

4E

TACTICAL FANTASY RPG



MANUEL DU JOUEUR





TACTICAL FANTASY RPG

GAMMA WORLD 4E est un jeu de Richard Baker, Bruce R. Cordell, Stephen Schubert, Andy Collins, et Peter Shaefer. La présente adaptation est proposée par John Grümph.

4E est une version du jeu DUNGEONS & DRAGONS, basée sur les règles alternatives de GAMMA WORLD 4E et destinée à des campagnes courtes, jusqu'au niveau 10 de personnages. Par défaut, l'univers de **4E** est le VASTEMONDE. Vous aurez besoin de ces règles, de dés polyédriques variés, de feuilles de personnages et des différents jeux de cartes proposés en annexe.



DÉFINITIONS ET FONDAMENTAUX

STRUCTURE DE JEU

4E est un jeu d'aventures héroïques. Les personnages sont impliqués dans des histoires, des intrigues et des secrets de plus en plus dangereux et fabuleux.

Une **HISTOIRE** est composée de multiples **QUÊTES** qui s'entrecroisent. Chacune est un objectif à court ou moyen terme qu'il faut accomplir pour que l'histoire avance.

Une quête est elle-même composée de **RENCONTRES**, des événements ponctuels et importants, dont l'issue détermine la manière dont les personnages avancent. Il peut s'agir d'un combat à livrer, d'un obstacle à surmonter ou d'une tâche à accomplir mobilisant leurs compétences.

Les personnages gagnent alors de l'expérience, trouvent des ressources et réunissent des informations leur permettant d'affronter de nouvelles quêtes plus dangereuses et complexes.

CRÉATURES

Les protagonistes et antagonistes des histoires sont appelés collectivement **CRÉATURES**. Les créatures possèdent de nombreux points communs dans les règles : comme les caractéristiques, les compétences, les pouvoirs, les points de vie, etc..

LES CRÉATURES

Créature : un être dans le monde. Les monstres et les aventuriers sont des créatures, mais aussi le patron de l'auberge ou ses servantes.

Personnage : un autre terme qui décrit une créature. Généralement, on réserve ce terme aux créatures qui ne sont pas monstrueuses, que ce soit un personnage-joueur (**PJ**) ou un personnage-non-joueur (**PNJ**) contrôlé par le meneur de jeu..



Aventurier : les PJ sont tous des aventuriers, ainsi que quelques PNJ. Un aventurier est un être à part, qui possède des apprentissages particuliers appelés pouvoirs. Généralement, on utilise le terme aventurier lorsqu'on parle des personnages des joueurs.

Plébéien : La plupart des PNJ ne sont pas des aventuriers, mais des plébéiens – c'est-à-dire qu'ils ne possèdent aucun pouvoir et qu'ils se protègent des dangers et des monstres en restant groupés dans des communautés bien défendues

Monstre : un monstre est une créature contrôlée par le meneur de jeu. On utilise généralement ce terme pour décrire les créatures hostiles aux personnages.

NIVEAU

Une créature possède toujours un NIVEAU. Le niveau d'une créature définit sa puissance relative par rapport à toutes les autres créatures. Tandis que les aventuriers accomplissent des quêtes et combattent des monstres, ils gagnent de l'expérience et ainsi des niveaux supplémentaires.



LANCER LES DÉS

DÉTERMINER LE SUCCÈS OU L'ÉCHEC D'UNE ACTION

1. Lancez un d20. Vous voulez obtenir un score élevé !
 2. Ajoutez les différents modificateurs.
 3. Comparez le total au seuil de réussite.
- Si le test est égal ou supérieur au seuil de réussite, vous accomplissez votre action.
- Si le test est inférieur au seuil de réussite, vous échouez.

JETS D'ATTAQUE

- choisissez le type d'attaque que vous voulez utiliser (généralement l'un de vos pouvoirs ou une attaque de base).
- choisissez une cible pour votre attaque qui se trouve à portée de vous.
- lancez un d20 et ajoutez votre modificateur d'attaque (votre niveau + votre modificateur de caractéristique).
- le total représente le jet d'attaque. Comparez-le à la défense que cible votre attaque : la classe d'armure, la vigueur, les réflexes ou la volonté.

TESTS DE COMPÉTENCE

- choisissez la compétence que vous essayez d'utiliser.
- lancez un d20 et ajoutez le modificateur de la compétence.
- ajoutez tous les modificateurs de circonstance, généralement fonction des pouvoirs qui vous affectent.
- le total est le résultat du test. Comparez-le au seuil de réussite que le meneur de jeu a fixé pour ce test.

DEUX PRINCIPES À GARDER À L'ESPRIT

- LE CAS PARTICULIER L'EMPORTE SUR LE CAS GÉNÉRAL : quand une capacité, un pouvoir ou un objet magique indique une règle qui va à l'encontre des règles habituelles, c'est celle-ci que l'on applique.
- ARRONDIR À L'INFÉRIEUR : lorsque les règles vous demandent de diviser une valeur par deux ou plus, arrondissez toujours à l'inférieur.

LES CARTES DE CHANCE

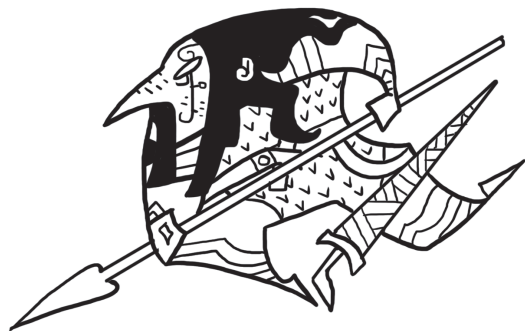
Les cartes de chance représentent les coups de pouce que les ancêtres des personnages et de puissants esprits dragons donnent aux aventuriers en quête. Elles ne servent que pour les PJ, jamais pour les monstres et PNJ du meneur de jeu.

LES CARTES DE CHANCE

La pioche : vous pouvez tirer de une à trois cartes de chance en fonction du niveau de votre personnage. Placez-là face découverte sur la table à côté de votre feuille de personnage. Vous pouvez l'utiliser quand vous voulez et profiter de ses avantages ; tournez-la en travers quand vous l'activez ; retournez-la face cachée quand elle a été utilisée.

La défausse : à la fin de chaque rencontre, défaussez-vous de toutes vos cartes de chance, même si vous ne les avez pas utilisées. Mélangez alors la défausse à la pioche et retirez des cartes.

Le flux magique : à chaque fois que vous obtenez un 1 sur le d20, vous subissez un flux magique. Vous devez vous défausser de l'une des cartes de chance que vous avez. Vous pouvez vous défausser d'une carte déjà utilisée – inclinée ou retournée. Tirez immédiatement une nouvelle carte. Vous pouvez l'utiliser même si vous aviez déjà incliné ou retourné la carte précédente.



LES OBJETS ALCHIMIQUES

Au cours de leurs aventures, les personnages peuvent régulièrement trouver ou acheter des objets alchimiques communs – potions, poudres, préparations diverses.

LES OBJETS ALCHIMIQUES

Objets de départ : les personnages commencent toujours leurs aventures avec un objet alchimique chacun. Après chaque rencontre, le groupe peut tirer un objet supplémentaire, plus une aux niveaux 4 et 8.

Utilisation : chaque objet peut être utilisé une fois par rencontre – il suffit de retourner la carte après utilisation.

Recharge : à la fin d'une rencontre, lancez 1d20 pour chaque objet utilisé. Sur un résultat de 9 ou moins, défaussez la carte. Sur un résultat de 10 ou plus, vous pourrez utiliser l'objet lors de la prochaine rencontre.

Échanges : les personnages peuvent échanger ou cumuler les objets comme ils l'entendent. En combat, des personnages adjacents peuvent échanger des objets alchimiques pour une action libre.

MONSTRES ET AVENTURIERS

Voici, plus en détail, les éléments qui décrivent les créatures dans les règles du jeu.

ORIGINE

L'origine d'une créature définit sa nature dans la cosmogonie de **4E**. Certains objets magiques ne fonctionnent qu'avec des créatures d'une origine précises ; des pouvoirs peuvent être plus puissants contre certaines catégories de créatures.



LES ORIGINES

Aberrations : les aberrations sont des créatures magiques très dangereuses qui vivent dans les profondeurs de l'Ostréther ou de l'Ombremonde.

Élémentaires : les créatures élémentaires vivent essentiellement dans l'Ostréther. Ce sont les démons, les élémentaires et les esprits.

Fées : les fées sont les créatures des domaines du Sauvage.

Immortels : les créatures immortelles sont très rares. Il est fort probable que les dieux soient des immortels.

Naturels : les créatures naturelles sont originaires du Vastemonde et n'ont rien de magique, bien qu'elles puissent parfois être dotées de capacités spéciales ou de pouvoirs étranges.

Ombreuses : les créatures ombreuses proviennent des Limbes et sont marquées par leur double appartenance à l'Ostréther et au Vastemonde.

TYPE

Chaque créature possède un type qui définit vaguement son apparence et ses comportements habituels.

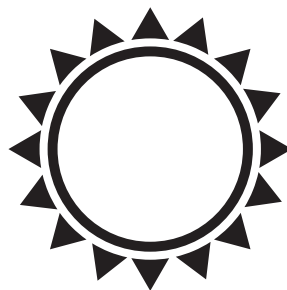
LES TYPES DE CRÉATURES

Créature animée : les créatures animées doivent la vie à la magie de l'Ostréther. Elles n'ont pas besoin de respirer, de boire, de manger ou de dormir. *Exemples : golems, squelettes, zombies...*

Créatures bestiales : ces créatures sont généralement animales. Elles réagissent à l'instinct et ont un intellect limité. *Exemples : ours, drakes, ours-hiboux...*

Créatures humanoïdes : ces créatures ressemblent à des humains, à la fois par leur intellect, leur posture ou leurs comportements sociaux. *Exemples : gobelins, elfes, démons...*

Créatures magiques : les créatures magiques ressemblent souvent à des animaux ou à des chimères fabuleuses, mais se comportent comme des humains et peuvent parfois utiliser la magie. *Exemples : dragons, manticores, umber hulks...*



RACE

Le concept de race ne s'applique réellement qu'aux créatures humanoïdes. Les membres d'une même race partagent souvent une même culture et une morphologie proche, mais les variations sont toujours très importantes.

Chaque aventurier possède une race et a appris à en développer les pouvoirs spéciaux.

CLASSE

Les aventuriers sont principalement définis par leur classe. Les classes indiquent les capacités spéciales et les pouvoirs qu'ils utilisent pour vaincre leurs adversaires et accomplir leurs quêtes. C'est la classe qui sépare l'aventurier du plébéien. Très peu de personnages et de monstres possèdent une classe en dehors des aventuriers, même s'ils ont parfois des capacités proches.

TAILLE

Toutes les créatures appartiennent à l'une des six catégories de taille : très petite, petite, moyenne, grande, très grande, colossale. La taille indique l'espace que la créature occupe et influe sur le placement en combat.

RÔLE

Chaque monstre possède un rôle. C'est une indication de jeu qui désigne sa place et les tactiques qu'il développe en combat.

LES RÔLES DES MONSTRES

Artilleur : ces monstres restent en arrière et tirent à distance. Ils comptent sur leurs alliés pour les protéger.

Brute : ces monstres très costauds foncent dans le tas et délivrent de grandes quantités de dégâts.

Chasseur : ces monstres sournois se cachent et évitent les attaques jusqu'à ce qu'ils soient prêts à frapper.

Contrôleur : ces monstres manipulent leurs ennemis ou altèrent le champ de bataille.

Franc-tireur : ces monstres sont toujours très mobiles et tentent de prendre leurs adversaires à revers ou par les flancs.

Soldat : ces monstres sont bien organisés, intelligents et travaillent souvent en groupe.

LES RÔLES SECONDAIRES

Sbire : les sbires n'ont qu'un seul point de vie, quel que soit leur niveau. Ils attaquent généralement par vagues pour submerger leurs adversaires.

Meneur : un meneur possède des pouvoirs qui lui permettent d'aider ses alliés.

Élite : les monstres élite sont l'équivalent de deux monstres normaux. Ils sont parfait pour fournir des lieutenants ou des sous-boss dans les aventures.

Solo : les monstres solo sont l'équivalent de cinq monstres normaux. Ils participent aux batailles les plus importantes.

Les rôles sont essentiellement indicatifs et permettent au meneur de jeu de prévoir et de mettre en scène les tactiques au cours des combats.

CARACTÉRISTIQUES

Six caractéristiques décrivent les capacités physiques et mentales de votre personnage. Votre habileté dans chaque caractéristique est mesurée par un score : par exemple, si vous avez 16 en Force, vous êtes beaucoup plus fort que quelqu'un qui a seulement 6.

LES CARACTÉRISTIQUES

Force (For) : mesure la puissance physique de votre personnage. Cette capacité est importante pour les personnages qui vont au corps à corps en utilisant des armes.

Constitution (Con) : représente la santé de votre personnage, son endurance et sa force vitale. Si vous devez prendre de nombreux coups et vivre, vous devrez avoir une forte constitution.

Dextérité (Dex) : mesure la précision, l'agilité, les réflexes et l'équilibre de votre personnage. Une bonne Dextérité vous permettra de vous aventurer sur les terrains les plus difficiles sans risquer de tomber.

Intelligence (Int) : décrit la manière dont votre personnage apprend et raisonne. C'est la caractéristique de la mémoire, de la science et de la réflexion. N'oubliez pas, néanmoins, que c'est l'astuce du joueur lui-même qui lui permettra de surmonter la plupart des épreuves et des énigmes.

Sagesse (Sag) : mesure le bon sens, l'éveil, la discipline et l'empathie du personnage. Elle vous permet de noter des détails, de sentir le danger et de comprendre les gens.

Charisme (Cha) : mesure votre force de caractère, votre présence et votre aura personnelle. C'est une caractéristique utile si vous devez convaincre un ogre de ne pas vous dévorer pour le petit déjeuner.

MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

La valeur d'une caractéristique détermine le modificateur que vous ajouterez à vos jets d'attaque, vos tests de compétence, vos défenses et autres éléments basés sur cette caractéristique. Par exemple, effectuer une attaque avec une épée est une attaque For/Con, aussi vous devez ajouter le meilleur des modificateurs de Force ou de Constitution pour vos jets d'attaque et de dégâts. Vos scores de caractéristique influent aussi sur vos défenses puisque vous ajoutez le modificateur pour les calculer.

Valeur de caractéristique	Modificateur de caractéristique
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30-31	+10
Etc.	+1



POINTS DE VIE

Les points de vie (PV) mesurent la capacité d'une créature à subir des coups et à détourner les attaques. Quand elle a perdu la moitié de ses points de vie, on dit qu'une créature est EN PÉRIL. La valeur en points de vie d'une créature dépend de sa nature.

BONUS D'ATTAQUE

Votre score d'attaque représente l'ensemble des bonus à ajouter au d20. Chaque attaque dans le jeu est liée à une caractéristique précise. Par exemple, la Vague d'air du magicien est une attaque d'Intelligence, ce qui signifie que vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence au jet d'attaque.

DÉGÂTS

La plupart des attaques infligent des dégâts. Le pouvoir que vous utilisez décrit les dégâts que vous causez quand vous réussissez votre attaque. Par exemple, la Vague d'air inflige des dégâts égaux à 1d6 plus votre modificateur d'intelligence plus votre niveau.

DÉFENSES

Une créature possède quatre valeurs de défense : la Classe d'Armure (CA), la Vigueur, les Réflexes et la Volonté. Ces valeurs donnent le seuil de réussite à atteindre avec un jet d'attaque. Les défenses d'un aventurier sont fixées à la création et augmentent avec les niveaux. Les défenses d'un monstre sont indiquées dans sa description.

LES DÉFENSES

Classe d'Armure (CA) : indique la difficulté à frapper une créature avec une arme ou une capacité fonctionnant comme telle. Certaines créatures ont une CA importante à cause de leur vitesse ou de leur esquive ; d'autres parce qu'elles portent une armure lourde ou possèdent une peau très épaisse. **Vigueur :** indique la masse, la résistance et la solidité d'une créature. On utilise souvent cette défense contre les attaques qui impliquent du poison, des mouvements forcées ou des maladies.

Réflexes : mesure la capacité d'une créature à prévoir les coups, à les esquiver ou à rouler au loin. Elle est très utile contre les attaques de zone, comme les souffles des dragons ou les boules de feu.

Volonté : c'est la défense contre les effets qui désorientent, distraient ou tentent de prendre le contrôle de l'esprit. Elle mesure la discipline mentale, la force de volonté et la foi.

INITIATIVE

Dans toutes les batailles, les adversaires agissent dans un ordre déterminé par un test de Dextérité effectué en début de rencontre. Ce test s'appelle l'Initiative.

POUVOIRS

Les aventuriers et les monstres possèdent des pouvoirs, magiques ou non, qui sont fort utiles, surtout en combat. Les pouvoirs des monstres sont données dans leurs fiches. Les aventuriers possèdent des pouvoirs liés à leur race et d'autres liés à leur classe. Parfois, les objets magiques ou les objets alchimiques peuvent offrir des pouvoirs spéciaux.

COMPÉTENCES

Les compétences représentent les savoirs et savoir-faire spécifiques que les créatures possèdent dans certains domaines précis. Il existe douze compétences, chacune liée à une caractéristique particulière. Les aventuriers possèdent des bonus spécifiques dans certaines compétences, donnés par leur race et leur classe.

MÉTIERS

Les métiers offrent certaines capacités spéciales supplémentaires qui augmentent avec l'expérience. Chaque aventurier peut choisir un métier à partir du niveau 3, puis décider de l'améliorer ensuite ou de développer de nouveaux métiers.

VITESSE

La vitesse représente le nombre de cases qu'une créature peut parcourir en combat quand elle se déplace ou court. Certaines créatures ont aussi une vitesse liée à un mouvement spécial – vol, fouissage, escalade, nage... La vitesse de base d'un aventurier est déterminée par sa race. Elle peut être modifiée par des capacités spéciales. Si un aventurier porte une armure lourde, sa vitesse est généralement réduite.



SENS

La plupart des créatures ont des sens normaux : la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher... D'autres ont des sens spéciaux, comme la vision des étoiles, la vision des ténèbres ou le sens des vibrations.

RÉSISTANCES, IMMUNITÉS ET VULNÉRABILITÉ

Les résistances, immunités ou vulnérabilités peuvent être temporaires ou permanentes. Une résistance indique une réduction des dégâts d'un certain type, tandis qu'une vulnérabilité augmente la gravité de ceux-ci et infligent des dégâts supplémentaires. Une immunité indique simplement que la créature ne subit jamais de dégâts d'une source donnée.

TRAITS SPÉCIAUX

Certaines créatures possèdent des traits spéciaux, comme une aura, un pouvoir de régénération ou la capacité d'ignorer les terrains difficiles. Tous les aventuriers possèdent un trait lié à leur race et un autre lié à leur classe.

ÉQUIPEMENT

L'équipement est très important pour les aventuriers. Ils portent des armures, des armes, des sacs remplis de matériel. Les monstres possèdent rarement du matériel s'ils ne sont pas humanoïdes, mais ils en amassent parfois dans leur antre, après avoir dévoré leurs précédents propriétaires.

LANGUES

Huit langues forment les bases de tous les dialectes parlés sur le Vastemonde.

LES LANGUES

Beau parlé : la langue des fées du sauvage. Leur alphabet est l'Oghamique.

Céleste : la langue liturgique divine. Incompréhensible et uniquement utilisée par les prêtres.

Démoniaque : la langue des démons, des esprits, des élémentaires et des morts-vivants. L'alphabet utilisé est la Rune Cunéique.

Draconique : la langue savante du Vastemonde, utilisée pour la magie et les sciences. L'alphabet utilisé est la Rune Cunéique.

Impérial : la langue commune du Vastemonde, utilisée dans les échanges quotidiens. Il existe des dizaines de dialectes et d'accents locaux, mais les gens se comprennent toujours. L'alphabet utilisé est la Rune Cunéique.

Primordial : c'est la langue primale de la magie. Personne ne la parle réellement, mais elle est le Verbe qui permet la magie, la langue à l'origine de toutes les autres. On dit que celui qui entend du Primordial le comprend automatiquement.

Profond : la langue affreuse des aberrations, aussi parlée dans les profondeurs de l'Ombreterre. Pas d'alphabet connu.

Venteux : la langue des peuples libres, dont il existe plusieurs dialectes qui ont évolué au cours des âges à cause de l'isolement de la plupart des communautés. Généralement, le venteux des gobelins est le plus à même d'être compris partout. Pas d'alphabet connu, bien qu'on puisse la translitérer en Rune Cunéique.

COMMENT LIRE UN POUVOIR

Les capacités spéciales des aventuriers et des monstres sont appelées pouvoirs. Vous gagnez des pouvoirs grâce à votre race et à votre classe et parfois grâce aux objets magiques que vous trouvez. Tous les pouvoirs sont décrits de la même manière.

NOM, ORIGINE ET AMBIANCE

La première ligne du pouvoir donne son nom et son origine. Les pouvoirs des races et des classes sont divisés en pouvoirs de novice, pouvoirs utilitaires et pouvoir d'expert.

Vient ensuite un court texte d'ambiance. Il donne une brève explication sur ce que le pouvoir fait, ce à quoi il ressemble en jeu et la manière dont il fonctionne. C'est là aussi que vous devez subir le sens de l'humour des auteurs.

MOTS-CLEFS

Le premier mot-clef indique s'il s'agit d'un pouvoir à volonté ou d'un pouvoir de rencontre. Vous pouvez utiliser les pouvoirs à volonté aussi souvent que vous le désirez. Vous pouvez utiliser un pouvoir de rencontre une fois par rencontre – vous devez prendre un repos court avant de pouvoir le réutiliser.

Les autres mots-clefs définissent les effets fondamentaux du pouvoir. Par exemple, un pouvoir qui fait des dégâts de feu possède le mot-clef feu. Tous ceux qui résistent au feu peuvent appliquer leur résistance contre le pouvoir.

LES MOTS-CLEFS LES PLUS COMMUNS

Source du pouvoir : racial, martial, interne, draconique, pacte

Arme : si le pouvoir a le mot-clef arme, vous devez manier une arme pour l'utiliser. Ajoutez le bonus de précision de l'arme à votre jet d'attaque.

Focalisateur : si vous portez un focalisateur spécifique (un bâton par exemple), vous pouvez ajouter les bonus de celui-ci aux jets d'attaque et de dégâts.

Types de dégâts : acide, froid, électricité, air, terre, eau, feu, nécrotique, radiant, psychique, physique, sonique...

Types d'effets :

- **aura** : la zone se déplace avec le personnage.
- **fiable** : en cas d'échec, le pouvoir de rencontre n'est pas dépensé.
- **périmètre** : la zone reste à la même place. Plusieurs zones peuvent se chevaucher, mais des effets identiques ne se cumulent pas.
- **soins** : les objets magiques qui donnent des bonus aux soins améliorent ces pouvoirs.
- **téléportation** : le personnage doit voir l'endroit où il se téléporte.

TYPE D'ACTION

La ligne descriptive suivante commence par indiquer quelle type d'action vous devez utiliser pour activer le pouvoir. La plupart des pouvoirs ont besoin d'une ACTION SIMPLE ; d'autres une ACTION DE MOUVEMENT ou une ACTION MINEURE. Quelques pouvoirs fonctionnent avec une ACTION LIBRE.

LES ACTIONS SPÉCIFIQUES

Déclencheur : certains pouvoirs ne peuvent être utilisés que si une condition particulière se produit, comme "un ennemi rentre dans un espace adjacent à vous" ou "un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps".

Réaction et interruption : une interruption est résolue avant l'action qui la déclenche et peut éventuellement l'interrompre ; une réaction est résolue après l'action qui la déclenche, si c'est encore possible.

Recharge : quand un pouvoir de monstre indique une recharge suivit d'une valeur de recharge, vous devez lancer un d6 à la fin de chacun de ses tours après qu'il l'ait utilisé. Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de recharge, la créature peut de nouveau utiliser celui-ci dès le tour prochain.

