; Cuisiner et assaisonner ; Déchiffrer les manuscrits et les livres ; Désamorcer les pièges ; Dessiner et

peindre ; Écouter et entendre ; Écrire de la poésie ; Escalader et grimper ; Évaluer un objet ; Éviter une mauvaise surprise ; Fabriquer de beaux objets ; Faire des acrobaties ; Faire les poches ; Forger le métal ; Fouiller un endroit ; Gueuler le plus fort ; Intimider et rouler les mécaniques ; Jouer d'un instrument ; Jouer la comédie ; Lire les émotions ; Lire sur les lèvres ; Manœuvrer un bateau ; Marchander âprement ; Monter la garde ; Monter un cheval ; Nager et plonger ; Ouvrir les

FORTUNÉ * : j'ai de l'argent en grande quantité – largement de quoi subvenir aux besoins de mes compagnons. Une fois entre deux repos longs, je peux étaler ma munificence et effectuer un achat très important – plusieurs chevaux, un petit bateau, un manoir, une grande réception, des habits somptueux, un présent de grande valeur pour quelqu'un, etc.

GRÂCE MORTELLE : j'ajoute deux fois mon bonus de Dextérité aux dégâts que j'inflige à distance.

GROSSE BRUTE : j'ajoute deux fois mon bonus de Force aux dégâts que j'inflige au corps à corps.

MAGIE PUISSANTE : j'ai deux points de magie supplémentaires.

MAGIE BRUTALE : la difficulté des jets de sauvegarde pour contrer mes sorts est augmentée de +2.

PAS LÉGERS : ce pouvoir est permanent. J'avance d'un pas léger. Je suis naturellement assez silencieux quand je me déplace ; je passe là où d'autres plus lourds ne s'aventureraient jamais ; je marche ou court plus longtemps avec une fatigue moindre...

RÉACTION RAPIDE : j'ajoute 1d6 à mon initiative.

SOMMEIL LÉGER : ce pouvoir est permanent. Je ne dors que d'un œil. Personne ne peut me surprendre dans mon sommeil et je suis toujours frais et alerte au réveil.

VISION DES TÉNÉBRES * : ce pouvoir est permanent. Je vois parfaitement dans l'obscurité de la nuit ou dans les ténèbres des cavernes. Je peux reprendre ce pouvoir une seconde fois pour percevoir les ténèbres magiques et les ignorer. Si je suis un gnome ou un sidhe, je possède le premier rang de ce pouvoir.

serrures ; Préparer potions et onguents ; Réconforter et consoler ; Regarder et repérer ; Résister aux toxines ; S'occuper des animaux ; Sauter haut et loin ; Se déguiser habilement ; Se déplacer en silence ; Se dissimuler dans les ombres ; Se montrer convaincant ; Se montrer courageux ; Séduire et minauder ; Soigner les blessures et les maladies ; Suivre une piste ; Tenir la douleur ; Trouver des informations ; Trouver son chemin.

SORCELIER

Je suis celui qui enchante.

Je suis un érudit et un curieux, un maître des secrets et des murmures.

Tout m'intéresse et rien ne me reste scellé bien longtemps quand je décide de savoir.

LES CAPACITÉS DU SORCELIER

ALCHIMIE : je peux fabriquer des potions alchimiques ou des parchemins permettant de déclencher des effets équivalents aux sorts magiques de n'importe quelle classe. Entre deux repos longs, j'ai un total de niveaux de sorts égal à deux fois mon Intelligence que je peux répartir entre un ou plusieurs objets alchimiques.

CŒUR DE FEU : les énergies magiques coulent vives en moi et je donne toujours l'impression d'avoir un peu la fièvre. J'ai 3 points de magie supplémentaires.

LA MAGIE DU SORCELIER

NIVEAU 1

PRÉVISION

Je peux lancer ce sort une seule fois entre chaque repos court. J'ai une action supplémentaire que je peux employer quand je le souhaite.