TYPE D'ATTAQUE ET PORTÉE

Les quatre types d'attaque sont corps à corps, distance, proximité et zone. Pour déterminer la portée, comptez la case où se situe la cible, mais pas votre propre case.

POUVOIRS DE CORPS À CORPS

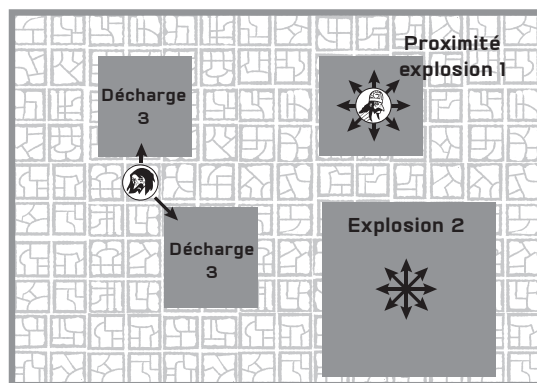
Un pouvoir de corps à corps affecte une cible (ou des cibles) à portée de corps à corps (généralement dans une case adjacente à celle de l'attaquant). Vous effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque cible. Un pouvoir qui a une portée – « corps à corps 2 » ou « corps à corps 3 » – vous permet d'attaquer une cible à une distance égale au nombre de cases indiquées.

POUVOIRS À DISTANCE

Un pouvoir à distance affecte une cible (ou des cibles) à distance. Un pouvoir possédant une portée « distance arme » vous permet d'attaquer à la portée de l'arme. Si vous tirez à l'arc, cela sera une distance de 20 cases. Si vous lancez une dague, ça ne sera que 10 cases. Certains pouvoirs ont une portée spécifique, comme « Distance 10 ». Si vous utilisez un pouvoir à distance dans une case adjacente à celle d'un ennemi, vous pouvez déclencher une attaque d'opportunité.

POUVOIRS DE PROXIMITÉ

Un pouvoir de proximité crée une aire d'effet. Ces pouvoirs sont soit des décharges, soit des explosions. Généralement, vous effectuez un jet



d'attaque séparé pour chacune des cibles dans l'aire d'effet, mais un seul jet de dégâts commun.

LES POUVOIRS DE PROXIMITÉ

Proximité explosion [nombre] : une explosion touche les créatures et les objets qui se situent à un certain nombre de cases de vous. Vous n'êtes pas touché par vos propres explosions.

Proximité décharge [nombre] : une décharge touche les créatures et les objets dans une aire d'effet de tant de cases de côté. Par exemple, une décharge 3 crée une zone de trois cases sur trois cases. Au moins l'une des cases de la décharge doit être adjacente à la case où vous vous trouvez. Vous ne pouvez pas être inclus dans une décharge.

POUVOIRS DE ZONE

Une zone crée une aire d'effet qui est centrée dans une case à distance. Généralement, vous effectuez un jet d'attaque séparé pour chacune des cibles dans l'aire d'effet, mais un seul jet de dégâts commun. Si vous utilisez un pouvoir de zone dans une case adjacente à celle d'un ennemi, vous pouvez déclencher une attaque d'opportunité.

LES POUVOIRS DE ZONE

Zone explosion [nombre] à [nombre] cases : pour utiliser un pouvoir de zone, choisissez une case dans la portée du pouvoir (indiqué par le second chiffre) comme case d'origine. Toutes les créatures dans la zone indiquée par le premier nombre sont affectées par les effets du pouvoir.

Zone mur [nombre] à [nombre] cases : choisissez une case dans la portée du pouvoir (indiqué par le second chiffre) comme case d'origine du mur. Le premier nombre indique le nombre de cases qu'occupe le mur. Toutes les cases du mur doivent être dans la portée du sort et doivent être contigües (pas de diagonales).

PERSONNEL

Le pouvoir n'affecte que vous.

CIBLE

Si un pouvoir affecte une ou plusieurs cibles, il possède une ligne « Cible ». À la discrétion du meneur de jeu, un pouvoir qui peut normalement affecter une créature peut aussi affecter un objet ; vous pouvez essayer de mettre le feu à une maison en utilisant un pouvoir de feu, mais vous ne pouvez rien lui faire avec un pouvoir psychique.

Il est important de bien savoir si vous pouvez ou non voir et cibler un ennemi particulier de là où vous vous tenez. Quand vous voulez toucher une créature ou un objet, vous devez déterminer si vous pouvez le voir (ligne de vue) et si vous pouvez l'affecter (ligne d'effet).

CIBLER

Ligne de vue : pour savoir si vous voyez une cible, prenez l'un des coins de votre cases et tracez une ligne imaginaire de ce coin jusqu'à n'importe quelle partie de l'espace de la cible. Vous voyez la cible si cette ligne ne traverse pas un objet ou un effet — comme un mur ou du brouillard — qui bloque la vue. Quand vous effectuez une attaque de zone, vous avez besoin d'une ligne de vue pour voir la case d'origine de l'effet.

Ligne d'effet : vous pouvez cibler une cible ou une case s'il existe un chemin libre entre elle et vous. Pour cela, vous devez tracer une ligne imaginaire jusqu'à la cible qui ne passe pas par un objet solide ou qui ne le touche pas. Les cases obscures ne bloquent pas la ligne d'effet. Quand vous effectuez une attaque de zone, vous avez besoin d'une ligne d'effet jusqu'à la case d'origine et celle-ci a besoin d'une ligne d'effet jusqu'aux cibles. Si une ligne d'effet est partiellement bloquée par un obstacle ou des conditions particulières, la cible bénéficie d'un couvert ou d'un abri.





Créature ou ennemi : si un pouvoir cible une créature, il peut affecter les ennemis comme les alliés. S'il cible un ennemi, il ne peut pas atteindre vos alliés. Les ennemis incluent tous ceux qui ne sont pas spécifiquement vos alliés, qu'ils soient hostiles ou non.

Vous n'êtes pas l'un de vos alliés : vous ne pouvez vous cibler vous-même avec un pouvoir qui vise un allié, à moins que le pouvoir ne spécifie "vous ou un allié" ou "vous et un allié".

ATTAQUE

La plupart des pouvoirs d'attaque vous demandent d'effectuer un jet d'attaque. La ligne « Attaque » vous indique le type d'attaque, la défense ciblée et les différents modificateurs à employer.

Par exemple, une attaque qui indique « Constitution + votre niveau contre Vigueur » signifie que vous lancez 1d20, plus votre modificateur de Constitution et votre niveau. Vous devez, ici, obtenir un résultat égal ou supérieur à la Vigueur de votre adversaire.

RÉUSSITE OU ÉCHEC

Tous les pouvoirs qui impliquent une attaque possèdent une ligne « Réussite » qui indique ce qui arrive dans l'attaque est un succès. Quand vous affectez une créature en utilisant un pouvoir, celle-ci sait qu'elle a été touchée et les conditions que vous lui imposez.

La plupart des pouvoirs n'ont pas de ligne « Échec », mais quelques-uns si. Un pouvoir peut infliger la moitié des dégâts sur un échec (au lieu des dégâts pleins sur une réussite) ou comprendre des effets moins bons que ceux de la réussite pleine.

LES EFFETS

[A] ou 2[A] dégâts : vous infligez des dégâts basés sur l'arme que vous utilisez. Le nombre devant le [A] indique que vous devez lancer plusieurs fois les dés de dégâts et additionner les résultats obtenus. États préjudiciables : de nombreux pouvoirs imposent des dégâts préjudiciables comme hébété, étourdi, affaibli, ralenti ou à terre (cf. page XX). En fonction du pouvoir, un tel état peut durer jusqu'à votre prochain tour ou indiquer "(Sauvegarde annule)". Cela signifie que l'état persiste jusqu'à ce que la cible réussisse un jet de sauvegarde contre lui (elle peut tenter un jet de sauvegarde contre chaque effet à la fin de chacun de ses tours de jeu). Dégâts continus : les dégâts continus sont des dégâts fixes que la cible subit au début de chacun de ses tours de jeu. Ils ont parfois un type particulier (Poison, par exemple). Ce sont toujours des effets de type "(Sauvegarde annule)".

EFFET

De nombreux pouvoirs produisent des effets qui ne dépendent pas d'une attaque ou qui s'appliquent que l'attaque réussisse ou non. La ligne « Effet » est toujours appliquée, même si vous ratez la cible.

MAINTIEN

Certains pouvoirs peuvent être maintenu en dépensant, par exemple, une action mineure à chaque tour. Si vous manquez un tour, le pouvoir s'interrompt et vous devez pouvoir le relancer pour qu'il prenne de nouveau effet.



L'AVENTURIER

CRÉER UN AVENTURIER

Suivez ces étapes pour créer votre personnage :

1. DÉTERMINEZ LA RACE ET LA CLASSE DE VOTRE PERSONNAGE

Vous pouvez choisir librement le type de personnage que vous voulez jouer ou laisser le hasard décider pour vous en lançant des dés pour la race et d'autres pour la classe. Votre personnage sera le résultat du mélange de ces deux éléments. Chaque race et classe vous offre des traits et des pouvoirs très différents pour que vous puissiez affronter les dangers du Vastemonde.

2. DÉTERMINEZ LES SCORES DES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques déterminent vos capacités naturelles dans six domaines différents : Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Sagesse, Charisme. La classe et la race indiquent leurs caractéristiques principales. Vous avez un score de 18 dans l'une de ces caractéristiques et un score de 16 dans l'autre. Si les caractéristiques principales sont les mêmes pour la race et la classe, vous obtenez un score de 20 dans celle-ci. Pour toutes les autres caractéristiques, lancez 3d6 dans l'ordre et notez simplement le score obtenu.

3. DÉTERMINEZ LES COMPÉTENCES

Les compétences définissent l'entraînement, les connaissances et les talents que vous avez appris avant de partir à l'aventure. La race et la classe définissent les bonus que vous possédez dans certaines compétences. Vous pouvez ensuite lancer 1d10 pour déterminer une compétence au hasard. Vous avez un bonus de +4 dans celle-ci.



d12	COMPÉTENCES	CARACTÉRISTIQUE DIRECTRICE
1	Acrobatie	Dextérité
2	Athlétisme	Force
3	Discretion	Dextérité
4	Endurance	Constitution
5	Érudition	Intelligence
6	Exploration	Sagesse
7	Influence	Charisme
8	Intuition	Sagesse
9	Mécanique	Intelligence
10	Nature	Sagesse
11	Perception	Sagesse
12	Soins	Intelligence

4. ÉQUIPEZ-VOUS

Choisissez vos armes et votre armure (cf. page XX). Vous possédez aussi un havresac d'aventurier et une potion de guérison.

5. FINISSEZ DE CHIFFRER VOTRE PERSONNAGE

Calculez vos points de vie, votre classe d'armure et vos défenses, ainsi que votre initiative ou vos score d'attaque et de dégâts. La manière de calculer ces chiffres est la même pour tous les aventuriers.

LES CHIFFRES

Points de vie au premier niveau : 12 + score de Constitution

Valeur de péril : la moitié de vos points de vie totaux, arrondi à l'inférieur

Points de vie gagnés à chaque niveau : 5

Vigueur : 10 + votre niveau + le meilleur du modificateur de Force ou de celui de Constitution

Réflexes : 10 + votre niveau + le meilleur du modificateur de Dextérité ou de celui d'Intelligence

Volonté : 10 + votre niveau + le meilleur du modificateur de Sagesse ou de celui de Charisme

Classe d'armure : 10 + votre niveau + le bonus d'armure + le bonus de bouclier si nécessaire ; si vous ne portez pas d'armure ou seulement une armure légère, vous pouvez ajouter le meilleur modificateur de Dextérité ou d'Intelligence

Vitesse : 6. Les elfes ont une vitesse de 7 et les nains seulement une vitesse de 5. Néanmoins, les nains n'ont jamais de malus parce qu'ils sont trop chargés.

Initiative : votre modificateur de Dextérité + votre niveau + d'autres modificateurs si nécessaire (par exemple le bonus donné par le Maître de guerre)

Bonus d'attaque (avec une arme) : le modificateur de la meilleure caractéristique indiquée pour l'arme + votre niveau + le bonus de précision de l'arme

Bonus d'attaque (avec un pouvoir) : le modificateur de la caractéristique indiquée par le pouvoir + votre niveau + les modificateurs indiqués par le pouvoir (la précision de l'arme par exemple, si le pouvoir fonctionne avec une arme)

Bonus de compétence : le modificateur de la caractéristique indiquée pour la compétence + votre niveau + tous les modificateurs que la race ou la classe vous donnent

6. DÉTERMINEZ LES LANGUES QUE VOUS PARLEZ

À la création, votre personnage parle l'Impérial. S'il a un bonus de compétence en Érudition, il parle aussi le Draconique. Un score d'Intelligence de 12 ou plus indique qu'il sait lire et écrire. Votre modificateur de Sagesse vous indique le nombre de langues supplémentaires que vous connaissez.

7. NOTEZ LES ATTAQUES DE BASE DONT VOUS DISEPOSEZ

Vous savez vous battre au corps à corps et à distance, mais vous pouvez aussi bousculer vos adversaires (cf. page XX).

8. AJOUTEZ DES DÉTAILS SUR VOTRE PERSONNAGE

Quel est son nom ? à quoi ressemble-t-il ? d'où vient-il ?

9. TIREZ UNE CARTE DE CHANCE ET UNE CARTE ALCHEMIQUE

Les esprits d'un seigneur dragon et de vos prédécesseurs vous accompagnent sur votre route et vous aident aussi souvent qu'ils le peuvent. De plus, vous ne partez jamais en aventure sans emporter quelques objets alchimiques utiles.

AU PREMIER NIVEAU

Au premier niveau, vous avez :

- tous les traits de niveau 1 de votre race et de votre classe
- les pouvoirs de novice pour la race et la classe
- les bonus de compétence pour la race et la classe
- la possibilité d'utiliser une carte de chance par rencontre et de piocher un objet alchimique
- un second souffle par rencontre
- la capacité de porter des attaques de base avec les armes dont vous êtes équipées

Au fur et à mesure du jeu, vous gagnerez des points d'expérience et vous monterez de niveau. Vos attaques et vos défenses seront plus efficaces et vous gagnerez de nouveaux pouvoirs, des points de vie, etc..

MONTER DE NIVEAU

Au début du jeu, vous êtes encore un novice, mais tandis que vous accomplissez des quêtes et que vous affrontez des monstres, vous gagnez de l'expérience – que l'on mesure en points d'expérience (ou XP). Quand vous avez assez de XP, vous montez de niveau et devenez plus dangereux et plus robuste. Vos talents de combat et vos défenses augmentent et vous pouvez même apprendre de nouveaux pouvoirs de votre classe et de votre race. C'est à ça que sert de monter de niveau.

Une fois que vous avez assez d'XP, vous devez prendre un repos long avant de monter de niveau. La table ci-contre vous indique les avantages que vous obtenez en montant de niveau.

BONUS DE NIVEAU

À chaque fois que vous montez de niveau, vos bonus augmentent. Votre bonus de niveau mesure affecte tout ce que vous faites – c'est une partie de vos défenses, de vos attaques, de votre initiative, et de vos compétences. Quand vous montez de niveau, assurez vous de modifier tous les chiffres que le niveau affecte.





TOTAL DE XP	NIVEAU	AVANTAGES	CARTES DE CHANCE	MÉTIERS
0	1	Les pouvoirs de novice de la classe et de la race	1	0
500	2	L'un des coups critiques à choisir	1	0
1000	3	L'un des pouvoirs utilitaires à choisir	1	1
2000	4	Une carte chance supplémentaire	2	1
3000	5	L'un des pouvoirs experts à choisir	2	1
4000	6	Le deuxième coup critique	2	2
5000	7	Le deuxième pouvoir utilitaire	2	2
6500	8	Une carte chance supplémentaire	3	2
8500	9	Le deuxième pouvoir expert	3	3
10000	10	Une capacité héroïque	3	3

AVANTAGES

Tandis que vous montez de niveau, vous apprenez de nouveaux pouvoirs. Vous commencez avec les deux pouvoirs de novice – l'un pour la race, l'autre pour la classe. Au second niveau, choisissez l'un des attaques critiques, soit de la race soit de la classe. Au troisième niveau, faites de même pour choisir le premier pouvoir utilitaire. Et ainsi de suite...

POINTS DE VIE

Vous gagnez 5 points de vie à chaque fois que vous montez de niveau. N'oubliez pas d'ajuster votre valeur de péril à la moitié de vos points de vie totaux, arrondi à l'inférieur.

CARTE DE CHANCE

En tant qu'apprenti héros, vous avez une carte de chance dans votre main et vous pouvez utiliser ses effets une fois par rencontre. Vous améliorez votre main au fur et à mesure de vos niveaux.

MÉTIER

À partir du troisième niveau, vous pouvez choisir un métier. Notez son premier apprentissage. Au niveau 6, vous pouvez choisir d'ouvrir le deuxième apprentissage de ce métier ou d'ouvrir le premier apprentissage d'un second métier. Au niveau 9, vous pouvez ouvrir le troisième apprentissage du premier métier, le second apprentissage d'un deuxième métier ou le premier apprentissage d'un troisième métier.

CAPACITÉ HÉROÏQUE

Au dixième niveau, vous pouvez choisir l'une des capacités héroïques suivantes :

- + choisissez l'un de vos pouvoirs experts. Vous pouvez l'utiliser une fois de plus par rencontre ;

- + à la fin de chaque rencontre, vous pouvez choisir l'une de vos cartes de chance. Vous ne jetez pas cette carte et elle reste prête pour la prochaine rencontre. Cette carte chance compte comme si vous aviez une carte supplémentaire.



LE MATÉRIEL

Le Vastemonde est un endroit dangereux. Vous ne vous y aventurez pas sans vous équiper – des armes, une bonne armure, un grand havresac avec un peu de matériel utile.

MATÉRIEL DE DÉPART

Si vous êtes pressé, choisissez une arme de corps à corps, une arme à distance, une armure et un havresac d'aventurier. Vous aurez de quoi faire. Pour le reste, il vous restera à vous rendre dans une foire et à dépenser quelques pièces d'or.

ARMURE	AVANTAGE
Armure légère	Bonus d'armure de +3 à la CA
Armure lourde	Bonus d'armure de +7 à la CA
Bouclier	Bonus de bouclier de +1 à la CA et aux Réflexes

LES ARMURES

Les armures et les boucliers vous donnent un bonus à la CA. Vous ne pouvez profiter en même temps que de la meilleure armure et du bonus du bouclier – deux armures légères superposées ne donnent pas un meilleur bonus.

LES ARMURES

Armure légère : les armures légères vous permettent de vous déplacer relativement aisément et d'accomplir la plupart des tâches sans véritable gêne. Quand vous portez une armure légère, vous pouvez ajouter votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence à votre CA. Les armures légères comprennent les vestes de cuir, les pourpoints cloutés, les brigandines, les plastrons d'écaille légères, etc..

Armure lourde : les armures lourdes vous fournissent une très bonne protection contre la plupart des coups. Mais elles sont encombrantes et vous ne pouvez pas ajouter de modificateur de caractéristique à votre CA.

Bouclier : quand vous portez un bouclier, vous ne pouvez pas utiliser d'armes à distance comme les arcs ou les arbalètes, ni accomplir d'actions qui demandent l'usage des deux mains.



LES ARMES

La description des armes vous indiquent quelles caractéristiques utiliser quand vous attaquez avec elles ainsi que le bonus de précision que vous devez ajouter à votre jet d'attaque et les dés de dégâts que vous devez utiliser. Quand vous utilisez une arme (avec une attaque de base ou avec un pouvoir comprenant le mot-clé Arme), on utilise le symbole [A] pour représenter ses dégâts. Quand vous voyez [A], remplacez-le par les dégâts de l'arme utilisée. 2[A] signifie que vous devez lancer les dés de dégâts deux fois et additionner les résultats, 3[A] veut dire jeter les dés trois fois, etc.. Ainsi, par exemple, si une arme inflige 2d6 dégâts, 2[A] indique qu'il faut lancer 4d6.

Bien entendu, les armes se manipulent à une ou deux mains, selon la description. Ainsi, vous ne

pouvez pas utiliser une arme à deux mains si vous portez un bouclier.

LES ARMES

Armes de corps à corps légères : ce sont les armes qui nécessitent de la rapidité et de la finesse – (une main) dague, épée courte, rapière, hachette ; (deux mains) bâton.

Armes de corps à corps lourdes : ce sont les armes qui réclament du muscle et de la poigne pour frapper les adversaires – (une main) épée, épée bâtarde, hache de bataille, marteau de guerre ; (deux mains) épée à deux mains, grande hache naine, bec de corbin, hallebarde, épieu, lance.

Armes à distance légères : ce sont les projectiles que vous pouvez lancer à la tête de vos adversaires – (une main) couteau de lancer, shuriken, cailloux ; (deux mains) arc court, arbalète de poing, fronde.

Armes à distance lourdes : ce sont les armes un peu plus lourdes et les armes de trait – (une main) javelines, hachette de jet, gros caillou bien lourd ; (deux mains) arc de guerre, arbalète lourde.

MAINS NUES	CAR.	PRÉCISION	DÉGÂTS	
Attaque rapide	Dex/Int	+3	1d4	
Attaque appuyée	For/Con	+2	1d8	
ARMES DE CAC LÉGÈRES	CAR.	PRÉCISION	DÉGÂTS	
Arme à une main	Dex/Int	+3	1d8	
Arme à deux mains	Dex/Int	+3	1d12	
ARMES DE CAC LOURDES	CAR.	PRÉCISION	DÉGÂTS	
Arme à une main	For/Con	+2	2d6	
Arme à deux mains	For/Con	+2	2d8	
ARMES À DISTANCE LÉGÈRES	CAR.	PRÉCISION	DÉGÂTS	PORTÉE
Arme à une main	For/Con	+3	1d8	10 cases
Arme à deux mains	Dex/Int	+3	1d12	20 cases
ARMES À DISTANCE LOURDES	CAR.	PRÉCISION	DÉGÂTS	PORTÉE
Arme à une main	For/Con	+2	2d6	10 cases
Arme à deux mains	Dex/Int	+2	2d8	20 cases

ÉQUIPEMENT

En dehors de vos armes et de votre armure, il y a sans doute des tas de choses que vous vous voulez emmener avec vous en aventure. Il suffit, la plupart du temps de descendre en ville pour pouvoir vous fournir auprès des artisans et des commerçants.

L'ÉQUIPEMENT

1 po ou moins – équipement bon marché : une corde, une perche de 3 mètres, du matériel de pêche, des torches, des rations de voyage, un bâton de marche, une arme légère, un repas en taverne, une tournée de bières, une nuit à l'auberge...

5 po – matériel courant : des outils de crochetage, une lanterne, une tente, une carriole, une mule, une arme lourde, une potion alchimique commune, une nuit dans un très bon hôtel, une grosse fête à l'auberge...

25 po – matériel rare : un cheval, une armure légère, du vin elfique, une potion alchimique complexe, une longue-vue, acheter un garde corrompu...

100 po – investissements importants : un cheval de guerre, une armure lourde, un animal exotique, un charriot lourd...

500 po – investissements lourds : une petite maison, un rituel de résurrection...

1000 po et plus – hors de prix : un fortin, un navire, un hôtel particulier en ville...

SOULEVER ET TIRER

En général, tant que vous ne vous encombrez pas d'un fauteuil, d'un lustre et d'un énorme coffre, on n'a guère besoin de se préoccuper de ce que vous emportez avec vous. Néanmoins, si vous vous retrouvez dans la nécessité de devoir transporter quelque chose de lourd, voici quelques indications :

PORTER, SOULEVER, TIRER

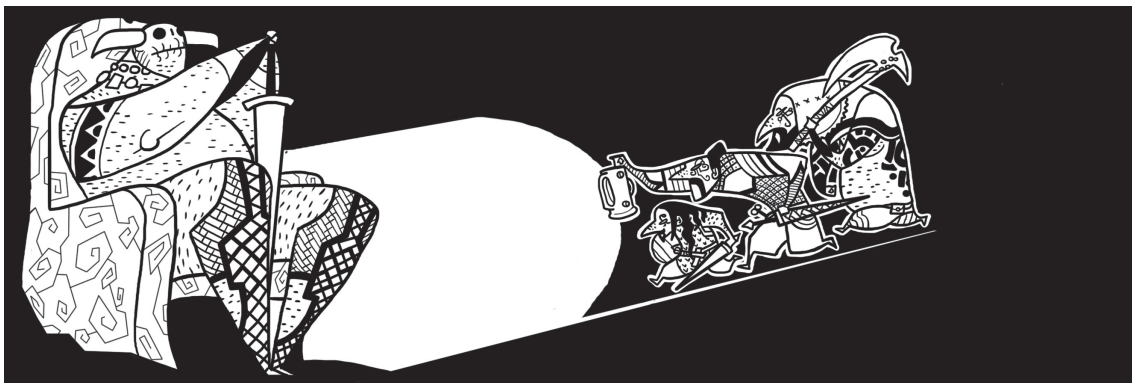
Porter : vous pouvez porter un poids égal à votre Force fois cinq (en kilogrammes). Par exemple, si vous avez une Force de 14, vous pouvez transporter jusqu'à 70 kg de matériel – vous êtes un aventurier après tout !

Soulever : vous pouvez soulever du sol deux fois votre portage, à condition que ça ne soit que pour un court instant.

Poids lourd : vous pouvez porter tout ce que vous soulevez, mais vous êtes alors ralenti et vous avez besoin de vos deux mains.

Pousser ou tirer : vous pouvez pousser ou tirer au sol jusqu'à cinq fois le poids normal que vous pouvez porter – et vous êtes ralenti si l'objet est plus lourd que le portage normal.





MÉCANIQUES DE JEU

LES DÉFIS

Lorsque les aventuriers vivent des histoires et accomplissent des quêtes, ils progressent souvent par à-coup, en devant surmonter des défis : il peut s'agir d'une tâche complexe à accomplir (comme trouver un vieux temple au milieu d'une vaste forêt, convaincre le souverain d'organiser une expédition pour retrouver le chef des gobelins qui terrorisent la région ou fouiller une bibliothèque à la recherche d'une information précise) ou d'un combat.

LES TROIS BASES DU DÉFI

- il s'agit d'une action globale, inscrite dans un temps donné et qui mobilise les capacités, compétences et pouvoirs de tout le groupe avec un objectif précis et déterminé pour tous ;
- il nécessite la réalisation de nombreux jets ;
- la manière dont il se déroule détermine ses conséquences : victoire large, victoire, victoire avec compromis, défaite.

LES CARTES DE DÉFI

Les défis impliquent l'utilisation d'un jeu de cartes dont les valeurs vont de 1 à 13 – vous pouvez utiliser un jeu de 54 cartes classique ou le jeu des dragons (Three Dragons Ante) qui a l'avantage d'être parfaitement dans le ton.

MISE EN PLACE DU DÉFI

AU DÉBUT DU DÉFI :

- le meneur de jeu rappelle l'objectif du défi et précise les modalités générales de sa réalisation – en combat, il prépare la carte et pose les figurines ; pour un défi de compétence, il fixe les obstacles ou les contraintes que les aventuriers subissent ;
- il tire trois cartes qu'il donne aux joueurs et qui constituent leur main initiale ;
- il tire de deux à huit cartes qu'il place sur la table, face ouverte. La somme de ces cartes représente la somme que les aventuriers devront atteindre ou dépasser en posant progressivement des cartes de leur main ou de la pioche.
- le nombre de carte que le meneur de jeu peut découvrir dépend des circonstances et de la difficulté du défi. En combat, il s'agira le plus souvent de trois cartes ; mais pour un défi de compétence, le nombre de carte peut être très élevé si la tâche est particulièrement difficile.

DÉFI DE COMPÉTENCE

LES PERSONNAGES PEUVENT POSER UNE CARTE QUAND :

- ils réussissent un jet de compétence permettant de faire avancer le défi ;
- ils ont une excellente idée, une intuition fulgurante ou un très bon argument à placer ;
- ils pratiquent un moment de roleplay enrichissant et bienvenu au cours d'une discussion.

ILS PEUVENT AJOUTER UNE CARTE À LEUR MAIN QUAND :

- ils réussissent un jet de compétence secondaire ;
- ils accomplissent des actions de préparation ou de renseignement sur la situation réelle.

ILS PEUVENT AJOUTER DEUX CARTES À LEUR MAIN QUAND :

- ils défaussent une carte au lieu de la poser.

ILS PERMETTENT AU MENEUR DE JEU DE POSER UNE CARTE QUAND :

- ils ratent un jet de compétence principal ;
- ils font une bourde diplomatique ou psychologique ;
- ils prennent une décision clairement mauvaise quand aux actions à mener.

COMBAT

EN COMBAT, LES PERSONNAGES PEUVENT POSER UNE CARTE QUAND :

- ils tuent une créature qui n'est pas un sbire ;
- ils mettent un meneur, un monstre élite ou solo en péril ;
- ils atteignent un objectif tactique propre à la situation (libérer un otage, se saisir d'un objet, rentrer dans une zone précise, etc.) ;
- ils impressionnent une créature en péril (jet d'Influence ou d'Athlétisme contre Volonté).

ILS PEUVENT AJOUTER UNE CARTE À LEUR MAIN QUAND :

- ils tuent le dernier sbire ;
- ils mettent une créature en péril.

ILS PEUVENT AJOUTER DEUX CARTES À LEUR MAIN QUAND :

- ils défaussent une carte au lieu de la poser.

ILS PERMETTENT AU MENEUR DE JEU DE POSER UNE CARTE QUAND :

- l'un des personnages tombe en péril pour la première fois ;
- l'un des personnages tombe à 0 point de vie ou moins.



REMPORTER UN DÉFI

Quand les personnages ont posé assez de cartes pour que le total de celles-ci soit supérieur au total des cartes du meneur de jeu, ils ont remporté le défi. Les monstres fuient ou se rendent ; ils ont atteint l'objectif qu'ils s'étaient fixé.

PERDRE UN DÉFI

À chaque fois que les joueurs permettent au meneur de poser une carte, celui-ci tire une carte du paquet. Néanmoins, il ne peut la poser que si sa valeur est supérieure ou égale à l'une des cartes déjà posées. Sinon, il doit la défausser. Il peut demander aux joueurs, sans leur montrer la carte, s'ils désirent que cette carte de valeur inférieure remplace une carte du jeu (qui est alors retournée). Dans ce cas, la valeur totale de la main du meneur va diminuer, mais les aventuriers seront plus près de la défaite.

Quand le meneur de jeu a pu poser trois cartes de plus que les cartes initiales, les personnages ont perdu le défi. Ils ont alors deux choix :

- ils abandonnent. En combat, cela signifie la fuite ou la reddition ;
- ils désirent continuer. Dans ce dernier cas, le

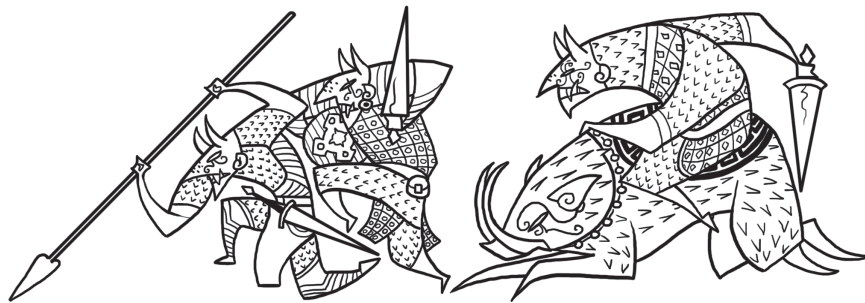
meneur de jeu ne tire plus de cartes, même en cas d'échec. Les personnages peuvent continuer à poser des cartes pour vaincre la valeur du meneur ou tenter de détruire tous leurs adversaires. Les personnages peuvent finir par remporter le défi à l'arrache. Mais, ce faisant, ils acceptent de subir des conséquences négatives à long terme.

CONSÉQUENCES NÉGATIVES

Les conséquences négatives possibles sont :

- perte de réputation ;
- perte de temps ;
- perte d'argent ;
- matériel abîmé qu'il faut réparer ou matériel définitivement perdu (y compris objets magiques) ;
- blessure longue et séquelles (si un personnage est tombé en-dessous de 0 points de vie) — cicatrices, amputations, malus à certaines compétences (Athlétisme pour une blessure, Diplomatie pour une cicatrice ou une humiliation...), malus à la Vitesse, aux défenses, à l'attaque, etc..

Dans tous les cas, les conséquences négatives peuvent être négociées avant ou après que les personnages aient fait le choix de continuer le défi, selon le contrat établi à la table. Même si le défi est remporté, les personnages devront en payer le prix.



LES COMPÉTENCES

En dehors des capacités naturelles représentées par vos scores de caractéristiques, votre personnage possède aussi des talents dans différents domaines : on les appelle des Compétences.

UTILISER LES COMPÉTENCES

Un test de compétence fonctionne exactement comme un jet d'attaque – lancez un d20, ajoutez tout modificateur applicable (difficulté, circonstances, aides) et comparez le résultat à un seuil de réussite. Plus le jet est haut, mieux c'est. Néanmoins, au lieu d'utiliser l'une des défenses d'un monstre comme seuil de réussite, il y a un Degré de Difficulté (ou DD). Vous pouvez utiliser les compétences durant les phases d'exploration, mais aussi durant les combats. Cela peut aider les personnages à triompher... ou du moins, à ne pas mourir.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

En fonction de ce que le personnage veut accomplir, vous devez obtenir un résultat égal ou supérieur à l'un des DD suivants. Annoncez toujours l'objectif que vous visez avant de lancer les dés.

LES DIFFICULTÉS

DD10 : vous réussissez n'importe quelle action à la portée d'un plébéien ou vous pouvez aider l'un de vos alliés.

DD16 : vous pouvez accomplir une action périlleuse, selon ce que vous permet la compétence testée.

DD26 : vous pouvez accomplir une action héroïque, selon ce que vous permet la compétence testée.

LA COMPLEXITÉ D'UNE TÂCHE

Tâche facile : Aucun modificateur au jet

Tâche modérée : malus de -4

Tâche difficile : malus de -8

JET EN OPPOSITION

Dans un jet en opposition – une course par exemple – les créatures impliquées font chacune un test de compétence et il faut comparer les résultats.

PRENDRE 10

Quand vous avez le temps, que vous n'êtes pas stressé, vous pouvez choisir de ne pas lancer le d20 et de considérer que celui-ci vous a donné un résultat fixe de 10. Pour les tâches courantes (faciles ou modéré), prendre un 10 suffit souvent à réussir le test.

TESTS PASSIFS

Quand une créature n'utilise pas activement une compétence, on considère qu'il obtient 10 à son jet de d20. Cela permet, par exemple, de calculer les valeurs de l'Intuition passive et de la Perception passive qui indiquent l'éveil normal du personnage quand il n'est pas particulièrement stressé ou sur ses gardes.

ASSISTANCE

Quand vous voulez assister un compagnon, faites un test de la compétence contre un DD10. En cas de succès, vous lui offrez un bonus de +2. En cas d'échec, il reçoit un malus de -1 à cause de la gêne occasionnée.

COOPÉRATION

Quand le groupe de personnage doit effectuer ensemble un même test, comme monter une falaise, ou avancer discrètement, chaque personnage fait le test. Si au moins la moitié des personnages réussit, on considère que le groupe entier a réussi.



DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Pour chaque compétence, vous trouverez les actions périlleuses et les actions héroïques que vous pouvez accomplir en réussissant un DD approprié.

Les actions héroïques permanentes (comme ne plus vieillir) s'activent automatiquement dès que le bonus total de la compétence permet d'obtenir un DD26 en prenant 10.

ACROBATIE (DEXTÉRITÉ)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- effectuer une cascade sur le champ de bataille ou pour impressionner
- garder son équilibre sur des surfaces étroites ou glissantes, en progressant à demi-vitesse
- se dégager d'une étreinte, en effectuant un test contre les Réflexes de l'adversaire
- se libérer de liens, en effectuant un test contre la Volonté du geôlier
- réduire les dégâts d'une chute de 1d6 et sauter de trois mètres de hauteur sans risque
- se remettre debout pour une action mineure (difficile)

ACTIONS HÉROÏQUES

- tomber de n'importe quelle hauteur sans risque ni dégâts
- se déplacer normalement sur des terrains impossibles (la surface de l'eau, le sommet de bambous...)
- se remettre debout pour une action libre
- marcher à quelques centimètres du sol

ATHLÉTISME (FORCE)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- escalader une surface ou grimper à la corde
- nager en eaux vives
- effectuer un saut en hauteur ou en longueur, avec ou sans élan
- se dégager d'une étreinte, en effectuant un test contre la Vigueur de l'adversaire
- courir vite
- enfoncer une porte ou tordre des barreaux
- intimider un adversaire pour le faire parler ou le convaincre de se rendre, en effectuant un test contre sa Volonté

ACTIONS HÉROÏQUES

- parcourir une grande distance d'un seul bond et effectuer des sauts prodigieux
- bénéficier d'une célérité surnaturelle pour tous les déplacements stratégiques
- soulever des poids impossibles pour une créature normale
- marcher au plafond ou sur les murs sur quelques pas

DISCRÉTION (DEXTÉRITÉ)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- se cacher en profitant d'un couvert
- se déplacer en silence
- se déguiser
- dissimuler des gestes particuliers au milieu d'un discours anodin
- effectuer des tours de passe-passe et des pickpockets

ACTIONS HÉROÏQUES

- se déguiser instantanément avec seulement quelques accessoires simples
- prendre l'apparence et le visage d'une autre personne
- se déplacer d'une ombre à une autre
- guider un groupe et l'occulter aux yeux ennemis

ENDURANCE (CONSTITUTION)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- rester éveiller toute la nuit pour monter la garde
- monter des fortifications à temps avant une attaque
- tenir le coup lors d'une fête naine
- ignorer la faim et la soif
- conduire un chariot
- naviguer et barrer une embarcation
- retenir sa respiration pendant quelques instants
- supporter les températures extrêmes
- résister aux maladies

ACTIONS HÉROÏQUES

- ne plus dormir
- ne plus manger et boire très modérément
- ne plus être affecté par les conditions extérieures ou les températures naturelles
- retenir sa respiration très longtemps

ÉRUDITION (INTELLIGENCE)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- se rappeler d'un fait, d'une histoire, d'une légende, d'une connaissance
- effectuer des opérations mathématiques compliquées
- détecter la magie
- obtenir des informations en combat sur les créatures de l'Ostréther

ACTIONS HÉROÏQUES

- annuler la magie dans un objet pendant plusieurs minutes
- puiser dans la mémoire du monde
- lire et comprendre toutes les langues
- coder et décoder des lettres à vue

EXPLORATION (SAGESSE)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- se repérer dans les ruines et les souterrains
- s'orienter dans les villes et cités et connaître l'architecture
- connaître les pierres et les minerais
- trouver de la nourriture ou un abri dans les profondeurs du monde
- trouver des informations en milieu urbain

ACTIONS HÉROÏQUES

- trouver un passage dans un cul-de-sac
 - se muer en caméléon dans les environnements urbains
- trouver des raccourcis en ville qui permettent d'aller deux fois plus vite
 - s'orienter automatiquement dans les dédales et les labyrinthes

INFLUENCE (CHARISME)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- draguer et séduire
- mentir et baratiner
- convaincre et négocier
- apprendre de nouvelles langues
- intimider et se faire obéir
- savoir s'habiller et se tenir en société

ACTIONS HÉROÏQUES

- hypnotiser une personne et la dominer en lui donnant des ordres brefs
- parler extrêmement fort pour qu'une foule puisse vous entendre sans effort
 - créer une aura de présence qui tient les inopportuns à l'écart
- influencer des groupes entiers au lieu de simples individus



INTUITION (SAGESSE)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- chanter et jouer de la musique
- comprendre les motivations et sentir le mensonge
- aider psychologiquement ceux qui ont besoin d'un soutien
- reconnaître une illusion
- manipuler les émotions

ACTIONS HÉROÏQUES

- changer l'ambiance d'un lieu
- conjurer des illusions de spectacle
- connaître le prix de quelqu'un
- ignorer les effets de charme

MÉCANIQUE (INTELLIGENCE)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- falsifier un document
- crocheter une serrure
- installer ou désamorcer un piège
- bricoler et réparer des objets

ACTIONS HÉROÏQUES

- briser un objet avec la paume
- passer sur les pièges sans les déclencher
- ouvrir une serrure en passant la main dessus ou à distance
- réparer des objets même pratiquement détruits

NATURE (SAGESSE)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- calmer un animal, le domestiquer, le dresser
- s'orienter en extérieur
- trouver de la nourriture, un abri, de l'eau en extérieur
- connaître les plantes et leurs propriétés

ACTIONS HÉROÏQUES

- parler avec les animaux
- se muer en caméléon dans les environnements naturels
- marcher sans laisser de traces
- ignorer les conditions climatiques pour trouver à manger ou un abri

PERCEPTION (SAGESSE)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- se tenir sur ses gardes
- repérer un détail dans le décor ou sur une personne
- fouiller une pièce ou une personne
- trouver des traces et les identifier
- évaluer la valeur d'un objet

ACTIONS HÉROÏQUES

- connaître la position et l'état des alliés à plusieurs centaines de mètres
- voir sous les étoiles, dans les ténèbres ou par écholocalisation
- entendre au loin et analyser les informations perçues en posant l'oreille au sol
- voir au travers de parois fine (vision X)

SOINS (INTELLIGENCE)

ACTIONS PÉRILLEUSES

- connaître les poisons
- fabriquer des objets alchimiques
- porter les premiers soins et stabiliser un mourant
- soigner les maladies

ACTIONS HÉROÏQUES

- vieillir très lentement
- posséder une aura de bonne santé et ignorer les maladies
- construire des objets alchimiques avec peu de moyens
- ignorer les effets des poisons

LE COMBAT

Les combats sont organisés en cycles de rounds et de tour.

LE TEMPS DU COMBAT

Round : au cour d'un round de combat, tous les combattants jouent à leur tour.

Tour : au cours d'un tour, vous effectuez vos actions dans l'ordre que vous voulez.

SÉQUENCE DE COMBAT

Un combat suit la séquence suivante :

1. **Déterminer la surprise.** Le meneur de jeu détermine si un côté ou l'autre est surpris.
2. **Établir les positions.** Le meneur de jeu montre aux joueurs où ils peuvent placer leurs personnages sur la carte de combat. Puis il place les monstres dans leur position de départ.
3. **Déterminer l'initiative.** Chaque monstre et personnage impliqué dans la rencontre lance son initiative (lancez un d20 et ajoutez votre modificateur d'initiative). C'est ainsi que l'on détermine l'ordre de la rencontre.
4. **Effectuer les actions du round de surprise.** Si des adversaires ont gagné un round de surprise contre leurs ennemis, ils jouent dans l'ordre de l'initiative et chacun peut effectuer une action simple.
5. **Agir à son tour.** Dans l'ordre de l'initiative, de la plus haute à la plus basse, chaque combattant agit à son tour.
6. **Commencer un nouveau round.** Après que tous les combattants aient pu jouer, le round s'achève. Commencez un nouveau round durant lequel tous les adversaires agissent à leur tour dans l'ordre de l'initiative.
7. **Fin de la rencontre.** Après qu'un côté ou l'autre ait fui ou ait été vaincu, la rencontre s'achève. Les pj peuvent prendre un repos court s'ils ont gagné (ou s'échapper, s'ils ont fui).

ACTIONS

Pour un personnage ou une créature, un tour consiste à utiliser jusqu'à trois actions : une action simple, une action de mouvement et une action mineure.

LES TROIS ACTIONS DU PERSONNAGE

Action simple : vous pouvez normalement utiliser une action simple au cours de votre tour. La plupart des pouvoirs (et des attaques de base) nécessitent l'utilisation d'une action simple.

Action de mouvement : vous pouvez normalement effectuer un mouvement au cours de votre tour. Vous déplacer de votre vitesse nécessite l'utilisation d'une action de mouvement.

Action mineure : une action mineure est généralement un léger réglage ou une action qui n'implique ni d'attaquer ni de se déplacer. Par exemple, utiliser votre Deuxième souffle durant une rencontre, dégainer ou une arme, ouvrir une porte ou ramasser des petits objets sont des actions mineures.

De plus, il existe quelques activités qui ne comptent pas comme des actions ou qui interviennent durant le tour des autres combattants.

LES AUTRES ACTIONS

Action libre : les choses qui ne prennent pas de temps ou d'effort sont des actions libres. Vous pouvez utiliser autant d'actions libres que vous le désirez durant votre tour (ou le tour de quelqu'un d'autre), si le meneur de jeu vous l'autorise. Laisser tomber un objet ou parler sont des actions libres – vous pouvez appeler à l'aide ou crier des conseils.

Action d'opportunité : quand un ennemi baisse sa garde près de vous, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité si vous êtes équipé d'une arme de mêlée. Vous ne pouvez effectuer une attaque d'opportunité que si la créature en question la provoque (voir "Attaques d'opportunité", p.31). Vous ne pouvez utiliser qu'une seule action d'opportunité à chaque tour et jamais durant votre propre tour.



Action immédiate : certains pouvoirs utilisent des actions immédiates pour interrompre ou réagir aux actions effectuées par les créatures. Chaque pouvoir spécifique définit exactement ce qui déclenche l'action. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser une action immédiate quand elle est déclenchée, mais vous ne pouvez l'utiliser que si elle est déclenchée. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule action immédiate par tour et jamais durant votre propre tour. Il existe deux sortes d'actions immédiates :

- les **interruptions** vous permettent d'agir avant que l'action déclencheur soit résolue. Si l'interruption invalide celle-ci, elle est perdue. Par exemple, si votre interruption tue la créature qui la déclenche, cette dernière ne peut accomplir sa propre action.
- les **réactions** prennent place après que l'action déclencheur ait été résolue.

AGIR À VOTRE TOUR

Quand c'est à vous dans l'ordre de l'initiative, c'est votre tour. Un tour est divisé en trois parties : le début du tour, les actions que vous effectuez et la fin du tour.

LE TOUR DU PERSONNAGE

Au début du tour : avant que vous n'agissiez, utilisez cette étape pour vérifier tous les effets que vous subissez. Par exemple, si vous subissez des dégâts continus, prenez ces dégâts immédiatement.

Les actions de votre tour : vous pouvez effectuer une action simple, une action de mouvement et une action mineure. Vous pouvez les effectuer dans n'importe quelle ordre et vous pouvez ignorer n'importe lesquelles.

Si vous le désirez, vous pouvez "réduire" les actions. À la place de l'action simple, vous pouvez effectuer une action mineure ou de mouvement. À la place de votre action de mouvement, vous pouvez effectuer une action mineure.

À la fin du tour : après que vous ayez agi, utilisez cette étape pour vérifier tous les effets que vous subissez. C'est à ce moment que vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet que vous subissez et qui peut être annulé par une sauvegarde.

JET DE SAUVEGARDE

Pour effectuer un jet de sauvegarde, lancez un d20. Sur un résultat de 10 ou plus, vous réussissez et l'effet s'achève. Sur un résultat de 9 ou moins, vous échouez et l'effet continue ; vous devrez recommencer à la fin de votre prochain tour de jeu.