THÉSAURUS

Je connais instinctivement le contenu ou le plan d'une bibliothèque. Le temps passé à faire des recherches est divisé par deux.

NIVEAU 2

LECTURE ÉLÉMENTAIRE

Je peux lire les cendres d'un feu pour savoir ce qui s'est passé dans les environs pendant qu'il brûlait. Je peux observer la surface d'une étendue d'eau calme et entendre ce qui s'est passé dans les environs durant les Sagesse jours précédents.

PEAU DE PIERRE

Je pose Intelligence peaux de pierre, à répartir entre moi et mes camarades. Chaque peau de pierre annule une attaque et disparaît. Je ne peux pas relancer ce sort tant qu'il reste des peaux de pierre actives.

NIVEAU 3

SCRUTATION

Je scrute la surface d'un petit bassin rempli d'eau pour observer un lieu distant. Je dois connaître le lieu ou l'apparence d'une des personnes que j'espionne. Le sort ne fonctionne pas si ma cible possède une puissance supérieure à ma Sagesse.

DÉTECTION

Je connais la direction approximative et la distance d'une chose que je recherche – une personne, un objet, un lieu. Ma recherche doit être précise et je dois avoir des renseignements, un nom ou à défaut un élément de l'objet cherché (de la terre prise dans une ruine perdue, une mèche de cheveux, etc.). Le sort dure jusqu'à la fin de mon prochain repos court.

NIVEAU 4

MODELAGE

Je façonne la terre, le bois et le métal à mains nues pour le modeler, le transformer, l'étirer, lui donner une forme utile. Le travail peut être long car il doit être réalisé à la main, mais le matériau a la consistance de la pâte à modeler.

PORTAIL

J'ouvre un portail vers une destination que je connais et que je visualise dans mon esprit. Le portail reste ouvert tant que je me concentre.

NIVEAU 5

AUGMENTATION

Une fois que j'ai lancé ce sort, je lance n'importe quel autre sort de sorcier ou générique dont la portée ou le nombre de cible est limité – par exemple au toucher ou à une cible. Je peux lancer le sort à vue ou toucher un nombre de cible égal à ma Sagesse.

COPIE

Je choisis n'importe quel sort de n'importe quelle classe de niveau trois ou moins et je le lance.

UN PEU DE THÉOLOGIE

La vieille déesse

La louve, la mère, la protectrice.

L'araignée, la maîtresse du destin, l'augure de la fin du monde, celle qui sait tout.

La corneille, celle qui conduit les morts

Notre Dame du reflet, la gardienne des rêves et des eaux qui dorment.

Poussière d'étoile, le lapin lunaire, l'alchimiste immortel et le guide des voyageurs égarés la nuit.

Sainte Capuche, le patron des joueurs, des tricheurs et des voleurs, célébré par tous les chapardeurs et les croupiers du monde connu, mais aussi par leurs victimes.

Chez les prostituées, cet avatar du diable est souvent appelé Sainte Gamahuche, celui qui vous gratouille là où ça vous chatouille.

Saint Eustache à la lance, le luth du roi, le dresseur de rats, celui qui parle pour les étoiles, le favori des troubadours et des saltimbanques.

Saint Tristan, le chevalier à la rose noire, le guerrier à l'épine, le tueur de quivre, le défenseur de la Vieille Déesse.

Saint Birabal, le gardien de la bibliothèque du temps, la mémoire du monde, l'alchimiste au pendule, celui vers qui se tournent tous les érudits à la recherche de savoirs secrets, disparus ou interdits.

Saint Elui de la Lune, le veilleur, le vagabond amoureux, le roi de la nuit, le loup à la crierie d'argent, saint patron des voyageurs, des chasseurs et des braconniers.

Sainte Anthomé, la guerrière.

Sainte Éloïse, la tisseuse.

Sainte Ninose, l'érudite.

Pluie, Vent et Foudre, les trois frères du ciel qui protègent les domaines du seigneur de la chasse.

Le maître de la meute, celui qui conduit les chiens noirs de la chasse sauvage, le veneur impitoyable.

POUR CRÉER MON PERSONNAGE, je choisis sa race et une classe – je peux choisir sa deuxième classe dès maintenant ou attendre plus tard, en cours de jeu. Les gnomes ont 10 points de vie supplémentaires et voient dans les ténèbres ; les humains ont deux compétences supplémentaires ; les sidhes ont 2 points de magie supplémentaires et voient dans le noir ; les ogres ont 2 points de chance supplémentaires et un rang de Force. Je répartis +3, +3, +2, +2, +1 et +1 entre mes six

caractéristiques. Je choisis un sac et son armure, ainsi qu'une arme de corps à corps et une arme à distance. Je choisis cinq compétences et quatre capacités parmi ceux de mes classes ou les capacités générales. Je peux lancer tous les sorts usuels et ceux de mes classes si j'ai les points de magie nécessaires. Il ne me reste plus qu'à calculer mes points de vie, de magie, de chance et ma défense. Pour finir, je me trouve un chouette nom.

LA MAGIE

La magie est commune à tout le monde et tous les personnages peuvent lancer des sorts.

Il n'y a pas de jet à faire : je dépense un point de magie par rang du sort.

Je peux lancer des sorts génériques ou les sorts propres à ma classe. Si je n'ai pas assez de points de magie, le sortilège ne fonctionne pas.

Généralement, un sort est au toucher (notamment tous ceux pour aider mes amis) ou à vue et sa durée est instantanée ou jusqu'à la fin du prochain repos court.

Si la cible d'un de mes sorts peut effectuer un jet de sauvegarde, sa difficulté est égale à 10 + mon rang de Sagesse, plus les éventuels bonus dus à un focalisateur.

NIVEAU 1

ASSISTANCE

J'accorde un bonus de +4 à un jet que moi ou un compagnon devons effectuer.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Je détecte la magie à Intelligence mètres.

ILLUSION MINEURE

Je crée une petite illusion sonore ou visuelle à portée de vue.

LUMIÈRE

Une lumière vive apparaît qui me suit partout et éclaire comme une belle lampe jusqu'à ce que je l'éteigne.

MESSAGE

J'envoie un court message à une personne de ma connaissance.

NIVEAU 2

BOULIER

J'accorde un bonus de +1 en classe d'armure, à moi-même ou à un compagnon, pour la durée d'un combat. Chacun ne peut recevoir qu'un seul Boulier à la fois, mais je peux le lancer sur plusieurs personnes si j'ai assez de points de magie.

ÉTOURDISSEMENT

L'un de mes adversaires perd sa prochaine action.

MISSILE MAGIQUE

J'inflige 1d6 + Sagesse points de dégâts à une cible. Je touche automatiquement.

OUVERTURE

J'ouvre ou ferme solidement n'importe quelle serrure non magique, sans déclencher de pièges, en passant la main dessus.

SOINS MINEURS

Je redonne 1d6 + Sagesse points de vie à un allié à portée de vue.

NIVEAU 3

BÉNÉDICTION

J'accorde un bonus de +1 à toutes les actions de mes alliés pour la durée d'un combat.

CHARME

Une personne de mon choix me trouve très sympathique, même si elle ne m'aimait pas avant. Elle me rendra service, mais ne mettra pas sa vie en danger pour mes beaux yeux. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour annuler les effets du sort.

CONTREPOISON

Je réussis automatiquement un jet de sauvegarde contre le poison. Je peux lancer le sort juste avant le jet.

INVISIBLE

Je reste invisible tant que je n'effectue aucune autre action que me déplacer.

TÉNÉBRES

Je crée une zone de ténèbres autour de moi. Plus personne n'y voit rien – moi non plus.

NIVEAU 4

BOULE DE FEU

J'inflige 3d6 + Sagesse points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon égal à mon rang d'Intelligence en mètres. Chacun peut effectuer un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

FORME ANIMALE

Je peux prendre la forme de l'animal naturel de mon choix et bénéficier de ses capacités normales.