ATTAQUES ET DÉGÂTS

Vous pouvez attaquer vos ennemis en utilisant un pouvoir. Vos pouvoirs dépendent de l'origine de votre personnage et des cartes que vous avez tirées. Mais même si vous avez dépensé tous vos pouvoirs pour la rencontre, vous pouvez toujours utiliser une attaque de base (une attaque simple comme donner un coup d'épée ou tirer une flèche). Voir « Attaques de base », p.30 pour la manière de porter une attaque de base.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

- **jet d'attaque** : pour attaquer, lancez un d20 et ajoutez votre modificateur d'attaque. Celui-ci est décrit dans le pouvoir que vous utilisez, mais c'est généralement le modificateur de la caractéristique directrice + votre niveau. Certaines attaques permettent d'ajouter d'autres bonus à ce jet. Par exemple, toutes les attaques avec une arme permettent d'ajouter la précision de l'arme au jet d'attaque. D'autres pouvoirs peuvent avoir un bonus d'attaque fixe, comme "Votre niveau +6".
- **action simple** : la plupart des pouvoirs (et des attaques de base) nécessitent une action simple.
- **toucher** : si votre jet est supérieur ou égal à la défense ciblée chez votre adversaire, vous touchez.
- **jet de dégâts** : si vous touchez, lancez les dés de dégâts indiqués pour le pouvoir ou l'arme.
- **coup critique** : si vous obtenez un 20 naturel à votre jet d'attaque, vous réussissez un coup critique. Au lieu de lancer les dégâts, vous obtenez les dégâts maximum possibles (faites comme si vous aviez obtenu le maximum sur tous les dés de dégâts). Vous pouvez aussi ajouter un effet spécial dépendant de l'origine du personnage.

ATTAQUES DE BASE

La plupart du temps, quand vous utilisez une arme, vous effectuez une attaque de base. C'est une attaque de corps à corps quand vous utilisez une arme de mêlée et une attaque à distance quand c'est une arme à projectile. L'arme détermine les caractéristiques que vous pouvez utiliser. Choisissez celle, dans la paire proposée, qui est la plus avantageuse pour vous – vous l'utiliserez à la fois pour attaquer et pour déterminer les dégâts.

ATTAQUE DE BASE • ATTAQUE DE BASE

Votre adversaire va passer un mauvais moment.

À volonté • arme

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : For/Con ou Dex/Int + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + modificateur de For/Con ou Dex/Int + votre niveau dégâts

BOUSCULADE • ATTAQUE DE BASE

Vous forcez dans votre ennemi et vous le bousculez.

À volonté

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : For/Con + votre niveau contre Vigueur

Réussite : vous poussez la cible de 1 case puis vous vous décalez d'une case pour occuper l'espace qu'elle a abandonnée

SE DÉGAGER • ATTAQUE DE BASE

Vous vous dégagez d'une saisie

À volonté

Action simple • corps à corps 1

Cible : la créature qui vous maintient

Attaque : Acrobatie contre Réflexes ou Athlétisme contre Vigueur

Réussite : vous vous dégagez et pouvez vous décaler de 1 case

SAISIE • ATTAQUE DE BASE

Vous vous accrochez à votre ennemi et l'empêchez de bouger

À volonté

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature qui n'a pas plus d'une catégorie de taille de plus que vous

Attaque : For/Con + votre niveau contre Réflexes

Réussite : vous maintenez votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous pouvez mettre fin au maintien pour une action libre.

Maintien (mineur) : la saisie persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour

AVANTAGE DE COMBAT

Quand un adversaire ne peut pas se concentrer pleinement sur sa défense, il accorde un avantage de combat à l'attaquant. Cela arrive généralement quand le défenseur est entouré, étourdi, au sol ou pris par surprise.

AVANTAGES DE COMBAT

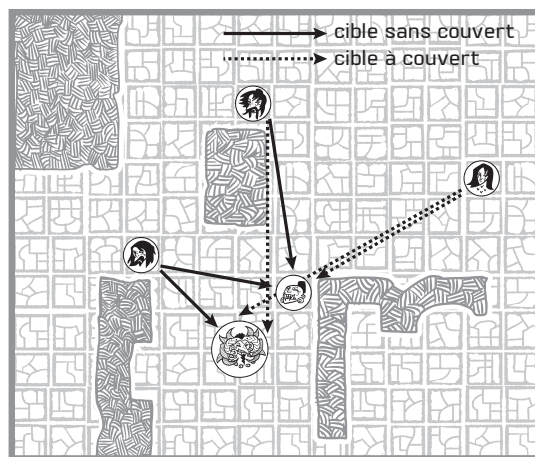
- **+2 aux jets d'attaque :** vous gagnez un bonus de +2 à l'attaque quand votre cible vous accorde un avantage de combat.
- **Voir la cible :** vous devez voir la cible pour être capable d'utiliser l'avantage de combat contre elle.
- **Conditions :** les conditions aveuglé, hébété, sans défense, à terre, immobilisé, étourdi et surpris accordent un avantage de combat.
- **En tenaille :** vous pouvez aussi obtenir un avantage de combat en prenant votre adversaire en tenaille. Pour cela, vous et un allié devez être adjacent à un ennemi sur les côtés opposés de l'espace qu'il occupe. Vous et votre allié devez être en mesure de l'attaquer avec une arme de mêlée ou de distance, ou sans armes.

COUVERT ET ABRI

Une bonne tactique qui permet de survivre à un échange de tir est de s'assurer que quelque chose de lourd et de solide se trouve entre vous et vos ennemis, et que ceux-ci ne puissent pas bien vous voir.

COUVERTS ET ABRI

- **déterminer le couvert et l'abri** : le meneur de jeu décide si vous avez un couvert ou un abri. Généralement, votre corps doit être à moitié protégé pour recevoir un couvert partiel et vous avez un abri partiel si votre adversaire ne peut pas bien vous voir à cause du terrain qui brouille sa vision (comme une lumière faible, des feuillages ou du brouillard). Vous avez un couvert supérieur si l'essentiel de votre corps est protégé mais que l'adversaire peut encore vous apercevoir. Vous avez un abri total si le terrain est totalement ou lourdement obscurci, par des ténèbres ou un brouillard épais.
- **les créatures ne fournissent pas de couvert** : vous pouvez tirer au travers des cases d'autres créatures sans subir de malus.
- **malus aux attaques de mêlée et de distance** : si vous possédez un abri ou un couvert partiel, tous ceux qui vous visent avec une attaque de mêlée ou de corps à corps ont un malus de -2 à leur jet d'attaque ; le malus est de -5 si le meneur de jeu décide que vous bénéficiez d'un abri total ou d'un couvert supérieur.
- **malus aux attaques de zone ou aux décharges** : si une attaque de zone ou une décharge vous cible, votre attaquant n'a le malus de couverture que si vous avez un couvert par rapport au point d'origine de l'explosion ou de la décharge.
- **Invisible** : si un pouvoir vous rend invisible, vous avez un avantage de combat contre tous les ennemis qui ne peuvent vous voir et vous avez un abri total. Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part des adversaires qui ne vous voient pas.



ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Si vous êtes équipé d'une arme de mêlée (ou d'une attaque naturelle comme des griffes ou des crocs), les ennemis adjacents à vous qui ignorent votre présence provoquent une attaque d'opportunité.

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

- **attaque de base de corps à corps** : une attaque d'opportunité est toujours une attaque de base au corps à corps. Voir "Attaques de base", p.30 pour plus de détails sur une attaque de base).
- **une seule à chaque tour** : vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque d'opportunité durant le tour d'un ennemi donné, même s'il accomplit plusieurs actions qui peuvent provoquer une attaque de votre part.
- **un déplacement provoque une attaque d'opportunité** : un ennemi qui quitte une case adjacente à vous provoque normalement une attaque d'opportunité de votre part. Certaines formes de mouvement ne provoquent pas d'attaque d'opportunité ; ces exceptions sont notées quand on doit les appliquer.
- **les attaques à distance et de zone provoquent une attaque d'opportunité** : un ennemi adjacent à vous qui utilise une attaque à distance ou de zone provoque une attaque d'opportunité de votre part.

MOUVEMENT ET POSITIONNEMENT

Il est parfois très utile de rester mobile sur un champ de bataille. Vous pouvez vouloir vous mettre à l'abri ou chercher à prendre un ennemi en tenaille ou essayer de fuir quand un gros monstre tente de vous dévorer.

RÈGLES DE BASE

Distances : pour mesurer les distances sur une carte de bataille, on compte simplement en cases. Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions, y compris en diagonale.

Finir son mouvement : Vous pouvez entrer dans une case occupée par un allié, mais vous ne pouvez pas entrer dans la case d'un ennemi à moins que celui-ci soit sans défense. Vous ne pouvez pas finir votre mouvement sur la même case qu'une autre créature, à moins qu'elle ne soit sans défense.

ACTIONS DE MOUVEMENT

- **marcher** : vous vous déplacez d'un nombre de case égale à votre vitesse.
- **se décaler** : vous vous décalez d'une case. Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité quand vous vous décalez.
- **courir** : vous vous déplacez d'un nombre de cases égale à votre vitesse +2. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous accordez un avantage de combat et avez un malus de -5 à tous vos jets d'attaque.

OBSTACLES ET TERRAIN DIFFICILE

Vous ne pouvez entrer dans une case déjà occupée par un objet qui remplit l'espace, comme un mur, un pilier ou un arbre. Quand un tel objet occupe une case, vous ne pouvez pas traverser en diagonale le coin de la case à moins que vous ne vous téléportiez (pour vous téléporter, vous avez besoin d'une ligne de vue mais pas d'une ligne d'effet).

Les **terrains difficiles** comprennent les gravats, les fourrés, les sols inégaux, les pentes raides et tous les terrains qui peuvent gêner le mouvement. Il faut une case de mouvement supplémentaire pour

qu'une créature puisse entrer dans une case de terrain difficile. S'il ne vous reste plus qu'une case de déplacement, vous ne pouvez pas entrer dans une case de terrain difficile.

DÉPLACEMENTS FORCÉS

Certains pouvoirs vous permettent de tirer, pousser ou glisser une cible.

Tirer : quand vous tirez une créature, chaque case qu'elle parcourt doit la rapprocher de vous.

Pousser : quand vous poussez une créature, chaque case qu'elle parcourt doit l'éloigner de vous.

Glisser : quand vous glissez une créature, il n'y a aucune restriction sur la direction dans laquelle vous devez la faire bouger.

- **distance** : le pouvoir ou l'effet que vous utilisez définit le nombre maximum de cases que vous pouvez forcer la cible à parcourir. Vous pouvez choisir de lui faire parcourir moins de cases ou aucune.

- **pas d'attaque d'opportunité** : un déplacement forcé ne provoque jamais d'attaque d'opportunité.

- **ce n'est pas un mouvement** : un déplacement forcé ne compte pas contre la capacité de la cible à utiliser son action de mouvement à son tour.

- **terrain difficile** : les déplacements forcés ne sont pas affectés par le terrain difficile.

- **éviter le danger** : si vous utilisez un déplacement forcé pour déplacer la cible dans un espace dangereux, par exemple par-dessus une falaise ou dans un feu, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour éviter d'entrer dans l'espace. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible tombe à terre dans la case juste avant l'espace dangereux.

CHUTER

Quand une créature chute d'au moins trois mètres, elle subit des dégâts. Une créature subit 1d10 dégâts pour chaque tranche de trois mètres de chute, avec un maximum de 50d10. La créature est à terre dans elle atterrit, à moins qu'elle ne subisse aucun dégâts pour une raison spéciale (un pouvoir par exemple).

Créatures de taille grande, très grande et gigantesque : si seulement une partie de la créature est au-dessus d'une fosse ou d'un précipice, la créature ne tombe pas.



TAILLE DES CRÉATURES ET ESPACE OCCUPÉ

La plupart des créatures ont une taille petite, moyenne ou grande. Quelques-unes sont très petites ou très grandes. La taille indique le nombre de cases qu'une créature occupe sur la carte de bataille.

Petite et moyenne : une case par créature

Grande : quatre cases par créature (un carré de deux cases sur deux cases)

Très grande : neuf cases par créature (un carré de trois cases sur trois cases).

Très petite : ces créatures sont si petites qu'elles ne remplissent pas leur case. Vous pouvez entrer ou finir votre mouvement dans une case qui contient une créature très petite, même s'il s'agit d'un ennemi et une telle créature peut entrer ou finir son mouvement dans votre case. Ces mouvements provoquent une attaque d'opportunité. Des nuées de créatures minuscules sont l'exception ; elles utilisent tout l'espace et se déplacent comme une créature de taille moyenne, remplissant une case.

CHARGE

Vous vous jetez dans la mêlée à vive allure pour porter une attaque à un adversaire.

- **action simple** : une charge est une action simple.

- **déplacement et attaque** : vous avancez à hauteur de votre VD dans le cadre de la charge, puis effectuez une attaque de base de corps à corps ou une tentative de bousculade au terme de votre déplacement.

- **bonus de +1 au jet d'attaque** : vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque de votre attaque de base ou bousculade.

- **conditions de déplacement** : vous devez vous déplacer d'au-moins 2 cases et vous rendre droit dans la case la plus proche vous permettant d'attaquer l'ennemi. Vous ne pouvez pas charger si la case la plus proche est occupée. Vous devez prendre en compte les terrains difficiles.

- **provoque des attaques d'opportunités** : si vous quittez une case adjacente à un ennemi, celui-ci peut vous porter une attaque d'opportunité.

- **pas d'actions supplémentaires** : après avoir résolu une attaque de charge, vous ne pouvez pas entreprendre de nouvelle action à ce tour de jeu.

POINTS DE VIE, SOINS ET MORT

Au cours d'une rencontre, votre personnage peut subir des dégâts d'une attaque. Ces dégâts réduisent vos points de vie.

POINTS DE VIE ET SOINS

- **points de vie maximum** : vous avez un nombre de points de vie maximum déterminé par votre niveau et votre constitution. Vos points de vie actuels ne peuvent dépasser ce maximum.

- **en péril** : quand vos points de vie actuels tombent à la moitié de vos points de vie maximum ou moins, vous êtes en péril. Certains pouvoirs marchent mieux ou uniquement quand une cible est en péril.

- **second souffle** : vous pouvez vous soigner vous-même une fois par rencontre en utilisant votre second souffle. Cela vous coûte une action mineure et vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril (la moitié de vos points de vie maximum). Vous gagnez aussi un +2 à toutes vos défenses jusqu'au début de votre prochain tour. Si vous ne pouvez utiliser d'action, un autre personnage peut employer une action simple pour déclencher votre second souffle.

- **effets des soins** : certains pouvoirs peuvent vous soigner sans action de votre part. Même si vous êtes inconscient, les pouvoirs et effets peuvent vous rendre vos points de vie.

- **points de vie temporaires** : certains pouvoirs et effets vous donnent des points de vie temporaires. Notez-les séparément. Tous les dégâts que vous subissez affectent d'abord vos points de vie temporaires et tous les dégâts restant affectent vos propres points de vie. Tous les points de vie temporaires que vous conservez à la fin de la rencontre sont perdus.

MORT

Quand vos points de vie actuels tombent à 0 ou moins, vous tombez inconscient et vous êtes mourant. Tous les dégâts que vous subissez continuent à réduire vos points de vie actuels.

MORT

- **jet de sauvegarde contre la mort** : quand vous mourrez, vous devez à chaque round faire un jet de sauvegarde à la fin de votre tour de jeu. Si vous réussissez (un résultat de 10 ou plus), il n'y a aucun changement dans votre condition. Si vous ratez (un résultat de 9 ou moins), vous vous approchez de la mort. Si vous ratez trois fois avant de prendre un repos, votre personnage est mort.
- **aider un personnage mourant** : quand un personnage mourant est soigné par un pouvoir de soin, celui-ci ramène d'abord le personnage à 0 point de vie puis applique son effet normal. Vous pouvez aussi stabiliser un personnage mourant en effectuant un test de Soins. Un personnage stabilisé est toujours inconscient, mais il est désormais à 0 points de vie et n'a plus besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre la mort.
- **Mort** : quand vous subissez des dégâts qui réduisent vos points de vie à un nombre négatif équivalent à votre valeur de péril ou si vous ratez trois jets de sauvegarde contre la mort avant un repos, votre personnage est mort. C'est triste.

REPOS ET RÉCUPÉRATION

Après une rencontre difficile, vous pouvez avoir besoin de vous reposer et de recharger vos pouvoirs. Il existe deux types de repos : court ou long. Vous devez rester au même endroit et éviter les activités épuisantes durant un repos – vous ne pouvez pas marcher ou monter un cheval, mais vous pouvez vous reposer à l'arrière d'un chariot ou dans un bateau.

REPOS ET RÉCUPÉRATIONS

Repos court : un repos court dure environ cinq minutes. Durant un repos court, vous renouvelez vos pouvoirs de rencontre et regagnez tous vos points de vie. Vous pouvez prendre autant de repos court que vous le souhaitez au cours d'une journée.

Repos long : un repos long nécessite au moins six heures et vous devez dormir durant ce temps. Vous ne pouvez prendre qu'un seul repos long chaque jour. À la fin d'un repos long, vous regagnez tous vos points de vie et rechargez vos pouvoirs de rencontre. Vous devez aussi prendre un repos long avant de changer de niveau.

Repos et jets de sauvegarde contre la mort : au cours d'un repos long ou court, vous remettez le compteur de jets de sauvegarde contre la mort à zéro.





ÉTATS PRÉJUDICABLES

Pouvoirs, monstres, pièges et environnement sont en mesure d'affecter sensiblement votre état, ce qui peut se traduire par un malus, une vulnérabilité, une gêne, etc.

À TERRE

- vous vous retrouvez allongé au sol (si vous grimpez, vous tombez ; si vous volez, vous atterrissez sans mal au sol)
- vous conférez un avantage de combat aux ennemis qui vous portent des attaques de corps à corps
- vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance d'ennemis non adjacents
- vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque
- vous ne pouvez vous déplacer qu'en rampant, en vous téléportant ou par un déplacement forcé
- vous pouvez vous laisser tomber à terre au prix d'une action mineure
- vous vous relevez pour une action de mouvement

AFFAIBLI

- vous réduisez de moitié les dégâts de vos attaques. Toutefois, cela ne concerne pas les dégâts continus que vous infligez, non plus que les dégâts qui ne proviennent pas d'une attaque

AMOINDRI

- vous ne pouvez utiliser votre second souffle.

ASSOURDI

- vous n'entendez rien
- vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception

AVEUGLÉ

- vous ne voyez aucune de vos cibles (qui disposent ainsi d'un camouflage total)
- vous conférez un avantage de combat
- vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

CASSÉ (X)

- vos résistances sont réduites de X.

CHARMÉ

- vous ne pouvez effectuer d'attaques qui comprennent la créature qui vous a infligé l'état

CONFUS

- vous devez effectuer toutes les attaques d'opportunités qui se présentent à vous, y compris contre des alliés s'ils accomplissent une action qui devrait provoquer une action d'opportunité.

CORROMPU

- vous ne pouvez utiliser un pouvoir avec le mot-clef Soins

DÉSÉQUILIBRÉ

- si vous vous déplacez de plus de 2 cases à la fois, vous tombez à terre. Vous ne pouvez pas vous décaler.

DÉSORIENTÉ

- au début de votre tour, vous vous déplacez de 1 case dans une direction aléatoire, vers un espace inoccupé. S'il n'y a pas d'espace libre, vous tombez à terre. Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité.
- vous ne pouvez courir ou charger.

DOMINÉ

- vous êtes hébété
- c'est la créature qui vous domine qui choisit votre action ; les seuls pouvoirs que vous êtes en mesure d'utiliser pour elle sont les pouvoirs à volonté

EFFRAYÉ

- vous devez utiliser votre action de mouvement pour vous éloigner de la créature qui vous a imposé cet état.

ENRAGÉ

- vous ne pouvez attaquer que la créature qui vous a infligé cet état.
- si vous vous éloignez volontairement de la créature, vous subissez 5 dégâts psychiques.

ÉTOURDI

- vous conférez un avantage de combat
- vous ne pouvez entreprendre aucune action
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

EXCITÉ

- vous devez utiliser votre action de mouvement pour vous déplacer de votre vitesse.

FATIGUÉ

- vous êtes ralenti
- vous êtes affaibli
- vous ne pouvez prendre un ennemi en tenaille

HÉBÉTÉ

- vous conférez un avantage de combat
- vous ne pouvez entreprendre, au choix, qu'une action simple, une action de mouvement ou une action mineure à votre tour de jeu (mais vous pouvez aussi entreprendre des actions libres). Il vous est impossible d'entreprendre des actions immédiates et actions d'opportunité
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille



ILLUMINÉ

- vous donnez un avantage de combat.
- vous êtes incapable de vous dissimuler ou de profiter d'un couvert.

IMMOBILISÉ

- vous ne pouvez vous déplacer de votre espace, mais pouvez vous téléporter ou être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser

INCONSCIENT

- vous êtes sans défense
- vous subissez un malus de -5 à toutes les défenses
- vous ne pouvez entreprendre aucune action
- vous tombez à terre, si cela est possible
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

MAÎTRISÉ

- vous conférez un avantage de combat
- vous êtes immobilisé
- vous ne pouvez être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser
- vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque

MARQUÉ

- vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne prennent pas pour cible la créature vous ayant marqué

MAUDIT

- au lieu de donner un coup critique, un résultat de 20 naturel constitue un échec automatique comme le 1.

MOURANT

- vous êtes inconscient
- votre capital de points de vie s'élève à 0 ou moins
- vous devez effectuer un jet de sauvegarde contre la mort à chaque round



MUET

- vous ne pouvez parler ou crier
- vous avez un malus de -5 à tous les jets de compétence qui exigent que votre cible vous entende
- + vous ne pouvez utiliser des pouvoirs qui requièrent que la cible puisse vous entendre ou auxquels les créatures assourdies sont immunisées (certaines aptitudes de classe, certains pouvoirs de maître de guerre, de barde, etc.)

NAUSÉÉUX

- vous êtes ralenti
- vous ne pouvez effectuer d'actions simples
- vous avez un malus de -2 à toutes les attaques et défenses

PÉTRIFIÉ

- on vous a changé en pierre
- vous ne pouvez entreprendre aucune action
- vous jouissez d'une résistance 20 contre tous les dégâts
- vous n'êtes pas conscient de votre environnement
- vous ne vieillissez plus

RALENTI

- votre vitesse de déplacement est égale à 2. Elle s'applique à tous les modes de déplacement, mais pas si vous êtes téléporté, ou encore si l'on vous pousse, tire ou fait glisser. Votre vitesse de déplacement ne peut être supérieure à 2 (et elle n'augmente pas si elle était inférieure à 2). Si vous êtes ralenti alors que vous vous déplacez, votre déplacement est interrompu si vous vous êtes déjà déplacé d'au moins 2 cases

SANS DÉFENSE

- vous conférez un avantage de combat
 - vous pouvez être la cible d'un coup de grâce
- Note :** en général, on est sans défense parce que l'on est inconscient

SURPRISE

- vous conférez un avantage de combat
- vous ne pouvez entreprendre aucune action, à l'exception d'actions libres
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

L'EXPÉRIENCE

Certains personnages se battent pour protéger leur royaume natal ou leur famille ; d'autres cherchent à faire reculer les ténèbres du monde ; quelques-uns se contentent de chercher l'aventure et la fortune. Tous veulent gagner de l'expérience.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Les personnages gagnent des XP à chaque fois qu'ils remportent une rencontre. La récompense en XP est égale à la somme des valeurs de XP des créatures, méchants, pièges et dangers de la rencontre, divisée entre les personnages qui ont participé à la rencontre. Même les personnages qui ont été tué doivent recevoir leur part, même s'il ne peuvent plus en profiter.

Il existe plus d'une manière de remporter une rencontre. Bien entendu, les aventuriers peuvent enfoncer les monstres l'épée à la main et balayer les méchants. Mais s'ils trouvent un moyen plus astucieux de faire le tour ou de circonvenir les adversaires – par une diversion ou une négociation – ils gagnent quand même les points d'expérience. Un meneur de jeu doit être généreux et récompenser un jeu intelligent.

Les défis de compétence rapportent aussi des XP en fonction du niveau des personnages et de la difficulté des circonstances.