LEVITATION

Je vole à quelques mètres du sol et je me déplace à une vitesse proche de la course. Si j'étais en train de tomber, je me rétablis sans dommages à quelques décimètres du sol.

NÉCROMANCIE

Je peux parler avec un mort. J'obtiens un bonus de +3 à tous les dégâts contre les morts-vivants pour la durée d'un combat.

SURVIE

Je résiste à la chaleur d'un brasier, au froid d'un blizzard, à l'asphyxie et au poison.

NIVEAU 5

AUGURE

Je pose une question au meneur de jeu à propos de l'aventure. Celui-ci me répond de manière simple et sans mentir.

CONTREMAGIE

J'annule immédiatement un sort ou un effet magique.

INVOCATION

J'invoque un esprit qui accomplit un travail pour moi ou exhausse un souhait et un seul. Attention, il peut tricher ou me prendre au mot ! Par ailleurs, il peut me demander quelque chose en échange...

PAS DE CÔTÉ

Je me téléporte instantanément dans un endroit dégagé que je peux voir.

TEMPÊTE DE GLACE

J'inflige 2d6 + Sagesse points de dégâts à 1d6 + Intelligence ennemis présents sur le champ de bataille. Un jet de sauvegarde réduit les dégâts de moitié.

LES CAPACITÉS GÉNÉRALES

Quelque soit ma classe, je peux choisir des capacités dans la liste suivante. Une * indique que je peux la choisir plusieurs fois.

ATAQUE SOURNOISE * : une fois par combat, je double les dégâts que j'inflige au corps à corps ou à distance (le résultat du dé plus le bonus).

CHANCE INSOLENTE : j'ai deux points de chance supplémentaires entre deux repos longs.

CŒUR DE PLOMB : je supporte les visions les plus horribles et ignore les effets de la peur et de la terreur causés par les créatures et la magie.

COMPAGNON ANIMAL : je suis accompagné d'un animal magnifique – une beauté parmi les siens. Il peut s'agir de n'importe quelle bête de mon choix. Il est intelligent et peut même communiquer avec moi par la pensée quand on se regarde dans les yeux. Il peut m'aider en de multiples circonstances, y compris au combat – il me donne alors 5 points de vie supplémentaires et un bonus de +1 à la classe d'armure. Je peux aussi lui donner une compétence.

LES COMPÉTENCES

Je peux toujours faire un jet de caractéristique, mais si j'ai la compétence appropriée, je suis bien meilleur !

Baratiner son prochain ; Bricoler des trucs et des machins ; Conduire un attelage ; Connaître l'histoire ; Connaître la géographie ; Connaître la magie ; Connaître les dragons ; Connaître les légendes ; Connaître les lois ; Connaître les peuples sauvages ; Connaître les plantes et les animaux ; Connaître les us et coutumes ; Connaître les villes ; Courir vite et longtemps ; Cuisiner et assaisonner ; Déchiffrer les manuscrits et les livres ; Désamorcer les pièges ; Dessiner et

peindre ; Écouter et entendre ; Écrire de la poésie ; Escalader et grimper ; Évaluer un objet ; Éviter une mauvaise surprise ; Fabriquer de beaux objets ; Faire des acrobaties ; Faire les poches ; Forger le métal ; Fouiller un endroit ; Gueuler le plus fort ; Intimider et rouler les mécaniques ; Jouer d'un instrument ; Jouer la comédie ; Lire les émotions ; Lire sur les lèvres ; Manœuvrer un bateau ; Marchander àrement ; Monter la garde ; Monter un cheval ; Nager et plonger ; Ouvrir les

FORTUNÉ * : j'ai de l'argent en grande quantité – largement de quoi subvenir aux besoins de mes compagnons. Une fois entre deux repos longs, je peux étaler ma munificence et effectuer un achat très important – plusieurs chevaux, un petit bateau, un manoir, une grande réception, des habits somptueux, un présent de grande valeur pour quelqu'un, etc.