RÉCOMPENSES DE QUÊTE

Les personnages partent souvent en aventure parce qu'ils se sont assigné (ou se sont fait désigné) une quête – par exemple, enquêter sur une troupe de bandit et éliminer le danger. En plus de toucher les XP de chaque rencontre de l'aventure, les personnages gagnent aussi de l'expérience pour avoir accompli la quête.

Une quête mineure est généralement une mission secondaire à l'intérieur d'une aventure plus grande. Elle peut être réglée rapidement, en une seule rencontre parfois, ou elle ne concerne vraiment qu'un seul personnage. Sa valeur est équivalente à celle d'un seul monstre du niveau des personnages.

Une quête majeure est l'objectif principal de l'aventure. Une longue aventure peut comprendre deux quêtes majeures. Le groupe de personnage peut très bien finir l'aventure mais avoir raté la quête (par exemple si les personnages devaient capturer le chef des bandits, mais le tuent durant le combat). Une quête majeure rapporte autant d'XP qu'une rencontre complète du niveau du groupe de personnage.

DONNER LES XP ET MONTER DE NIVEAU

Vous pouvez donner les XP juste après une rencontre réussie. Le Vastemonde est dangereux, aussi les personnages doivent-ils profiter de leurs victoires quand ils le peuvent. Certains meneur de jeu préfèrent donner les XP uniquement à la fin de la séance de jeu ; c'est bien aussi.

Un personnage est prêt à monter de niveau dès que son total de XP est égal ou supérieur au seuil pour le niveau supérieur. Les personnages doivent prendre un repos long pour pouvoir monter effectivement de niveau.



LES AVENTURIERS

L'un des concepts principaux du Vastemonde tourne autour de la nature et de la définition des aventuriers. Environ une personne sur cent est un aventurier, ce quel que soient les peuples concernés : impériaux, draconiques ou libres. Les autres sont simplement des plébéiens – bien que les aventuriers ne représentent en rien une aristocratie ou un groupe social réellement dominant.

Pour quelques érudits, les aventuriers sont les réincarnations des grands dragons qui se sacrifièrent pour arracher le Vastemonde à l'Ostréther. Pour d'autres, ce sont simplement des êtres qui, par révolte, ont échappé au contrôle du destin et des démons. Dans tous les cas, les aventuriers développent des pouvoirs, des capacités et des résistances hors du commun. On admet qu'il existe quatre manières principales pour devenir aventurier, mais en fait il n'existe aucune règle et un aventurier peut embrasser une classe par n'importe quelle voie. Nous n'indiquons ici que les statistiques les plus communes. Devenir un aventurier est toujours un accident – untel qui s'y destinait restera à jamais un plébéien, tel autre qui a toujours vécu tranquillement se retrouve précipité dans des événements tumultueux.

- L'ENTRAÎNEMENT OU VOIE MARTIALE : c'est la voie de la discipline et de l'entraînement. Généralement, un individu pratique quotidiennement et pendant des années les exercices qui éveillent son corps et son esprit à la puissance de l'aventure. Un jour, s'il a de la chance, il bat enfin son maître d'arme et devient un aventurier. Exemples : Archer, Berserker, Cavalier, Deux lames, Éclaireur, Exécuteur, Fervêtu, Harceleur, Maître de guerre, Fantassin lourd, Sapeur...

- LA RÉVOLTE OU VOIE INTÉRIEURE : c'est la voie de l'imprévu et de l'accident. Très souvent, on devient aventurier après avoir subi un traumatisme qui force à voir la vie autrement, à prendre sur soi pour avancer dans l'existence et s'affranchir du destin. Les aventuriers qui ont emprunté cette voie sont souvent plus cyniques et plus passionnés que ceux de la voie martiale, plus pragmatiques que ceux de la voie draconique, plus libres que ceux de la voie des pactes. Exemples : Espion, Augure, Barde, Guide urbain, Engremage, Arpenteur des toits, Guérisseur, Gros bras, Magistrat, Maître des bêtes, Rafistoleur, Rat...

- L'ÉVEIL OU VOIE DRACONIQUE : la voie draconique, jadis organisée et sanctionnée par les Seigneurs draconiques, est celle des secrets et de la recherche gnostique. C'est la curiosité pour les arcanes, les légendes, le passé de l'Empire et l'Ostréther qui transforme, parfois lentement, parfois brutalement, les gnostiques en aventuriers prêts à partir sur les routes. Les aventuriers de la voie draconique sont organisés en plusieurs collèges, y compris le Paladinat. Exemple : Maître de la terre, Maître de l'air, Maître de l'eau, Maître du bois, Maître du feu, Sorcier de l'automne, Sorcier de l'été, Sorcier de l'hiver, Sorcier du printemps, Mage du nord, Mage de l'est, Mage du sud, Mage de l'ouest, Dracomage de cuivre, Dracomage de bronze, Dracomage d'argent, Dracomage d'or, Maître des runes, Maître du temps, Maître des portails, Maître des lames, Maître akashique, Chevalier errant, Chapelain, Apothicaire, Épistolier...



• LA SOUMISSION OU VOIE DES PACTES : peut-être la manière la plus sûre et la plus simple de devenir un aventurier, mais aussi la plus coûteuse – presque contraire à l'esprit même de l'Aventure. Ceux qui suivent cette voie tissent des liens étroits avec des entités surnaturelles et se mettent à leur service. Leur vie est désormais entre les mains d'un patron parfois absent, parfois impérieux, et leur libre-arbitre est grandement mis en cause. Exemples : Chamane, Démoniste, Druide, Nécromancien, Prêtre...

En vérité, les aventuriers sont à la fois des êtres à la volonté farouche qui s'extraient de la plèbe pour échapper à leur destin et l'incarnation de l'esprit, de l'âme, d'un des grands dragons tombés au cours de la création du Vastemonde. C'est bien parce que ce sont des esprits forts qu'ils attirent à eux un autre esprit fort, immémorial. Mais l'esprit du Dragon ne s'impose pas, ni ne prend la place. Il s'enroule simplement autour de celui de l'aventurier, le fortifie et l'aide à parcourir une vie pleine et utile pour le Vastemonde. Avec le Dragon accourt aussi la noria des prédécesseurs de l'aventurier, les souvenirs de toutes ses incarnations passées. Et ce sont ces ancêtres et le dragon ensembles qui sont à l'origine des cartes de chance que les joueurs utilisent, comme autant de conseils et de coups de pouces susurrés dans le crâne de l'impétrant.

Dans le cas des aventuriers du Pacte, c'est un peu plus compliqué – une contrefaçon en fait, une moquerie démoniaque des menées draconiques. Ces aventuriers-là ouvrent leurs esprits et acceptent l'incarnation d'une autre âme. Mais celle-ci n'est pas d'essence draconique. Il s'agit d'un esprit animal, d'un démon, de l'âme d'une fée ou, pour les prêtres, des dieux eux-mêmes qui s'incarnent (chaque prêtre est donc l'avatar d'une unique divinité qui parcourt le monde et n'existe donc pas ailleurs que là).

Quelle importance pourtant. Qui peut dire la vérité ? Et qui s'en soucie encore...

LES PEUPLES IMPÉRIAUX

Les peuples impériaux comprennent les humains, les elfes, les nains et les halfelins. Ils furent les premiers serviteurs des seigneurs draconiques et participèrent activement à la création et au développement de l'empire draconique. C'est chez eux qu'aujourd'hui les anciennes traditions sont les plus respectées. Ils constituent le socle de la civilisation du Vastemonde. Il existe un cinquième peuple impérial, les gnomes, mais ils n'étaient pas de simples serviteurs des dragons. En vérité, c'est à eux que l'on doit l'organisation, la gestion, la forme même de l'empire draconique. Si les dragons étaient de puissants magiciens, ils s'appuyaient sur les gnomes pour la logistique. Aujourd'hui encore, il existe une sorte de distance entre les quatre peuples impériaux et les gnomes, une distance respectueuse, étrangère.

ELFES

Les elfes sont des êtres à apparence humaine, minces, plutôt petits et râblés, au visage finement modelé et avec des oreilles légèrement pointues. Ce sont des créatures essentiellement sauvages et farouches, qui préfèrent la vie dans les bois, les plaines et les collines à l'exigüité des cités – en fait, ils n'aiment guère la foule et même leurs communautés sont toujours très étendues. Ils sont fascinés par la magie, les démons et les esprits, et ne se lassent pas de collectionner les objets magiques – quitte à payer de très fortes sommes pour s'en procurer sans cesse de nouveaux auprès des démons.

Les communautés elfiques sont généralement très dispersées, sur d'immenses territoires – chaque foyer apprécie la distance qui les séparent de leurs voisins. Dans les cités humaines, les elfes se réunissent souvent dans un quartier spécifiques, les Tours elfiques, où ils viennent traiter leurs affaires dans des conditions de promiscuité acceptables. Les elfes sont peu croyants et ne considèrent les mille dieux que comme de gros morceaux de roche sans véritable valeur.

Les elfes voient à quelques mètres dans les ténèbres et très correctement à la simple lumière des étoiles.

GNOMES

Les gnomes ne sont guère beaucoup plus grands que les halfelins, mais sont bien plus solidement charpenté, avec des visages burinés et marqués et des traits épais. Dotés d'un système pileux qui n'a rien à envier à celui des nains, ils préfèrent néanmoins tailler leurs barbes et moustaches en une multitude de formes et de motifs. Les gnomes sont dotés d'un esprit vif, ingénieux. Ils sont curieux et logiques, cherchant la cause des conséquences et cherchant à tout expliquer, tout organiser, tout comprendre. Loin d'être les hommes de mains des dragons, comme les quatre autres peuples, les gnomes furent les théoriciens et les ordonnateurs de l'empire draconique et, aujourd'hui encore, ils en tirent une profonde fierté. Ils occupent souvent des postes importants dans les guildes, les administrations ou les aventures commerciales, mais presque jamais comme souverains.

Les gnomes voient parfaitement dans les ténèbres souterraines.

HALFELINS

Les halfelins sont des hommes de petite taille, à peine plus grands que des enfants de six ans, à l'allure sympathique. Appréciant la vie au bord de l'eau, ce sont des bateliers et des marins de première force, qui aiment le confort et la sécurité de leurs bateaux et de leurs villes flottantes, amarrées loin du danger des rives. Expansifs et joyeux, ce sont des compagnons courageux dont le moral ne flanche jamais.

Les halfelins font d'effroyables magiciens et restent insensibles à la beauté des théories sur l'Ostréther. De fait, les démons ignorent assez facilement leur présence comme s'ils n'étaient que des meubles dans le paysage.

Les halfelins voient parfaitement à la lumière des étoiles.

HUMAINS

Les humains sont les habitants les plus nombreux du Vaste Monde ; ils vivent principalement dans les villes et les villages, où ils se regroupent pour exploiter la terre et les bois, élever du bétail, creuser des mines et mener une vie industrielle et protégée des dangers du Vaste Monde. On trouve des humains de toutes tailles et de toutes morphologies – les couleurs de la peau diffèrent parfois soudainement d'un domaine à un autre, tout comme la forme des yeux ou la texture des cheveux – y compris des combinaisons uniques et colorées : peau bleue et cheveux verts, yeux noirs et ongles rouges...

L'explication d'une telle variété : les humains appartenaient jadis à des seigneurs démoniaques très différents dans leurs goûts et leurs manières. Ils furent marqués dans leur chair par cette promiscuité, sans doute plus malléables que les autres peuples impériaux moins prompts à changer et à s'adapter.

NAINS

Les nains sont des hommes trapus, robustes et de petite taille. Leur peau est de la couleur de la terre – de l'ocre foncé au gros charbon, en passant par le rouge de l'argile. Nombre d'entre eux ont la peau bleue par d'innombrables tatouages très complexes. Dotés d'un système pileux généreux, ils portent généralement une barbe longue et fournie et des cheveux longs qu'ils tressent. Ils sont entêtés mais pragmatiques, hardis, vaillants, doués d'une forte volonté et d'une grande rage de vivre. Ils aiment les repas copieux et les boissons fortes, les fêtes interminables et l'activité physique. Ce sont aussi des travailleurs acharnés et de grands artisans qui attachent un grand prix à l'or, aux pierres précieuses et aux biens matériels en général.

Les naines sont des créatures assez belles et bien faites, aussi puissantes que leurs compagnons et tout aussi travailleuses – le charme en plus.

Les nains méprisent les armes à distance, en dehors des arbalètes (une de leurs inventions) et quelquefois des javelines lourdes. Ils voient à quelques mètres dans les ténèbres et très correctement sous la lumière des étoiles.



ELFE

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 aux jets de Nature et de Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Pas léger (niveau 1) : vous ignorez les terrains difficiles.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous glissez une créature de 3 cases.

POUVOIRS

FLÈCHE GLACÉE • ELFE NOVICE

Votre flèche glace les pieds de vos adversaires.

À volonté • racial, arme, froid

Action simple • distance arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Sagesse + votre niveau dégâts de froid et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

PRÉCISION ELFIQUE • ELFE UTILITAIRE

Vous mettez toujours dans le mille !

Rencontre • racial

Action libre • personnel

Déclencheur : vous n'êtes pas content du résultat d'un jet d'attaque.

Effet : relancez le d20 avec un bonus égal à votre Sagesse. Prenez le résultat qui vous est le plus favorable.

FLÈCHE TRAUMATISANTE • ELFE EXPERT

La douleur rend vos ennemis plus susceptibles aux attaques de vos compagnons

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • distance arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts physiques et la cible gagne une vulnérabilité 5 contre tous les types de dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour.

GNOME

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Érudition et en Discrétion.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Discrétion (niveau 1) : au début d'une rencontre, vous pouvez toujours effectuer un test de Discrétion pour vous dissimuler instantanément. Certains appellent ça de la lâcheté, d'autres de la prudence.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et les attaques qui vous prennent pour cible subissent un malus de -2 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

POUVOIRS

TIRER SANS RISQUE • GNOME NOVICE

C'est pas moi, c'est lui !

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau + la précision de l'arme + 2 contre la CA

Réussite : 1[A] + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques

Effet : si vous étiez dissimulé et que vous ratez votre attaque, vous restez dissimulé.

EFFACEMENT • GNOME UTILITAIRE

Les gnomes ne tendent jamais la joue gauche quand on leur a frappé la joue droite. Ils s'en vont.

Rencontre • racial

Réaction immédiate • Personnel

Déclencheur : vous subissez des dégâts suite à une attaque.

Effet : vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez et vous bénéficiez d'un bonus aux dégâts égal à votre Intelligence contre la créature qui a déclenché ce pouvoir jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

DÉGAGEMENT BRUTAL • GNOME EXPERT

Ceci est ton espace personnel ; et ça, c'est mon espace personnel.

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • distance arme

Cible : une créature

Spécial : si vous êtes au corps à corps, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité.

Attaque : Intelligence + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques. La cible est poussée de 3 cases et elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour.



HALFELIN

TRAITS

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Acrobatie et en Discrétion.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Trop petit (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous décaler de cinq cases.

POUVOIRS

COUP DE VENT • HALFELIN NOVICE

Vous frappez comme le zéphyr, jamais là où on vous attend.

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : vous vous décalez de deux cases, avant ou après l'attaque.

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + deux fois Dextérité + votre niveau dégâts physiques.

DEUXIÈME CHANCE • HALFELIN UTILITAIRE

La chance et votre petite taille vous avantagent pour esquiver les attaques.

Rencontre • racial

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : une attaque vous touche.

Effet : votre adversaire relance le d20 avec un malus égal à votre Dextérité. Il doit utiliser ce nouveau résultat même s'il est moins bon pour lui.

FRAPPES RAPIDES • HALFELIN EXPERT

Vous accablez votre adversaire de coups.

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : la cible subit deux fois Dextérité + votre niveau dégâts physiques et vous effectuez quatre attaques.

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] dégâts physiques.

HUMAIN

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 dans deux compétences au choix.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Dur à cuir (niveau 1) : vous avez 5 points de vie supplémentaires.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

POUVOIRS

RUSE • HUMAIN NOVICE

Votre attaque prend votre adversaire par surprise et le déstabilise.

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 1[A] + Charisme + votre niveau dégâts physiques et la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

GESTE HÉROÏQUE • HUMAIN UTILITAIRE

Les grands héros n'échouent jamais !

Rencontre • racial

Action libre • personnel

Cible : vous ratez une attaque ou un jet de sauvegarde

Effet : vous obtenez un bonus égal à votre Charisme sur le jet.

ÉLAN OFFENSIF • HUMAIN EXPERT

Vous vous lancez à corps perdu dans la mêlée pour défaire votre adversaire.

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : vous vous décalez de trois cases avant l'attaque.

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme contre Vigueur

Réussite : 2[A] + deux fois Charisme + votre niveau dégâts physiques. La cible est poussée d'une case et vous prenez sa place.



NAIN

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Endurance et en Exploration.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Ancré dans le sol (niveau 1) : vous pouvez réduire d'une case un déplacement forcé. De plus, vous pouvez toujours effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de vous retrouver à terre.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et un adversaire adjacent est immobilisé jusqu'à la fin de votre prochain tour.

POUVOIRS

FRAPPE DU NAIN • NAIN NOVICE

Vous frappez assez fort pour que votre adversaire soit projeté en arrière.

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Constitution + votre niveau dégâts et la cible est poussée de deux cases.

RÉSISTANCE NAIN • NAIN UTILITAIRE

Vous êtes difficile à tuer, même dans les meilleures circonstances.

Rencontre • racial

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : vous subissez des dégâts.

Effet : vous regagnez un nombre de points de vie égal à quatre fois votre Constitution.

MARTEAU TOURNOYANT • NAIN EXPERT

Vous harassez vos ennemis de coups et ils se retrouvent au sol.

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + Constitution + votre niveau dégâts et la cible est à terre.

LES PEUPLES DRACONIQUES

Les peuples draconiques furent créés par les dragons eux-mêmes – kithlings, drakéides, léotaures, hounedins, etc.. Il existe une myriade de ces peuples, mais ils vivent généralement sur des territoires limités et ne quittent que rarement leurs royaumes respectifs. Bien moins respectueux des anciens codes que les peuples impériaux, les peuples draconiques possèdent tant de coutumes et traditions spécifiques qu'il est difficile de ne pas s'y perdre et de ne pas accumuler les erreurs diplomatiques.

DRAKÉIDES

Les drakéides sont l'un des peuples draconiques. Ils furent créés par les dragons, presque à leur image, pour combattre sur les fronts de la guerre de libération, au moment de l'apparition du Vastemonde. Grands, épais, musclés, couverts d'écailles de toutes sortes, les drakéides furent la fierté des grands seigneurs dragons, mais aussi leur perte. Les détails se sont effacés avec le temps, mais il semble qu'une secte de renégats drakéides parvint à assassiner et à détruire la presque totalité des créateurs du Vastemonde, forçant les autres à se terrer. Leur peuple fut pratiquement détruit dans les combats et les purges qui suivirent, animés par les peuples impériaux. Aujourd'hui, ils ne sont plus qu'une poignée de clans à parcourir encore le Vastemonde, à la recherche de leur honneur perdu.

ÉLADRINS

Les éladrins du Vastemonde sont les descendants de clans qui ont pu fuir les royaumes sauvages du Beau Peuple. Partageant une origine commune avec les elfes, ils sont pourtant beaucoup plus grands et minces qu'eux. Ce sont des êtres incontestablement beaux, quelques soient les standards raciaux habituels et les préférences de chacun. Mais ils portent en eux une part de l'étrangeté féérique qui a abîmé leur regard et leur donne un air parfois légèrement malsain ou morbide. Il est certain que leurs ancêtres ont dû beaucoup souffrir pour que cette mélancolie les habite toujours. Peut-être est-ce aussi la peur permanente qui les habite que la Chasse Sauvage ne viennent les chercher au hasard de ses pérégrinations.

Les éladrins sont des êtres urbains bien plus que leurs cousins. En fait, ils préfèrent la ville et la sécurité de l'acier et du fer omniprésent à la liberté des grands espaces. À cause de leur nature tourmentée, les éladrins se sont très souvent imposés dans les milieux interlopes ou criminels, animant les nuits agitées des grandes métropoles comme Basile-du-Bout-du-Monde ou Merkhos.

Les éladrins voient parfaitement à la lumière des étoiles.



DRAKÉIDE

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Exploration et en Mécanique.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Fureur draconique (niveau 1) : tant que vous êtes en péril, vous avez un bonus de +1 à l'attaque et +2 aux dégâts.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, la cible subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

POUVOIRS

REGARD DU DRAGON • DRAKÉIDE NOVICE

Vous faites bouillir le sang de votre cible rien qu'en la regardant.

À volonté • racial, feu

Action simple • distance 5

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Constitution + votre niveau contre Réflexes (deux attaques)

Réussite : 1d10 + deux fois Constitution + votre niveau dégâts de feu.

ÉCAILLES DU DRAGON • DRAKÉIDE UTILITAIRE

Votre corps sait se protéger contre toutes les agressions.

Rencontre • racial

Action mineure • personnel

Effet : vous obtenez une résistance 10 contre tous les types d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

SOUFFLE DU DRAGON • DRAKÉIDE EXPERT

Votre souffle enflammé décime vos ennemis en nombre.

Rencontre • racial, feu

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Constitution + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 2d10 + Constitution + votre niveau dégâts de feu et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule) et la cible est glissée de 1 case.

Échec : demi-dégâts.

ÉLADRIN

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Perception et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Transe (niveau 1) : vous n'avez besoin que de quatre heures pour effectuer un repos long. Par ailleurs, en votre compagnie, vos alliés peuvent en faire de même sans ressentir la moindre fatigue résiduelle – vous leur apprenez des exercices de respiration et de concentration. De plus ces exercices fortifient votre corps et votre esprit. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos jets de sauvegarde.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous téléporter jusqu'à 3 cases.

POUVOIRS

TERRAIN ILLUSOIRE • ÉLADRIN NOVICE

Vous agacez les sens de vos ennemis.

À volonté • racial, psychique

Action simple • zone explosion 1 à 10 cases

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

PAS FÉÉRIQUE • ÉLADRIN UTILITAIRE

D'un pas de côté, vous vous téléportez à quelques mètres de votre position.

Rencontre • racial, téléportation

Action de mouvement • personnel

Effet : vous vous téléportez à 5 cases ou moins.

CAUCHEMARS • ÉLADRIN EXPERT

Nourrie des souvenirs de votre race, vous déclenchez d'horribles images chez votre cible qui se tord de douleur et de terreur au sol.

Rencontre • racial, psychique

Action simple • distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 3d8 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est à terre, immobilisée et aveuglée (sauvegarde annule les trois).



FÉRAL GRIFFE-EFFILÉE

TRAITS

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Acrobatie et en Intuition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Prédateur opportuniste (niveau 1) : quand vous frappez une cible ralentie, immobilisée, ou dans une case de terrain difficile, vous pouvez ajouter 1d6 aux dégâts.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible subit 5 dégâts physiques continus (sauvegarde annule).

POUVOIRS

TRANCHE-JARRET • FÉRAL GRIFFE-EFFILÉE NOVICE

Vous visez les cuisses et les mollets de vos adversaires pour les handicaper.

À volonté • racial, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d8 + deux fois Dextérité + votre niveau dégâts physiques et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

VIVACITÉ DU SURVIVANT • FÉRAL GRIFFE-EFFILÉE UTILITAIRE

Vous apprenez vite et ne laissez pas vos adversaires les plus dangereux vous toucher.

Rencontre • racial

Réaction immédiate • personnel

Déclencheur : vous êtes en péril.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous avez un bonus de +1 à la CA et aux Réflexes, ainsi qu'un bonus de vitesse de +2.

GRIFFES DU FÉLIN • FÉRAL GRIFFE-EFFILÉE EXPERT

Vos griffes acérées déchirent l'écaille et la chair comme si c'était du papier de soie.

Rencontre • racial, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Réflexes (deux attaques)

Réussite : 2d10 + deux fois Dextérité + votre niveau dégâts. Si les deux attaques touchent, ajoutez 1d8 dégâts physiques et 5 dégâts physiques continus (sauvegarde annule).

FÉRAL LONGUE-DENT

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Sauvagerie (niveau 1) : quand vous frappez une cible à terre ou immobilisée, vous pouvez ajouter 2d6 aux dégâts.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre adversaire est hébété.

POUVOIRS

RENVERSEMENT • FÉRAL LONGUE-DENT NOVICE

Vous repoussez violemment votre cible en la précipitant au sol.

À volonté • racial, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau contre Vigueur.

Réussite : 1d8 + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible est à terre.

SOIF DE SANG • FÉRAL LONGUE-DENT UTILITAIRE

Blessé, votre corps se remet vite de ses blessures. Et ça fait un mal de chien. De quoi rendre tout chat furieux

Rencontre • racial

Action libre • personnel

Condition : vous êtes en péril.

Effet : vous avez Régénération 5 jusqu'à la fin de la rencontre tant que vous êtes en péril. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

PAS BOUGER • FÉRAL LONGUE-DENT EXPERT

Vos proies ne doivent pas s'échapper.

Rencontre • racial, physique

Interruption immédiate • corps à corps 1

Déclencheur : une créature à terre tente de se relever.

Attaque : Force + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 2d8 + deux fois Force + votre niveau dégâts et la cible est hébétée (sauvegarde annule).



FORGELIER

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Mécanique.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Artefact vivant (niveau 1) : vous n'avez pas besoin de boire, de manger ou de respirer. Vous vous contentez de quatre heures de veille consciente pour recharger vos batteries. Vous avez un bonus de +5 aux JS contre les poisons et les maladies.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de +2 pour tous les effets en cours.

POUVOIRS

FRAPPE DU FORGELIER • FORGELIER NOVICE

Vous accablez votre ennemi de coups.

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + 1d8 + Force + votre niveau dégâts physiques et vous avez un bonus de +2 à votre prochaine attaque contre la cible avant la fin de votre prochain tour.

BOND MÉCANIQUE • FORGELIER UTILITAIRE

Vous effectuez un bond terrible pour atterrir au milieu de vos ennemis.

Rencontre • racial

Action de mouvement • personnel

Effet : vous effectuez un test d'Athlétisme, avec un bonus de +5, pour sauter comme si vous aviez pris de l'élan. En outre, tant qu'il est réussi, votre saut ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Chaque ennemi adjacent à la fin de votre saut vous donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de 1d6 dégâts supplémentaires sur vos attaques de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

GRONDEMENT DE BATAILLE • FORGELIER EXPERT

Les cliquetis et les crissements de vos engrenages font frémir vos ennemis.

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + Force + votre niveau dégâts physiques. Vous pouvez marquer les ennemis à trois cases ou moins de vous et ils vous donnent un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

LÉOTAURE

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature et en Athlétisme.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Puissance féline (niveau 1) : quand vous chargez une cible, vous pouvez ajouter 1d6 dégâts supplémentaires. Vous avez toujours le droit de faire un jet de sauvegarde pour ne pas tomber.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est poussée de 3 cases.

POUVOIRS

PERCUSSION LÉONINE • LÉOTAURE NOVICE

Vous percutez votre ennemi qui recule sous le choc.

À volonté • racial, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d10 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts physiques et la cible est poussée de 1 case.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir en attaque de base de corps à corps lors d'une charge.

BOND FÉLIN • LÉOTAURE UTILITAIRE

D'un bond, vous vous mettez à distance de vos ennemis pour mieux leur sauter dessus ensuite.

Rencontre • racial

Action de mouvement • personnel

Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases. Lors de se décalage, vous pouvez passer sur une case occupée par un ennemi, toutefois vous devez terminer votre déplacement sur une case inoccupée. Si vous traversez la case d'un ennemi, celui-ci effectue un jet de sauvegarde. En cas d'échec, il se retrouve à terre.

RUGISSEMENT • LÉOTAURE EXPERT

Votre rugissement terrifie vos ennemis qui oublient qu'ils ont des jambes pour s'enfuir.

Rencontre • racial, psychique

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 3d8 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts psychiques et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).



TIEFFELIN

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Soins et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Soif de sang (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 à l'attaque et de +2 aux dégâts contre les ennemis en péril.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est poussée de la moitié de sa vitesse de déplacement.

POUVOIRS

PEUR DES TÉNÉBRES • TIEFFELIN NOVICE

Vous dénchiez les peurs les plus intimes de votre ennemi et vous vous en servez contre lui.

À volonté • racial, psychique

Action simple • distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + Intelligence + votre niveau dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la cible offre un avantage de combat et a un malus de -2 à tous ses jets d'attaque.

VISAGE D'ÉPOUVANTE • TIEFFELIN UTILITAIRE

Le visage d'un allié devient soudainement terrifiant pour ceux qui l'attaquent.

Rencontre • racial

Action mineure • distance 10

Cible : un allié

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, tous les ennemis ont un malus égal à votre Intelligence aux jets d'attaque contre cet allié. Si une attaque touche cet allié, le malus prend fin.

PEURS INTIMES • TIEFFELIN EXPERT

Les peurs de votre cible prennent soudainement vie et le forcent à reculer.

Rencontre • racial, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence

Réussite : 3d8 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la cible subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque et, à chaque fois qu'une créature la touche, elle est poussée de 1 case.

LA VOIE MARTIALE

Les classes d'aventurier de la voie martiale découlent, le plus souvent, d'un long entraînement auprès de professeurs ou au sein d'une organisation militaire – compagnie de mercenaire, garde armée des souverains, milice municipale. Chacun se dirige, selon ses inclinaisons, vers un style de combat qui sied à son caractère et, depuis longtemps, les stratèges ont appris à aligner des armées aux composantes variées mais efficaces.

L'ARMÉE IMPÉRIALE

Les classes de la voie martiale se cristallisèrent et se structurèrent lors des premiers temps de l'empire draconique, quand les grands dragons qui avait ravi le Vastemonde à l'Ostréther durent le défendre face aux armées démoniaques. À côté des milliers de soldats de la plèbe que les dragons alignèrent sur les champs de bataille se levèrent des dizaines d'aventuriers prêts à en découdre. Ces aventuriers étaient difficiles à organiser – assez individualistes, individuellement plus forts que les unités constituées, les dragons ne savaient pas qu'en faire sinon les utiliser par petits groupes qui profitaient des points faibles de l'ennemi pour causer de grands dommages. Les dragons appelaient Lames ces unités hétéroclites. Plus tard, quand l'empire s'effondra, les Lames constituées, à la recherche d'un emploi, se tournèrent naturellement vers les métiers du mercenariat et la Guilde de l'acier, donnant naissance à la tradition que l'on connaît déjà.

Le travail des ARCHERS était d'harasser les ennemis de traits mortels tout en restant à distance. En affaiblissant ainsi l'opposition là où elle pouvait casser, ils appuyaient leurs camarades au corps à corps. Dès qu'un archer de ligne devenait un aventurier au cours d'une bataille, il quittait rapidement les compagnies d'artillerie pour rejoindre les petits groupes embusqués qui longeaient les lignes à la recherche de proies découvertes et d'officiers ennemis.

Dans les armées impériales, les BERSERKERS plébéiens formaient des troupes de choc rapides et solides, parfaitement capables de se glisser à travers tous les milieux pour semer la mort. Gavés de champignons hallucinogènes qui rendaient la mort et la douleur plus douce, ces soldats apprenaient parfois à maîtriser cette énergie destructrice et devenaient des aventuriers appréciés pour leur courage et leur grande mobilité.

La CAVALERIE impériale sema la panique parmi les démons lors des guerres fondatrices et participa activement à la chasse aux peuples libres. Il s'agissait vraiment de l'arme lourde des armées draconiques. Les cavaliers aventuriers étaient de véritables monstres de guerre montés sur des créatures parfois terrifiantes, capables à eux seuls de percuter des unités ennemies et d'y semer le chaos et la mort.

Les aventuriers DEUX LAMES servaient d'appoint dans l'armée impériale, généralement employés au sein d'autres unités pour faire intervenir un peu de variété tactique et dégager leurs camarades. Ils compensaient leur relative fragilité par une puissance de frappe conséquente qui allégeait le fardeau de leurs compagnons d'armes.



Les ÉCLAIREURS avaient deux fonctions principales au sein de l'armée impériale : d'une part, ouvrir la route et explorer le terrain en avant des unités combattantes ; d'autre part, monter des embuscades et harceler les ennemis pour les affaiblir avant les grandes batailles.

Les troupes d'EXÉCUTEURS étaient redoutées par les ennemis de l'empire draconique. Ils se dissimulaient dans les rangs des unités régulières et ne respectaient aucune des lois de l'honneur ou du combat loyal. Frapper dans le dos, profiter des ouvertures pour assassiner, tel était leur travail face à des créatures démoniaques parfois trop confiantes dans les règles et les usages.

Les FANTASSIN LOURDS formaient le gros des troupes des armées impériales. Ces soldats polyvalents étaient durs à la tâche, capables de s'adapter à de nombreuses situations et d'appuyer d'autres troupes plus spécialisées. C'était aussi, et surtout, de gros cogneurs.

Les armées impériales alignaient les FERVÉTUS au centre de leurs formations, là où l'ennemi devait nécessairement taper le plus fort. Leur but était de tenir, quoi qu'il se passe, et d'écraser les vagues d'ennemis qui venaient se briser sur leurs boucliers.

Les HARCELEURS étaient les charognards du champ de bataille. Opportunistes, ils frappaient les plus faibles pour les éliminer ou affaiblissent les adversaires les plus puissants. Pas toujours très bien vus par les autres unités à cause de leur humour très particulier, les harceleurs attendaient toujours que la mêlée ait commencé avant de s'y lancer.

Les MAÎTRES DE GUERRE étaient les officiers qui, au sein de la bataille, étaient chargés de réagir aux événements, de fournir aux hommes de nouvelles options et de profiter des opportunités fournies par le combat. Au sein des unités d'aventuriers, ils augmentaient leur mobilité et leur polyvalence.

Les SAPEURS, unités spécialisées dans le sabotage et l'infiltration, ne pouvaient pas s'encombrer d'armes et d'armures. Ils développèrent bientôt des techniques particulières au corps à corps, permettant de réduire leurs ennemis à l'impuissance vite et en silence.

ARCHER

TRAITS

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Discrétion et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Réflexes.

Visée (niveau 1) : en dépensant une action mineure, vous obtenez un bonus cumulatif de +1d6 aux dégâts contre une cible, dans la limite de votre Dextérité. Ce bonus prend fin quand vous touchez la cible.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Armes et armures : un archer peut porter une armure légère, manier les armes de corps à corps légères et les armes à distance lourdes.

POUVOIRS

PLUS VITE QUE L'ŒIL • ARCHER NOVICE

Vous frappez plusieurs ennemis de vos traits acérés.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • distance arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA (deux attaques)

Réussite : 1[A] + Dextérité + votre niveau dégâts physiques.

ATTRAPE-MOI SI TU PEUX • ARCHER UTILITAIRE

Vous vous écarterez du danger quand celui-ci s'approche de trop près.

Rencontre • martial

Réaction immédiate • personnel

Déclencheur : un ennemi vient au contact.

Effet : vous vous décalez de votre vitesse.

Spécial : Ce pouvoir ne vous permet pas d'éviter une charge.

EN PLEIN CŒUR • ARCHER EXPERT

Une flèche dévastatrice vient frapper un adversaire de plein fouet, déstabilisant toute la défense adverse.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • distance arme

Cible : une créature

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Dextérité + votre niveau dégâts physiques et tous les ennemis adjacents à la cible ont un malus de -2 à la CA et à leurs attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec : demi-dégâts et les créatures adjacentes sont ralenties.



BERSERKER

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Endurance et Athlétisme.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Peau de pierre (niveau 1) : si vous ne portez pas d'armure lourde, vous avez une Résistance 5 contre les dégâts physiques.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous regagnez quatre fois votre Constitution points de vie. Si vous êtes en péril doublez les points de vie ainsi regagnés.

Armes et armures : un berserker peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

MARCHE SANGLANTE • BERSERKER NOVICE

Très mobile sur le champ de bataille, vous distribuez vos frappes avec application.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Constitution + votre niveau dégâts physiques.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir comme attaque de base au corps à corps lors d'une charge.

RAGE BERSERKER • BERSERKER UTILITAIRE

Vous canalisez votre adrénaline et vos peurs et en tirez une énergie terrifiante.

Rencontre • martial

Action mineure • Personnel

Effet : vous avez un bonus de +2 en Vitesse jusqu'à la fin de la rencontre, vous ajoutez 1d6 + Constitution dégâts physiques au corps à corps et, si vous avez au moins 1 point de vie, vous regagnez votre niveau points de vie au début de votre prochain tour.

Spécial : vous pouvez interrompre votre rage à n'importe quel moment en portant une attaque de base au corps à corps bénéficiant d'un bonus aux dégâts de 1[A] par point de Constitution. Vous avez une Vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).

PERCÉE DÉVASTATRICE • BERSERKER EXPERT

Vous pénétrez loin dans la défense ennemie pour y semer la mort et la destruction.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + Constitution + votre niveau et la cible est poussée de 2 cases.

Effet : vous pouvez ensuite effectuer une charge.

CAVALIER

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et Nature.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Monture invoquée (niveau 1) : un cavalier peut invoquer et révoquer sa monture au prix d'une action simple. Il peut utiliser le pouvoir de sa monture même s'il n'est pas encore du niveau requis.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre monture peut se décaler de trois cases.

Armes et armures : un cavalier peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

PUISSANCE DU CAVALIER • CAVALIER NOVICE

Vous dirigez votre monture d'une main de maître et sa stature impressionnante fait reculer vos ennemis.

À volonté • martial, arme, monture, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Charisme + votre niveau dégâts physiques et la cible est poussée d'une case.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir comme attaque de base au corps à corps lors d'une charge.

RÉGÉNÉRATION DU CAVALIER • CAVALIER UTILITAIRE

Le lien puissant qui existe entre vous et votre monture se vérifie à chaque fois que vous êtes en danger.

Rencontre • martial, monture, soins

Action mineure • personnel

Effet : votre monture vous donne un nombre de points de vie temporaires égal à sa valeur de péril.

CHARGE DU CAVALIER • CAVALIER EXPERT

Vous tracez un sillon écarlate dans les rangs de vos ennemis.

Rencontre • martial, arme, monture, physique

Action simple • corps à corps arme

Effet : vous vous déplacez de votre vitesse sans déclencher d'attaque d'opportunité. Vous pouvez passer sur un espace occupé par un ennemi, mais vous devez finir votre mouvement sur un espace libre.

Cible : chaque créature sur votre chemin

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Charisme + votre niveau dégâts physiques et la cible est à terre.



DEUX LAMES

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Acrobatie.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Terre et ciel (niveau 1) : lorsque vous vous battez avec deux lames, vous pouvez ajouter 1d6 dégâts une fois par round.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez porter une attaque de base de corps à corps contre votre cible ou une créature adjacente.

Armes et armures : un deux lames peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

DANSE DE MORT • DEUX LAMES NOVICE

Vos lames tourbillonnent, traçant des arabesques de sang dans l'air autour de vos ennemis.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA (deux attaques)

Réussite : 1[A] + Force + votre niveau dégâts physiques.

MUR D'ACIER • DEUX LAMES UTILITAIRE

Vos lames dressent un mur infranchissable autour de vous.

Rencontre • martial

Action mineure • personnel

Effet : vous gagnez un bonus de +3 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aux tours suivants, le bonus descend à +2 puis à +1 jusqu'à la fin de la rencontre.

ARABESQUES DE SANG • DEUX LAMES EXPERT

Vos lames lacèrent vos ennemis, provoquant une telle douleur qu'ils ne peuvent s'écarter de vous.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible ne peut pas se décaler.

ÉCLAIREUR

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature et Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Réflexes.

Embuscade (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 à l'initiative. Vous avez un bonus de +2 aux dégâts contre toutes les créatures qui agissent après vous dans le round.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous décaler de 3 cases.

Armes et armures : un éclaireur peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

ATTAQUE MOBILE • ÉCLAIREUR NOVICE

Vous ne restez jamais longtemps au même endroit, pour mieux déstabiliser vos ennemis.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Effet : vous pouvez vous décaler de 2 case avant ou après l'attaque.

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Sagesse + votre niveau dégâts physiques.

CAMOUFLAGE • ÉCLAIREUR UTILITAIRE

Vous pouvez aider vos alliés à progresser en silence et à se cacher pour surprendre les ennemis.

Rencontre • martial

Action simple • proximité explosion 5

Effet : vous et vos alliés dans la zone bénéficiez d'un bonus égal à votre Sagesse à la Discretion jusqu'à la fin de la rencontre.

DÉGAGEMENT • ÉCLAIREUR EXPERT

Un bon éclaireur sait se débarrasser rapidement d'adversaires trop nombreux.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Sagesse + votre niveau dégâts physiques. La cible est poussée de 2 case et elle est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.



EXÉCUTEUR

TRAITS

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Discrétion et en Intuition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Attaque sournoise (niveau 1) : une fois par round, vous pouvez ajouter 2d6 dégâts lorsque vous attaquez un ennemi qui vous offre un avantage de combat.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre adversaire est hébété jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un exécuteur peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

PAS DE VELOURS • EXÉCUTEUR NOVICE

Vous vous déplacez tranquillement sur le champ de bataille, d'une cible à une autre.

À volonté • martial

Action de mouvement • personnel

Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases. Vous avez un bonus de +2 à votre prochaine attaque. À la fin de votre tour de jeu, vous pouvez vous décaler de 2 cases pour une action libre.

PAS DE CÔTÉ • EXÉCUTEUR UTILITAIRE

Vous ne laissez pas vos ennemis vous frapper sans réagir.

À volonté • martial

réaction immédiate • personnel

Effet : si une attaque au corps à corps vous rate, vous pouvez vous décaler de 1 case.

PAS DE PITIÉ • EXÉCUTEUR EXPERT

Vous frappez là où ça fait mal.

Rencontre • martial, physique

Action libre • personnel

Effet : vous ajoutez 1d8 + deux fois Dextérité + votre niveau aux dégâts de votre attaque.

FANTASSIN LOURD

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Défi (niveau 1) : à chaque fois que vous frappez une créature, vous pouvez la marquer jusqu'à la fin de votre prochain tour. Elle a alors un malus de -2 à toutes les attaques qui ne vous prennent pas pour cible. Par ailleurs, une fois par round, vous pouvez ajouter 1d6 dégâts contre une cible marquée par vous ou un allié.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous avez un bonus de +4 aux dégâts contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre.

Armes et armures : un fantassin lourd peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

FRAPPE STRUCTURÉE • FANTASSIN LOURD NOVICE

Un fantassin lourd est un combattant dangereux qu'on ne peut ignorer sans risquer gros.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + Force + votre niveau dégâts physiques.

FRAPPE DE CONTRÔLE • FANTASSIN LOURD UTILITAIRE

Personne ne bouge si vous n'en donnez pas l'autorisation.

À volonté • martial

Interruption immédiate • Personnel

Cible : une créature marquée par vous ou par un allié qui vous est adjacente se décale

Effet : vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre la cible.

FRAPPE DE SOUMISSION • FANTASSIN LOURD EXPERT

Sous le choc, vos ennemis laissent tomber tout ce qu'ils tiennent en main.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 4[A] + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde ou être désarmée.

Échec : demi-dégâts.



FERVÊTU

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Endurance et en Soins.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Marche forcée (niveau 1) : vous ignorez les terrains difficiles. Vous pouvez ajouter votre Constitution à la CA si vous portez une armure légère.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Armes et armures : un fervêtu peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

SECRET DU FERVÊTU • FERVÊTU NOVICE

La force du fervêtu vient de ses camarades et de leur nombre, chacun épaulant ses camarades de combat.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Constitution + votre niveau dégâts physiques et un allié à 5 cases ou moins reçoit un bonus de +2 à ses défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

BOSSELAGE • FERVÊTU UTILITAIRE

Les bosses et creux de votre armure s'effacent au fur et à mesure que vos ennemis vous frappent.

Rencontre • martial

Action mineure • personnel

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez Régénération 5 à chaque fois que vous êtes en péril.

FRONT MOUVANT • FERVÊTU EXPERT

Briser les rangs ennemis, encercler chacun d'eux et l'éliminer — le travail habituel du fervêtu.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques et vous pouvez échanger votre place avec n'importe quelle cible dans la zone.

HARCELEUR

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Soins et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Coupe-jarret (niveau 1) : une fois par round, vous pouvez ajouter 1d6 dégâts à un ennemi adjacent à un allié.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Armes et armures : un harceleur peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

COUPURES HANDICAPANTES • HARCELEUR NOVICE

Quelques coups rapides et bien placés suffisent à mettre un ennemi à genou.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1[A] + Intelligence + votre niveau dégâts physiques et la cible a un malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RETRAITE EN DOUCEUR • HARCELEUR UTILITAIRE

Avec une aisance déconcertante, vous vous soustrayez aux menaces, les unes après les autres.

Rencontre • martial

Action de mouvement • personnel

Effet : si vous étiez marqué, vous ne l'êtes plus. Vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à la moitié de votre vitesse de déplacement.

PROFONDE MISÉRICORDE • HARCELEUR EXPERT

Vous enfoncez votre lame au plus profond du corps de vos ennemis et déclenchez des hémorragies mortelles.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques. La cible subit 5 dégâts physiques continus et elle est ralentie (sauvegarde annule les deux).



MAÎTRE DE GUERRE

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Perception et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté.

Organisation militaire (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en initiative et tous vos alliés ont un bonus de +2.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et un allié à 5 cases ou moins gagne un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un maître de guerre peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

CRI DE GUERRE • MAÎTRE DE GUERRE NOVICE

Vous hurlez sur vos ennemis et donnez des ordres à vos alliés qui peuvent se replacer.

À volonté • martial, psychique

Action simple • proximité explosion 10

Cible : une créature dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et un allié adjacent à la cible peut se décaler de 2 cases.

PARTAGE DE LA DOULEUR • MAÎTRE DE GUERRE UTILITAIRE

On ne se bat pas pour ses seigneurs, mais pour ses camarades.

Rencontre • martial, psychique, soins

Action simple • proximité explosion 5

Cible : vous ou un allié dans l'explosion ou deux alliés dans l'explosion

Effet : une cible au choix subit votre niveau dégâts psychiques et une autre regagne deux fois votre niveau points de vie et peut effectuer un jet de sauvegarde.

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION • MAÎTRE DE GUERRE EXPERT

Vous frappez un ennemi si fort qu'il en oublie vos compagnons.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : avant l'attaque, un allié adjacent à la créature peut se décaler de sa vitesse de déplacement.

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Charisme + votre niveau dégâts physiques et la cible glisse d'une case.

SAPEUR

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Discrétion et en Mécanique.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Techniques du saboteur (niveau 1) : tant que vous ne portez pas d'armure, votre vitesse est augmentée de 2. Les dégâts à mains nues sont augmentés de deux catégories (1d4 devient 1d8 et 1d8 devient 1d12).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armes et armures : un sapeur peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

MAÎTRISE DE L'ENNEMI • SAPEUR NOVICE

Vous vous saisissez de votre ennemi, par un membre ou le cou, et le forcez à obéir à vos sollicitations.

À volonté • martial, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d6 + Force + le niveau dégâts physiques et la cible est étreinte jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si la cible est déjà étreinte, ajoutez 1d8 dégâts physiques.

Maintien (mineur) : votre étreinte est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉDUIRE AU SILENCE • SAPEUR UTILITAIRE

Vous empêchez un ennemi de prévenir les siens.

Rencontre • martial

Action libre • corps à corps 1

Cible : une créature étreinte

Effet : la cible ne peut proférer aucun son, ni actionner d'alarme, tant qu'elle est étreinte. Elle ne peut effectuer aucune autre action que de tenter de se libérer de la prise.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre.