GRÂCE MORTELLE : j'ajoute deux fois mon bonus de Dextérité aux dégâts que j'inflige à distance.

GROSSE BRUTE : j'ajoute deux fois mon bonus de Force aux dégâts que j'inflige au corps à corps.

MAGIE PUISSANTE : j'ai deux points de magie supplémentaires.

MAGIE BRUTALE : la difficulté des jets de sauvegarde pour contrer mes sorts est augmentée de +2.

PAS LÉGERS : ce pouvoir est permanent. J'avance d'un pas léger. Je suis naturellement assez silencieux quand je me déplace ; je passe là où d'autres plus lourds ne s'aventureraient jamais ; je marche ou court plus longtemps avec une fatigue moindre...

RÉACTION RAPIDE : j'ajoute 1d6 à mon initiative.

SOMMEIL LÉGER : ce pouvoir est permanent. Je ne dors que d'un œil. Personne ne peut me surprendre dans mon sommeil et je suis toujours frais et alerte au réveil.

VISION DES TÉNÉBRES * : ce pouvoir est permanent. Je vois parfaitement dans l'obscurité de la nuit ou dans les ténèbres des cavernes. Je peux reprendre ce pouvoir une seconde fois pour percer les ténèbres magiques et les ignorer. Si je suis un gnome ou un sidhe, je possède le premier rang de ce pouvoir.

serres ; Préparer potions et onguents ; Réconforter et consoler ; Regarder et repérer ; Résister aux toxines ; S'occuper des animaux ; Sauter haut et loin ; Se déguiser habilement ; Se déplacer en silence ; Se dissimuler dans les ombres ; Se montrer convaincant ; Se montrer courageux ; Séduire et minauder ; Soigner les blessures et les maladies ; Suivre une piste ; Tenir la douleur ; Trouver des informations ; Trouver son chemin.

VENEUR

Je suis celui qui traque.

Je suis farouche et libre, plus à mon aise sous le ciel ouvert et dans le vent que sous les plafonds des palais, chasseur, traqueur, pisteur, impitoyable et courageux, juste et sévère.

LES CAPACITÉS DU VENEUR

CŒUR DE BOIS : je parle aux animaux et eux me comprennent, ce qui m'autorise à les charmer, à dialoguer, à les diriger – dans la mesure de leur intelligence et de leur bonne volonté.

DÉTECTION DES EMBUSCADES : ce pouvoir est permanent. Quand je tombe dans une embuscade parce que je n'avais pas correctement fait attention, je lance 1d6 : sur 4 ou plus, j'ai repéré le piège à temps et je peux agir une fois avant tout le monde.

LA MAGIE DU VENEUR

NIVEAU 1

DRESSAGE

Je dresse rapidement un petit animal pour qu'il effectue un tour simple ou obéisse à mes ordres avec efficacité.

PASSAGE SANS TRACE

Je m'entends avec les esprits de la nature pour que ceux-ci effacent toutes traces de mon passage et de celui de mes compagnons. À moins d'utiliser d'une puissante magie, il est impossible de me pister.

NIVEAU 2

COLÈRE

J'entre en état de frénésie durant le combat. Je double mes bonus d'attaque et de dégâts au corps à corps, mais j'ignore mon bonus de Sagesse à la classe d'armure.

TRAQUE

Je sais trouver et suivre des traces même après plusieurs jours et s'il a plu avec abondance. J'obtiens, chez les prosteutes, cet avatar du diable est souvent appelé Sainte Gamahuche, celui qui parle pour les étoiles, le favori des troubadours et des saltimbanques.

NIVEAU 3

CHEMIN

En prenant un peu de temps pour écouter la nature, je détermine le chemin le plus sûr ou le plus rapide qui doit me conduire à destination.

FLÈCHE

J'obtiens un bonus de +2 au toucher et aux dégâts à l'arc jusqu'à mon prochain repos court. Par ailleurs, j'ignore les obstacles et les couverts végétaux lorsque je tire.