PAUME FRACASSANTE • SAPEUR EXPERT

Les techniques les plus avancées permettent de frapper l'air avec une telle force que les organes internes des ennemis en sont foudroyés.

Rencontre • martial, physique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Force + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d10 + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

LA VOIE INTÉRIEURE

Les aventuriers de la voie intérieure sont des révoltés, des rebelles, des voyageurs impénitents. Que ce soit après un drame ou un coup de torchon, ils ont dit zut au destin qui les maintenait dans leur position de plebéien perdant à coup sûr. Il n'est sans doute pas étonnant alors que nombre d'aventuriers qui ont suivi cette voie se retrouvent dans les milieux criminels, dans la nature au loin ou dans des occupations indépendantes, libres et nomades.

LES MILIEUX CRIMINELS ET LA GUILDE DES VOLEURS

L'ARPENTEUR DES TOITS appartient aux milieux interlopes des cités, quand il ne travaille pas au sein de la Guilde des voleurs ou pour d'autres organisations ou souverains en qualité d'espion. Il s'est fait une spécialité du silence et de la discrétion, surtout lorsqu'il s'agit de pénétrer par effraction pour aller voler telles ou telles richesses ou de monter sur les toits pour surveiller ses proies.

Les ESPIONS appartiennent généralement aux milieux criminels urbains – et, bien entendu, à la Guilde des voleurs. Au centre d'une toile de connaissances et d'informateurs, les espions écoutent les rumeurs, les histoires, les informations sur tous les sujets et finissent par en savoir presque autant sur leur cité que l'esprit de celle-ci.

C'est le cogneur des bas quartiers, celui qu'on envoie récupérer les impayés chez les joueurs trop malchanceux. C'est aussi celui qui enfonce les portes pour la Guilde des voleurs quand il faut descendre rappeler les codes locaux à des entrepreneurs mal renseignés. Le GROS BRAS sait se servir de la matraque et de la chaussette à clou – et il ne craint pas qu'on lui réponde. Ça aurait même tendance à le mettre en forme...

Les GUIDES URBAINS appartiennent aux franges urbaines les plus marginales et survivent grâce à leur connaissance étendue de la ville. Ils semblent posséder un sens particulier quand ils sont entre les murailles d'une cité et, étrangement, sous les ruines de l'ancien empire, dans les vestiges souterrains qui parcourent encore le Vastemonde. Bien entendu, bon nombre de guide urbains travaillent aussi pour la Guilde des voleurs ou accompagnent les archéologues de la Guilde de l'Acier.

Maquereau, escroc, baratineur, menteur, le LARRON est la lie des milieux criminels – étrangement, c'est toujours lui qui tire son épingle du jeu. Il faut dire qu'il a du bagout, de l'entregout et pas mal de culot. Au sein de la Guilde des voleurs, les larrons font de très bons enquêteurs et, à l'époque glorieuse de l'empire, ils étaient les principaux assistants des magistrats.

LES AVENTURIERS INDÉPENDANTS

Les mille dieux ont bien des moyens de communiquer avec les mortels – les visions et les rêves prémonitoires en font partie. Pour les AUGURES, c'est parfois une malédiction car il n'est de matin où ils ne se réveillent pas en se demandant si leurs rêves auront un impact sur le Vastemonde.

Voyageurs érudits et curieux, les BARDES sont à la fois saltimbanques et journalistes, antiquaires et facteurs. Partout où ils passent, on leur fait bon accueil car ils sont souvent le seul lien que les communautés ont entre elles, d'un domaine à un autre, d'une vallée à une autre. Dotés d'une grande mémoire et d'une étrange curiosité pour les secrets du passé, les bardes sont une mine inépuisable d'informations sur les temps les plus anciens.

L'ENGREIMAGE est un spécialiste des technologies altérées – ces aberrations scientifiques qui mêlent la physique la plus élémentaire, la mécanique la plus triviale, avec des forces magiques brutales que son esprit seul parvient, plus ou moins, à conceptualiser. Il travaille généralement pour la Guilde du feu et répare les innombrables engins que les artisans ont mis au point pour se simplifier l'existence.

Le Vastemonde a peut-être besoin de guerriers pour le défendre contre les ténèbres de la barbarie, mais il a surtout besoin de gens capables de pitié, d'empathie et de miséricorde. Les GUÉRISSEURS arpentent les routes de portails en portails pour aider ceux qui luttent ou ils s'installent près de la Guilde des herboristes de leur cité pour soulager les maux de tous.

Les MAGISTRATS étaient le bras armé de l'administration impériale. Juges, détectives, auditeurs, ils représentaient l'autorité civile impériale et dirigeaient la plupart des ministères draconiques. Certains abusaient de leur position, ce qui valut une sombre réputation à la fonction, mais d'autres parcouraient le Vastemonde pour répandre la justice. Aujourd'hui, les magistrats ne peuvent plus s'appuyer sur l'administration pléthorique d'alors. La plupart travaillent au sein des guildes impériales. D'autres tentent de reprendre le flambeau de leurs ancêtres en intervenant partout où les ténèbres avancent.

Certains aventuriers sont peut-être plus à l'aise avec les animaux qu'avec leurs contemporains. En tout cas, ils ont un don certain pour se faire écouter et obéir d'eux. Avec le temps, les MAÎTRES DES BÊTES finissent par développer de véritables pouvoirs empathiques et c'est une véritable ménagerie qui les accompagne – autant de gardes du corps parfaitement capables de défendre et de protéger leur compagnon à deux pattes.

Le RAFISTOLEUR bricole, arrange, répare, assemble, fabrique. Et pour cela, il utilise tout ce qui lui tombe sous la main. Travaillant ici et là, en fonction des besoins des uns et des autres, le rafistoleur a toujours été l'une des chevilles ouvrières de la lutte contre les ténèbres : chacun de ses bricolages qui aide les plébéiens dans leur vie de tout les jours a autant d'importance qu'un combat mené contre une troupe de créatures malveillantes.



ARPENTEUR DES TOITS

TRAITS

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Acrobatie et en Discrétion.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Ombre parmi les ombres (niveau 1) : quand vous attaquez depuis une position dissimulée, vous pouvez ajouter, une fois par round, 1d6 aux dégâts que vous infligez. Si vous vous déplacez de 3 cases au moins, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous dissimuler même si vous n'avez pas d'abri ou de camouflage.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez.

Armes et armures : une arpenteur des toits peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

SEMAILLES D'ACIER • ARPENTEUR DES TOITS NOVICE

Vous lancez des punaises acérées qui déchirent les semelles de vos poursuivants et les ralentissent.

À volonté • interne, physique

Action libre • zone explosion 1 à 10 cases

Cibles : chaque créature dans la zone

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d8 + Dextérité + votre niveau dégâts physiques et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

OMBRE BONDISSANTE • ARPENTEUR DES TOITS UTILITAIRE

Vous bondissez dans les ombres et l'instant d'après, vos poursuivants vous ont perdu de vue.

Rencontre • interne

Action de mouvement • personnel

Effet : vous pouvez effectuer un saut, en hauteur ou en longueur, à hauteur de la moitié de votre vitesse de déplacement.

À la fin du saut, vous pouvez tenter de vous dissimuler puis vous décaler de trois cases.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre.

POUDRE ÉCLIPSANTE • ARPENTEUR DES TOITS EXPERT

Vous vous éloignez aussi vite que possible de vos ennemis sans leur laisser la possibilité de vous rattraper ou de vous attaquer.

Rencontre • interne, physique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + Dextérité + votre niveau dégâts physiques

Effet : vous pouvez vous décaler à hauteur de votre vitesse de déplacement. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, aucune cible ne peut vous attaquer, puis vous aurez un bonus de +2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin du tour suivant.

Si vous étiez marqué, vous ne l'êtes plus.

AUGURE

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en CA et en Volonté.

Déjà vu (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 aux attaques d'opportunité et +2 à la CA contre les attaques d'opportunité, ainsi qu'un bonus de +4 à l'initiative.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un augure peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

MARQUAGE AU CORPS • AUGURE NOVICE

Vous connaissez déjà les mouvements de votre adversaire et vous l'empêchez de se placer ou de fuir.

À volonté • interne, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 1[A] + Sagesse + votre niveau dégâts physiques et la cible ne peut se décaler jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÊVES PRÉMONITOIRES • AUGURE UTILITAIRE

Vous vous êtes réveillé avec l'idée diffuse de savoir ce qu'il faudrait faire aujourd'hui.

Rencontre • interne

Action libre • personnel

Effet : si le dé d'un test de compétence indique un résultat entre 2 et 7, considérez qu'il s'agit d'un 8. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lors des défis de compétence.

ARUSPICES INVERSÉS • AUGURE EXPERT

C'est dans le passé que vous avez vu les entrailles de vos ennemis.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 3d10 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts psychiques et le prochain allié qui touche la cible considère ses dégâts comme s'il avait obtenu un coup critique – dégâts maximum et bonus du coup critique.



BARDE

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Érudition. Tirez au hasard une troisième compétence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Réputation du barde (niveau 1) : vous bénéficiez d'un bonus de +5 à tous les tests d'Érudition pour vous rappeler des légendes, connaître l'origine des objets magiques ou des artefacts. Vous ne payez jamais ni vos repas ni votre chambre dans les auberges — pour peu que vous acceptiez d'animer la soirée.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous ou un de vos alliés peut échanger une carte de chance comme si vous aviez activé un flux magique.

Armes et armures : un barde peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

CHANT DRACONIQUE • BARDE NOVICE

Quelques mots prononcés d'une voix sourde et chantante, comme une comptine oubliée venue du fond des âges, rappelant la puissance des dragons.

À volonté • interne, psychique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : vous faites glisser chaque allié pris dans la décharge de 1 case.

CHANT D'URGENCE • BARDE UTILITAIRE

Vous chantez sur un rythme saccadé qui vous insuffle, ainsi qu'à vos alliés, une rapidité surnaturelle.

Rencontre • interne

Action mineure • proximité explosion 2

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : vous faites glisser chaque cible de 2 cases.

DIPHONIE DU VENT DU NORD • BARDE EXPERT

Vous entonnez un air discordant qui enfle jusqu'à ressembler au mugissement d'un vent chargé de glace.

À volonté • interne, psychique

Action simple • zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d10 + de Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous faites glisser chaque allié pris dans l'explosion de 3 cases.

ENGREPAGE

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Mécanique et Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes et +1 en Volonté.

Technologies altérées (niveau 1) : vous pouvez repérer et désamorcer les pièges magiques comme s'il s'agissait de simples pièges mécaniques. Vous pouvez actionner à distance 10 les petits équipements mécaniques simples (leviers, roues, etc.).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous décaler de 3 cases.

Armes et armures : un engrenage peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

ROUAGES ACÉRÉS • ENGREPAGE NOVICE

Vous balancez une poignée de rouages et de roues dentées investies d'énergie, en direction d'un ennemi qui n'en demandait pas tant.

À volonté • interne, physique

Action simple • Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d6 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

OËIL MÉCANIQUE • ENGREPAGE UTILITAIRE

Vous donnez vie à un golem mécanique qui peut s'éloigner de vous pour espionner vos ennemis

Rencontre • interne

Action simple • personnel

Effet : le golem mécanique est gros comme une pomme. Vous pouvez le maintenir durant une minute par niveau. Il peut s'éloigner jusqu'à 50 cases de vous à la vitesse de 4 cases par tour. Vous voyez et entendez par lui, mais de sa hauteur – au raz du sol.

CHAÎNE ANIMÉES • ENGREPAGE EXPERT

Des chaînes jaillissent de sous vos vêtements qui vont saisir vos ennemis et les emprisonnent.

Rencontre • interne, physique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Réflexe

Réussite : 1d10 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec : demi-dégâts.

Maintien (mineur) : les cibles sont ralenties jusqu'à la fin de votre prochain tour.



ESPION

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Intuition et en Influence. Tirez au hasard une troisième compétence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Tri des rumeurs (niveau 1) : il vous suffit généralement d'une soirée à l'auberge pour connaître l'essentiel des rumeurs et de l'actualité d'un village ou d'une cité de taille moyenne. Vous avez aussi un bonus de +5 en Intuition pour déceler les mensonges.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Armes et armures : une espion peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

AURA DE MALAISE • ESPION NOVICE

En combat, les espions mettent mal à l'aise leurs adversaires — comme si elles savaient des choses sur eux dont ils n'ont jamais parlé à personne.

À volonté • interne, psychique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est poussée de 1 case.

DÉTECTION DE LA MALVEILLANCE • ESPION UTILITAIRE

Une espion semble sentir instinctivement les mauvaises intentions envers elle.

Rencontre • interne

Action simple • proximité explosion 10

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient, vous pouvez sentir les intentions malveillantes dans la zone. Vous ne pouvez pas lire les pensées ou comprendre les intentions elles-mêmes, mais vous en tirez une sensation désagréable. Un test d'Intuition peut permettre de localiser la source de l'impression de manière plus précise.

DISPARITION SOUDAINE • ESPION EXPERT

Vous frappez l'esprit de vos ennemis et disparaîssez à leurs yeux.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : après l'attaque, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu ou jusqu'à ce que vous portiez une attaque puis vous pouvez vous décaler de votre mouvement.

GROS BRAS

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Bien énervé (niveau 1) : quand vous êtes en péril, vous infligez 2d6 dégâts supplémentaires une fois par round.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires. Votre cible se retrouve à terre et elle est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un gros bras peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

DISTRIBUTION DE MANDALES • GROS BRAS NOVICE

Quand un type de 120 kilos dit quelque chose, les types de 60 ferment leur gueule...

À volonté • interne, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d8 + Force + votre niveau dégâts physiques et la cible est à terre.

QUI VEUT DU RAB ? • GROS BRAS UTILITAIRE

Vous avez vraiment votre gueule des mauvais jours. Pas étonnant que personne ne s'approche de vous.

Rencontre • interne

Action mineure • personnel

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, aucune créature en péril ne peut vous attaquer, mais vous avez un bonus de +2 à l'attaque contre elles.

TISANE MAISON • GROS BRAS EXPERT

Les migraines, vous les soignez à votre manière.

Rencontre • interne, arme, physique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.



GUÉRISSEUR

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Intuition et en Soins.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Paroles de réconfort (niveau 1) : vous pouvez faire un test de Soins sur une cible à 10 cases de vous (au lieu de devoir la toucher). Vous pouvez aussi permettre à un allié d'utiliser un second souffle à la même distance pour une action mineure.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et les alliés à 5 cases regagnent Sagesse points de vie.

Armes et armures : un guérisseur peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

LÉGER ANESTHÉSANT • GUÉRISSEUR NOVICE

Pour soigner ses alliés, il faut encore savoir rester en vie assez longtemps et se débarrasser de quelques ennemis

À volonté • interne, radiant

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Sagesse + votre niveau dégâts radiants et vous ou un allié à 10 cases gagnez un nombre de points de vie temporaire égal à deux fois votre Sagesse.

PAROLES SOIGNANTES • GUÉRISSEUR UTILITAIRE

Vous soignez vos alliés qui en ont besoin

Rencontre • interne, soins

Action simple • proximité explosion 5

Cible : une créature dans la zone

Effet : la créature peut regagner un nombre de points de vie égal à sa valeur de péril.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre.

COLÈRE DU GUÉRISSEUR • GUÉRISSEUR EXPERT

Parfois, il faut savoir ne pas se laisser marcher sur les pieds. Pacifiste oui. Stupide non.

Rencontre • interne, radiant, soins

Action simple • proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d8 + Sagesse + votre niveau dégâts radiants et tous les alliés dans la zone regagnent Sagesse + deux fois votre niveau points de vie.

GUIDE URBAIN

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Exploration et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Esprit de la cité (niveau 1) : il faut vraiment que les conditions soient très particulières pour que vous vous perdiez au sein d'une cité, même si vous n'y êtes jamais venu. Par ailleurs, tant que vous êtes en ville (y compris ruines et souterrains), votre vitesse est augmentée de 1. Enfin, vous avez un bonus de +5 en Discretion en milieu urbain (y compris ruines et souterrains).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous vous décalez de 3 cases.

Armes et armures : une guide urbain peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

CONFUSION MARTIALE • GUIDE URBAIN NOVICE

Vous désignez des cibles sur le champ de bataille en hurlant et en trépignant — décidément, vous n'aimez pas la bagarre...

À volonté • interne, psychique

Action simple • distance 10

Effet : un allié à portée peut effectuer une attaque de base de corps à corps ou de distance et ajoute 1d8 + Intelligence + votre niveau dégâts psychiques.

ESQUIVE RÉFLEXE • GUIDE URBAIN UTILITAIRE

Vous roulez sur vous-même au moment où un coup vous atteint — même si l'attaque n'est pas vraiment physique.

Rencontre • interne

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : vous subissez des dégâts.

Effet : vous divisez les dégâts par deux.

CONSEILS PRUDENTS • GUIDE URBAIN EXPERT

C'est bien à l'abri que vous hurlez des conseils à vos compagnons sur la meilleure manière de se débarrasser de vos ennemis.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • zone explosion 2 à 10 cases

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre la Vigueur

Réussite : 2d8 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : les alliés dans la zone peuvent chacun effectuer une attaque de base de corps à corps.



LARRON

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Discrétion.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Mensonge éhonté (niveau 1) : vous n'avez pas peur de sortir les baratins les plus énormes. Si vous réussissez un test d'Influence contre la Volonté d'une créature, vous pouvez lui faire avaler un bobard qu'elle prendra comme argent comptant pendant un nombre de round égal à deux fois votre niveau avant de commencer à se poser des questions.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un larron peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

IRRÉPRESSIBLE BARATIN • LARRON NOVICE

Vous ne pouvez pas vous empêcher de parler continuellement, même en combat. Cela donne mal à la tête à vos adversaires qui n'arrivent plus à se concentrer.

À volonté • interne, psychique

Action simple • distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau + 2 contre Volonté

Réussite : 1d10 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible a un malus de -2 à l'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

CACHE OSTRÉTHÉRIQUE • LARRON UTILITAIRE

Non, non, monsieur, je vous assure, je n'ai rien sur moi. Rien du tout.

À volonté • interne

Action mineure • personnel

Effet : à condition qu'il n'y ait pas de protections qui ferment les frontières de l'Ostréther dans les environs, vous accédez à une cache dimensionnelle qui vous permet de ranger l'équivalent d'un sac de voyage et quelques richesses. Les objets placés là y restent tant que vous les y laissez. Vous êtes la seule personne à pouvoir y accéder. Si vous mourez, les biens sont définitivement perdus au bout d'un an et un jour (les démons organisent une vente aux enchères).

TAUTOLOGIE STOCHASTIQUE • LARRON EXPERT

Quelques éléments de logique absurde, une énigme débitée trop vite, un galimatias en forme de jeu de mot — vos ennemis ne comprennent rien à ce que vous dites. Mais ça les déconcerte.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

MAGISTRAT

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence, en Érudition et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Magistrature (niveau 1) : vous pouvez embrasser un lieu du regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Vous voyez tout ce qui n'est pas dissimulé. Vous avez un bonus de +5 en Perception pour examiner une zone plus précisément et y découvrir les éléments ou indices cachés.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est à terre.

Armes et armures : un magistrat peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

AURA DU RUBAN ROUGE • MAGISTRAT NOVICE

Un magistrat doit toujours se faire respecter et personne ne doit l'approcher de trop près.

À volonté • interne, psychique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d10 + Charisme + votre niveau dégâts psychique et la cible est poussée de 1 case.

INTERROGATOIRE • MAGISTRAT UTILITAIRE

Dès lors que vous avez des moyens légaux ou un appui officiel à votre disposition, vous pouvez faire parler n'importe qui.

Rencontre • interne

Action simple • distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : la cible répond à vos questions du mieux qu'elle peut en fonction de ses connaissances et de ses *a priori*. Ce pouvoir ne marche pas si vous employez une simple coercition brutale sans légitimité légale.

RENVOI DE SÉANCE • MAGISTRAT EXPERT

D'un geste de la main, vous vous faites obéir et la masse des pétitionnaires se disperse.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est poussée de 3 cases.



MAÎTRE DES BÊTES

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Compagnon animal (niveau 1) : vous êtes accompagné par un animal qui obéit à vos ordres et combat à vos côtés. Vous pouvez apprivoiser un animal supplémentaire aux niveaux 11 et 21. Quand vous êtes adjacent à l'un de vos animaux, vous avez un bonus de +2 à la CA. Un animal et un seul agit à votre initiative. Chaque action qu'il entreprend vous coûte une action mineure, mais il ne peut dépasser son attribution habituelle d'actions (une simple, une de mouvement et une mineure).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et l'un de vos animaux peut se décaler de sa vitesse.

Armes et armures : un maître des bêtes peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

ATTAQUE DE LA MEUTE • MAÎTRE DES BÊTES NOVICE

Vous frappez un ennemi et entraînez votre animal à faire de même.

À volonté • interne, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Sagesse + votre niveau dégâts physiques et un de vos animaux peut porter une attaque de base de corps à corps contre une créature à portée.

REVIGORATION ANIMALE • MAÎTRE DES BÊTES UTILITAIRE

Vous redonnez de la vigueur à votre animal qui en a bien besoin.

Rencontre • interne

Action mineure • proximité explosion 10

Effet : votre animal regagne un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril.

CROCS FÉROCES • MAÎTRE DES BÊTES EXPERT

Tandis que vous portez un coup puissant à votre adversaire, votre animal le saisit entre ses crocs.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts physiques et votre animal peut porter une attaque de base de corps à corps contre la même cible. En cas de réussite, celle-ci est étreinte.

RAFISTOLEUR

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Mécanique et en Exploration. Tirez au hasard une troisième compétence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Réflexes.

Récupération (niveau 1) : à force de récupérer de tout et de rien à chaque fois que possible, vous avez toujours sur vous quantité de petits objets que vous pouvez marchander en échange d'une nuit, d'un repas, de quelques informations ou d'un service – l'équivalent d'une pièce d'or par jour et par niveau – ou que vous pouvez utiliser pour réparer, construire ou améliorer d'autres objets.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre cible est poussée de 3 cases.

Armes et armures : un rafistoleur peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

DES CLOUS ET DU POIVRE • RAFISTOLEUR NOVICE

Tout ce qui vous tombe sous la main est utile pour faire mal à vos adversaires. Vous êtes vraiment le spécialiste des armes improvisées.

À volonté • interne, physique

Action simple • corps à corps 1 ou Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d8 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques.

MÉLANGE DÉTONNANT • RAFISTOLEUR UTILITAIRE

Un peu de lessive, deux bonbons naïns, un tuyau et un litre d'alcool de patate – et vous avez de quoi faire une bombe intéressante

Rencontre • interne

Action simple • personnel

Effet : vous fabriquez rapidement une arme à distance (Intelligence + votre niveau contre Réflexes, explosion 2 à 10 cases) qui inflige 1d6 dégâts de feu. Il ne reste plus qu'à parvenir à l'envoyer dans le mille. Attention, ces bombes sont très instables et, passée la rencontre, il faut s'en débarrasser ou les vider.

TOUJOURS SUR LES DENTS • RAFISTOLEUR EXPERT

Les gens comptent sur vous. Vous n'allez pas les décevoir tout de même ? Du nerf, que diable !

Rencontre • interne, physique, soins, fiable

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques.

Effet : vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril.

LA VOIE DRACONIQUE

Les aventuriers de la voie draconique sont ceux qui ont mis le doigt dans l'engrenage et n'ont pas pu le retirer à temps. Curieux de la nature de l'univers, des secrets du Vastemonde, des menaces et attraits de l'Ostréther, ils ont fini par saisir des bribes de la vérité telle que dite par les dragons. Comme eux, ils ont alors appris à modeler l'énergie magique de l'Ostréther – comme des brutes, il faut bien le dire, sans jamais espérer atteindre à l'élégance et à la subtilité des démons eux-mêmes. Les dragons impériaux, forcément très intéressés par les savoirs et les pouvoirs de ces aventuriers, les organisèrent très tôt en collèges au sein de la Guilde octe – le collège élémentaire, le collège des saisons, le collège draconique et le collège dimensionnel. D'autres, moins curieux et plus inquiets, rejoignaient le Paladinat, le conseil des ordres de chevalerie chargés de la protection du Vastemonde contre les démons et les aberrations.