NIVEAU 4

ANIMATION DES PLANTES

Je contrôle le mouvement naturel des plantes pour déplacer roncier et buissons, pour que les herbes accrochent aux bottes et que les orties et le sumac fouettent les peaux découvertes. Mes ennemis souffrent de multiples manières – perte de temps et de manœuvres, dégâts, etc. Je choisis un effet et une cible différente à chaque tour.

RESPIRATION AQUATIQUE

Je respire naturellement sous l'eau jusqu'à ce que je revienne sur la terre ferme.

NIVEAU 5

APPEL

J'appelle à moi des animaux qui peuvent m'aider, me protéger, me guider, me donner des informations, etc. Attention : leur présence peut révéler la mienne à mes ennemis.

COMMUNION

Je communique avec la nature. Je connais la position de toutes les créatures pensantes dans un rayon d'un kilomètre par point de Sagesse (sans forcément en savoir plus pour autant), les lieux où le sang a coulé récemment, les sources de nourriture ou d'eau, les refuges et cachettes possibles. Je me protège contre la scrutiny.

UN PEU DE THÉOLOGIE

La vieille déesse

La louve, la mère, la protectrice. L'araignée, la maîtresse du destin, l'augure de la fin du monde, celle qui sait tout. La corneille, celle qui conduit les morts.

Dame la Lune

Notre Dame du reflet, la gardienne des rêves et des eaux qui dorment.

Le diable

Poussière d'étoile, le lapin lunaire, l'alchimiste immortel et le guide des voyageurs égarés à la nuit. Sainte Capuche, le patron des joueurs, des tricheurs et des voleurs, célébré par tous les chapardeurs et les croupiers du monde connu, mais aussi par leurs victimes. Chez les prosteutes, cet avatar du diable est souvent appelé Sainte Gamahuche, celui qui vous gratouille la ou ça vous chatouille.

Les trois sœurs, protectrices de l'humanité

Saint Eustache à la larme, le luth du roi, le dresseur de rats, celui qui parle pour les étoiles, le favori des troubadours et des saltimbanques. Saint Tristan, le chevalier à la rose noire, le guerrier à l'épée, le tueur de guivre, le défenseur de la Vieille Déesse. Saint Birabal, le gardien de la bibliothèque du temps, la mémoire du monde, l'alchimiste au pendule, celui vers qui se tournent tous les érudits à la recherche de savoirs secrets, disparus ou interdits.

Le seigneur de la chasse

Saint Elul de la Lune, le veilleur, le vagabond amoureux, le roi de la nuit, le loup à la crièrnière d'argent, saint patron des voyageurs, des chasseurs et des braconniers. Sainte Anthomé, la guerrière. Sainte Éloïse, la tisseuse. Sainte Ninobe, l'érudite.

La ténèbre

Pluie, Vent et Foudre, les trois frères du ciel qui protègent les domaines du seigneur de la chasse. Le maître de la meute, celui qui conduit les chiens noirs de la chasse sauvage, le veneur impitoyable.

POUR CRÉER MON PERSONNAGE, je choisis sa **race** et une **classe** – je peux choisir sa deuxième classe dès maintenant ou attendre plus tard, en cours de jeu. Les **gnomes** ont 10 points de vie supplémentaires et voient dans les ténèbres ; les **humains** ont deux compétences supplémentaires ; les **sidhes** ont 2 points de magie supplémentaires et voient dans le noir ; les **ogres** ont 2 points de chance supplémentaires et un rang de Force. Je répartis +3, +3, +2, +2, +1 et +1 entre mes six

caractéristiques. Je choisis un **sac** et son **armure**, ainsi qu'une **arme de corps à corps** et une **arme à distance**. Je choisis cinq **compétences** et quatre **capacités** parmi ceux de mes classes ou les capacités générales. Je peux lancer tous les sorts usuels et ceux de mes classes si j'ai les points de magie nécessaires. Il ne me reste plus qu'à calculer mes **points de vie**, de **magie**, de **chance** et **de défense**. Pour finir, je me trouve un **chouette nom**.