Tours magiques : tous les aventuriers appartenant aux cinq collèges impériaux savent exécuter des petits tours magiques ou des illusions de spectacle, créer de la lumière ou des bruits étranges et même manipuler des petits objets à distance.

LES COLLÈGES IMPÉRIAUX


LE COLLÈGE ÉLÉMENTAIRE

Les MAÎTRES DE LA TERRE du collège élémentaire utilisent une magie brute qu'ils tirent de la manipulation des forces telluriques primordiales. Capables de façonner la terre et la pierre de leurs doigts nus, ils se spécialisent souvent dans des professions artistiques ou architecturales et leurs œuvres sont certainement parmi les plus étonnantes qu'on connaisse. Les souverains les plus riches se disputent les services des maîtres les plus renommés.

Les MAÎTRES DE L'AIR apprennent à brutaliser les forces élémentaires pour en tirer leur magie. Ce n'est certes pas très élégant, mais c'est ce qui se rapproche le plus des pouvoirs communs en Ostréther. Souvent chargés des volières au sein des maisons hautes, ils organisent la transmission des nouvelles et des dépêches par l'utilisation du rituel messenger animal. On les consulte bien entendu pour connaître le temps à venir et la Guilde de la terre les paye grassement pour que les récoltes se passent bien.

Les MAÎTRES DE L'EAU tirent leur pouvoir des élémentaires de l'eau de l'Ostréther, en les secouant un peu au passage – c'est moins un pacte tacite que l'attitude brutale d'un gros bras dans la cour de récréation. À cause de leurs capacités, beaucoup de maîtres de l'eau travaillent dans la recherche et la récolte des grains de matière élémentaire en haute montagne, là où les glaciers sont les plus délicats à aborder.

Les MAÎTRES DU BOIS n'aiment guère les murs des collèges ou des bibliothèques et préfèrent vagabonder sous les étoiles, parmi leurs frères de sève. Ce sont souvent des êtres cyniques, hautains, dotés d'un caractère digne d'un otyugh en manque de boue. Malheureusement, ils sont très importants pour les plébéiens car eux seuls peuvent rendre sa fertilité à un champ qui s'épuise...



Le collège élémentaire du feu est sans doute le plus organisé et le plus discipliné de tous – presque une académie militaire. Très appréciés sur les champs de bataille mais aussi dans les antichambres du pouvoir, les MAÎTRES DU FEU s'impliquent énormément dans la politique des domaines. D'aucun disent que les grands maîtres du collège poursuivraient un plan depuis fort longtemps.

LE COLLÈGE DES SAISONS

Les sorciers des saisons sont d'abord des universitaires et des érudits et c'est ce collège qui est principalement chargé de l'éducation de la jeunesse dans les cités et les villages, grâce à un réseau très important de séminaires qui forment professeurs et enseignants.

Sur le terrain, le collège de l'automne se consacre traditionnellement à la géologie et à l'étude des roches, cristaux et minerais. Les SORCIERS DE L'AUTOMNE parcourent le Vastemonde pour augmenter les collections et les connaissances de leurs pairs.

Les SORCIERS DU COLLÈGE DE L'ÉTÉ s'intéressent de près à la compréhension de la physique du Vastemonde et aux théories sur la nature de l'Ostréther. Ils déploient d'intéressantes et incompréhensibles équations pour tenter d'expliquer les choses, mais passent beaucoup de temps sur le terrain pour amasser des données expérimentales et observer le monde physique.

Les SORCIERS DE L'HIVER ont les yeux tournés vers les étoiles. Ils mesurent le temps, la position des corps célestes, du soleil et de la lune et tentent d'en tirer des enseignements pour la vie de leurs contemporains.

Le COLLÈGE DU PRINTEMPS étudie les êtres vivants, les classe en ordres, en genres, en famille et leur assigne des noms draconiques compliqués. Bien entendu, il faut aller sur terrain et opérer des mesures complètes des spécimens, y compris leur dissection, pour que tout soit fait dans les normes.

LE COLLÈGE CARDINAL

Les mages cardinaux, reconnaissables à leurs tatouages et leurs crânes rasés, utilisent les énergies magiques pour améliorer et fortifier leurs corps.

Adeptes du combat à mains nues, les MAGES DU NORD puisent en permanence dans l'Ostréther pour régénérer leurs blessures. Leurs tatouages représentent généralement des animaux nordiques, comme l'ours blanc, le renard argenté, le morse ou l'épaulard.

Les MAGES DE L'EST travaillent leur rapidité à un tel point qu'ils en deviennent pratiquement insaisissables. Leurs tatouages représentent des créatures des sous-bois vives et agiles – écureuils, martes, loirs, visons – qui s'enroulent autour de leur corps et de leurs membres.

Les MAGES DU SUD considèrent leur corps comme simple réceptacle de leur véritable puissance spirituelle. Ils apprennent à supporter la douleur, les punitions et les privations jusqu'à ce que l'esprit soit complètement libéré des carcans terrestres. Les tatouages dont ils se couvrent représentent des créatures du désert et des arthropodes – scorpions, fennecs, serpents...

Les MAGES DE L'OUEST sont les plus bravaches de tous les mages cardinaux, persuadés que la valeur de l'esprit ne se prouve que par la valeur du corps. Les tatouages qui couvrent leur corps représentent le plus souvent des animaux connus pour leur force et leur sauvagerie – loups, ours, cerfs, bœufs, etc..

LE COLLÈGE DRACONIQUE

À l'apogée de l'empire draconique, les dracomages de cuivre œuvraient souvent comme baillis dans les grandes cités – officiers chargés de surveiller les souverains au nom de l'administration et de percevoir les impôts impériaux. Aujourd'hui, ces dracomages sont restés très influents et, jadis gouverneur, ils ont su devenir des conseillers écoutés, capables de penser plusieurs coups à l'avance et d'anticiper les crises sociales et politiques les plus graves. Par ailleurs, leur réseau de communication et de concertation n'a jamais réellement disparu malgré l'effondrement de l'empire et c'est tous ensemble qu'ils tentent de protéger le Vastemonde des dangers qui le menace.

Les DRACOMAGES DE BRONZE étaient les gardiens de nombreuses forteresses et des prisons impériales. Loyaux et honorables, ils assistaient les armées en marche et officiaient comme gardes du corps des officiers et des généraux. Aujourd'hui, la plupart des anciennes forteresses draconiques ne sont plus que des ruines oubliées et les dracomages de bronze travaillent essentiellement au sein de la Guilde de l'acier comme gardes du corps.

Les DRACOMAGES D'ARGENT étaient les protecteurs des palais impériaux. Ils vécurent la chute de l'empire avec d'autant plus d'horreurs que tous leurs efforts se révélèrent vains pour protéger ceux à qui ils avaient juré fidélité. Décimés par les complots et les assassinats, le collège d'argent dut se retirer du monde. Après plusieurs siècles d'isolement, les dracomages d'argent sont revenus – ce sont désormais des chevaliers errants qui tentent, autant qu'ils le peuvent, de réparer le monde, d'alléger les souffrances et de protéger les plus faibles.

Les DRACOMAGES D'OR étaient les grands prêtres et les premiers serviteurs des dragons. Majestueux, arrogants, inflexibles, ils étaient leurs procureurs et leurs conseillers. Aujourd'hui, le collège draconique d'or a beaucoup perdu de sa superbe, mais ses rares membres continuent à conseiller les souverains et à proposer leurs services aux puissances de l'ombre de l'empire – bien qu'ils ne bénéficient pas de la même organisation que les dracomages d'argent.

LE COLLÈGE DIMENSIONNEL

Le MAÎTRE DES RUNES parvient à manipuler l'énergie magique de l'Ostréther en lui donnant la forme de runes vivantes. Chaque rune possède ses propres pouvoirs que le maître des runes sait activer et qui irradient alors leurs puissances sur une zone. Les maîtres de runes parcourent souvent le Vastemonde à la recherche de nouvelles connaissances et de nouveaux textes à déchiffrer.

Le MAÎTRE DU TEMPS s'intéresse à la relation entre le temps et l'espace. Il parvient à modifier le cours du temps sur de brèves périodes, mais ne peut voyager vers le passé. Les maîtres du temps étaient très surveillés à l'époque de l'empire, car leurs incessantes expériences faillirent plus d'une fois causer des catastrophes.



Aujourd'hui, une grande partie de leurs savoirs ont disparu, mais débarrassés de la lourde tutelle des seigneurs draconiques, ils ont sans doute recommencé leurs recherches.

Les MAÎTRES DES PORTAILS s'intéressent de près aux échanges physiques entre le Vastemonde et l'Ostréther, ainsi qu'aux moyens de se déplacer plus vite dans les domaines. Déjà à l'apogée de l'empire, ils étaient les meilleurs spécialistes des portails entre les domaines – c'est-à-dire qu'ils ne savaient rien. Ni comment les fabriquer, ni comment les réparer ou les altérer. Quant à leur origine...

Les MAÎTRES DES LAMES s'intéressent aux échanges d'énergie entre l'Ostréther et les objets matériels du Vastemonde. L'utilisation la plus courante consiste à charger une lame – les épées semblent être particulièrement réceptives, sans doute à cause de leur forme et de leur matière – et à utiliser ensuite son énergie pour obtenir des effets surprenants.

Les MAÎTRES AKASHIQUES étaient les mémoires et les mentats de l'empire draconique. Ils avaient trouvé le moyen de se brancher sur les canaux de communication de l'Ostréther jusqu'à partager une conscience commune. De plus en plus rares aujourd'hui, les maîtres akashiques continuent de former une sorte de communauté immatérielle qui erre sans véritables objectifs sur le Vastemonde, se laissant porter par les événements.

LE PALADINAT

Le Paladinat était la première ligne de défense de l'empire draconique contre les démons, les morts-vivants et les aberrations. Bien que les grands dragons aient disparu, le Paladinat existe toujours et ses innombrables ordres de chevalerie veillent sur le Vastemonde.

Les CHEVALIERS ERRANTS forment la masse de ses frères combattants – on les appelle parfois simplement paladins.

Les CHAPELAINS sont spécialement formés pour offrir un havre de répit au milieu des champs de bataille, permettant aux chevaliers errants blessés de se reposer et de souffler avant de repartir à l'assaut. Les prières draconiques des chapelains fortifient les âmes, affermissent les cœurs et protègent les armées du Paladinat.

Les frères APOTHICAIRES du Paladinat sont plus particulièrement chargés de soigner et de protéger les chevaliers errants et les épistoliers. Leur maîtrise des courants de l'Ostréther leur permet de retourner la magie contre leurs adversaires et de s'en servir comme source de vie.

Les ÉPISTOLIERS sont des paladins d'élite qui ont pour mission de s'infiltrer au travers des rangs ennemis pour abattre les officiers démoniaques et les aberrations les plus horribles. Si leur espérance de vie est faible dès lors qu'ils quittent la protection des chevaliers errants et des apothicaires, ils frappent avec une dureté inégalée toutes les créatures originaires de l'Ostréther et leur sacrifice peut faire tourner le cours d'une bataille.



MAÎTRE DE L'AIR (COLLÈGE ÉLÉMENTAIRE)

TRAITS

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Acrobatie et en Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté.

Manipulation météorologique (niveau 1) : vous savez prévoir le temps plusieurs jours à l'avance et même en modifier très légèrement la venue. Bien entendu, vous pourriez peut-être le changer de manière très importante, mais les catastrophes du passé ont servi de leçon aux maîtres du collège de l'air — on se contente désormais de faire varier l'intensité des pluies pour les étaler dans le temps ou d'en programmer la venue de manière à ce que les travaux des champs soient achevés...

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez lancer un missile magique sur une ou deux créatures à 10 cases ou moins, leurs infligeant automatiquement deux fois votre Intelligence dégâts physiques.

Armes et armures : un maître de l'air peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

VAGUE D'AIR • MAÎTRE DE L'AIR NOVICE

Vous repoussez vos ennemis d'un simple geste de la main.

À volonté • draconique, air, focalisateur

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d8 + Dextérité + votre niveau dégâts d'air et la cible est poussée de 2 cases.

TORNADE SALVATRICE • MAÎTRE DE L'AIR UTILITAIRE

Emporté par un vent violent, vous mettez rapidement à l'abri derrière vos compagnons.

Rencontre • draconique

Action de mouvement • personnel

Effet : vous vous décalez de deux fois votre vitesse.

VORTEX TEMPÉTUEUX • MAÎTRE DE L'AIR EXPERT

Tous vos ennemis sont attirés en un seul lieu par un vortex tournoyant qui les précipite au sol.

Rencontre • draconique, air, focalisateur

Action simple • zone explosion 3 à 10 cases

Cible : chaque créature dans l'explosion

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 2d8 + Dextérité + votre niveau dégâts d'air et la créature est tirée de deux cases vers le centre de l'explosion et se retrouve à terre.

MAÎTRE DE L'EAU (COLLÈGE ÉLÉMENTAIRE)

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Érudition et en Nature.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté.

Pouvoir (niveau 1) : vous pouvez créer une petite quantité d'eau — environ un litre par niveau entre deux repos courts. Vous pouvez marcher sur l'eau à la moitié de votre vitesse, mais la glace n'est pas un terrain difficile pour vous.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez lancer un missile magique sur une ou deux créatures à 10 cases ou moins, leurs infligeant automatiquement deux fois votre Intelligence dégâts physique.

Armes et armures : un maître de l'eau peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

RAYONS DE GLACE • MAÎTRE DE L'EAU NOVICE

Des rayons de givres jaillissent de vos doigts qui vont couvrir vos ennemis d'une fine couche de glace.

À volonté • draconique, froid, focalisateur

Action simple • distance 5

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Réflexes (deux attaques)

Réussite : 1d6 + Intelligence + votre niveau dégâts de froid et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

LIQUÉFACTION • MAÎTRE DE L'EAU UTILITAIRE

Vous et votre équipement prenez soudain l'apparence d'une créature d'eau qui peut se glisser aisément dans n'importe quel espace.

Rencontre • draconique

Action de mouvement • personnel

Effet : vous devenez liquide. Si vous conservez votre apparence générale, vous pouvez aussi vous couler dans des espaces très réduits, comme des tuyaux ou des fissures. L'effet dure un nombre de tour égal à deux fois votre niveau.

Ensuite, vous êtes expulsé aussi vite que possible dans la cavité la plus proche qui peut contenir votre corps.

VAGUE ÉCRASANTE • MAÎTRE DE L'EAU EXPERT

D'un geste, vous levez une vague de liquide tempétueux qui déferle sur vos ennemis pour les engloutir.

Rencontre • draconique, froid, focalisateur

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque créature dans l'explosion

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 2d8 + Intelligence + votre niveau dégâts de froid et la cible est hébétée (sauvegarde annule) puis ralentie (sauvegarde annule).



MAÎTRE DE LA TERRE (C. ÉLÉMENTAIRE)

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté.

Façonnage (niveau 1) : vous pouvez façonner rapidement un bloc de terre ou de pierre pour lui donner une forme différente. La quantité de matière que vous pouvez ainsi manipuler entre deux repos courts est d'environ un litre par niveau. Sous vos doigts, la pierre est aussi malléable que de la pâte à modeler.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez lancer un missile magique sur une ou deux créatures à 10 cases ou moins, leurs infligeant automatiquement deux fois votre Intelligence dégâts physiques.

Armes et armures : un maître de la terre peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

ÉCHARDES DE TERRE • MAÎTRE DE LA TERRE NOVICE

Une volée d'éclats coupants jaillit du sol devant vous et déchire vos ennemis.

À volonté • draconique, terre, focalisateur, périmètre

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d10 + Force + votre niveau dégâts de terre. La zone reste jusqu'au début de votre prochain tour. Chaque créature qui y commence son tour ou y pénètre subit 5 dégâts.

ARMURE DU MAGE • MAÎTRE DE LA TERRE UTILITAIRE

vous appelez à vous la résistance de la terre pour qu'elle vous protège

Rencontre • draconique

Action mineure • personnel

Effet : vous gagnez un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre.

GOLEM DE TERRE • MAÎTRE DE LA TERRE EXPERT

Vous invoquez un golem de terre qui combat pour vous.

Rencontre • draconique, invocation, terre, focalisateur

Action mineure • distance 10

Effet : vous invoquez un golem de terre de taille M dans une case inoccupée à portée. Il a une vitesse de 5. Il reste jusqu'à la fin de votre prochain tour, ne peut être pris pour cible, n'est pas considéré comme un allié et n'effectue pas d'attaque d'opportunité. Toute créature qui commence son tour adjacent au golem subit 2d6 + Force dégâts de terre. Vous pouvez lui donner l'ordre d'attaquer comme suit : corps à corps 1 ; cible une créature ; Force + votre niveau contre Réflexes ; 3d8 + deux fois Force + votre niveau dégâts de terre.

Maintien (simple) : vous pouvez maintenir le golem jusqu'à la fin de votre prochain tour. Il peut se déplacer et attaquer.

Maintien (mineur) : vous pouvez maintenir le golem jusqu'à la fin de votre prochain tour.

MAÎTRE DU BOIS (COLLÈGE ÉLÉMENTAIRE)

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature et Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté.

Toucher fertile (niveau 1) : en plongeant vos doigts dans la terre, vous pouvez revigorer une terre un peu fatiguée. Rapidement, les arbres des environs donnent des fruits et des baies, les herbes poussent — de quoi assurer la subsistance immédiate d'un petit groupe, mais aussi de favoriser la récolte d'herbes alchimiques plus rares.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez lancer un missile magique sur une ou deux créatures à 10 cases ou moins, leurs infligeant automatiquement deux fois votre Constitution dégâts physiques.

Armes et armures : un maître du bois peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

RONCES ACÉRÉES • MAÎTRE DU BOIS NOVICE

Vous faites jaillir du sol des ronces acérées qui déchirent vos ennemis.

À volonté • draconique, physique, focalisateur, périmètre

Action simple • proximité décharge 3

Cible : une créature dans la zone

Attaque : Constitution + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d6 + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'emplacement occupé par la cible et chaque case adjacente sont remplis de ronces (ou de plantes équivalentes selon l'environnement). Tout ennemi qui y pénètre ou y débute son tour de jeu est ralenti.

FONTAINE DE VIE • MAÎTRE DU BOIS UTILITAIRE

La nature vous offre bien des voix pour guérir.

À volonté • draconique

Action mineure • proximité explosion 1

Effet : au début de votre tour de jeu, vous ou un allié adjacent pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qui peut être annulé par une sauvegarde. Sur un succès, l'effet s'arrête immédiatement et vous n'êtes pas affecté à votre tour de jeu.

GRÈLE D'ÉPINE • MAÎTRE DU BOIS EXPERT

Vous projetez un nuage d'épines vénéneuses sur vos ennemis.

À volonté • draconique, poison, focalisateur

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Constitution + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d10 + Constitution + votre niveau dégâts de poison et la cible subit 10 dégâts continus de poison et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.



MAÎTRE DU FEU (COLLÈGE ÉLÉMENTAIRE)

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Résistance au feu (niveau 1) : vous avez une Résistance 10 au feu.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez lancer un missile magique sur une ou deux créatures à 10 cases ou moins, leurs infligeant automatiquement deux fois votre Intelligence dégâts physiques.

Armes et armures : un maître du feu peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

MAINS DE FEU • MAÎTRE DU FEU NOVICE

Paumes en avant, vous engloutissez vos ennemis dans les flammes.

À volonté • draconique, feu, focalisateur

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Charisme + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d6 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts de feu.

MAÎTRISE DU FEU • MAÎTRE DU FEU UTILITAIRE

Vous étendez votre résistance au feu à vos alliés.

Rencontre • draconique

Action mineure • proximité explosion 3

Effet : vos alliés dans la zone gagnent une Résistance au feu égale à la vôtre jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les ennemis dans la zone perdent leurs éventuelles résistances (sauvegarde annule).

BOULE DE FEU • MAÎTRE DU FEU EXPERT

Une terrible déflagration réduit vos ennemis en cendres hurlantes.

Rencontre • draconique, feu, focalisateur

Action simple • zone explosion 3 à 20 cases

Cible : chaque créature dans l'explosion

Attaque : Charisme + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 3d8 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts de feu.

Échec : demi-dégâts.

SORCIER DE L'AUTOMNE (C. DES SAISONS)

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Exploration et en Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté.

Pouvoir (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature ou Perception pour vous repérer et vous orienter dans les réseaux souterrains naturels. Vous savez aussi repérer les pièges du terrain liés à sa nature géologique (crevasses, sables mouvants...)

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous avez un bonus de +4 à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un sorcier de l'automne peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

PIERRES VOLANTES • SORCIER DE L'AUTOMNE NOVICE

Une nuée de petits cailloux viennent frapper un ennemi avant de flotter autour d'un allié pour le protéger.

À volonté • draconique, physique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau contre la CA

Réussite : 1d6 + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques et un allié adjacent gagne un bonus de +2 en CA jusqu'à la fin de votre prochain tour.

FORTIFICATIONS INSTANTANÉES • SORCIER DE L'AUTOMNE UTILITAIRE

Vous amassez devant vous tous les débris minéraux qui traînent et formez une muraille qui vous abrite et vous protège.

Rencontre • draconique

Action simple • proximité mur 5

Effet : vous dressez un mur de pierre qui offre un abri supérieur à tous ceux qui lui sont adjacents et représente un terrain difficile. Le mur reste jusqu'à la fin de la rencontre.

NUÉE MINÉRALE • SORCIER DE L'AUTOMNE EXPERT

De minuscules fragments de roches s'élèvent doucement du sol puis se mettent à tourbillonner dans l'air, causant d'innombrables et douloureuses microcoupures aux créatures présentes.

Rencontre • draconique, physique, périmètre

Action simple • zone explosion 1 à 10 cases

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Constitution + votre niveau contre la CA

Réussite : 2d8 + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques.

Effet : la zone reste en place jusqu'à la fin de votre prochain tour. Chaque ennemi qui commence son tour dans la zone ou qui y pénètre subit les dégâts.

Maintien (mineur) : la zone reste jusqu'à la fin de votre prochain tour.



SORCIER DE L'ÉTÉ (COLLÈGE DES SAISONS)

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature et en Érudition. Tirez une troisième compétence au hasard.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Campement frontalier (niveau 1) : vous savez comment profiter des replis métaphysiques de la frontière entre le Vastemonde et l'Ostréther pour y installer un petit campement provisoire où dormir à l'abri des intempéries. Ce n'est pas parfait, légèrement oppressant, mais il y fait tiède et c'est mieux que dormir sous la pluie battante et le froid mordant.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vos alliés, jusqu'à la fin du tour suivant, peuvent relancer leurs dégâts et choisir le résultat qui les favorise le plus.

Armes et armures : un sorcier de l'été peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

MANIPULATION STOCHASTIQUE • SORCIER DE L'ÉTÉ NOVICE

Vous connaissez intuitivement les probabilités pour que tel ou tel de vos alliés puisse réaliser une attaque efficace à cet instant du combat.

À volonté • draconique

Action simple • proximité explosion 10

Effet : un allié peut effectuer une attaque de base au corps à corps. Il peut lancer deux d20 et garder le meilleur résultat.

ÉQUATIONS MATHÉMAGIQUES • SORCIER DE L'ÉTÉ UTILITAIRE

Vous tracez quelques signes mathématiques dans le dos d'un allié et soudain, tout va mieux pour lui.

Rencontre • draconique

Action simple • corps à corps 1

Effet : votre allié bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

CAGE THÉORIQUE • SORCIER DE L'ÉTÉ EXPERT

Des symboles complexes apparaissent autour de la cible qui la compriment soudainement, l'empêchant de se défendre contre ceux qui peuvent la frapper.

Rencontre • draconique, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : tous les alliés adjacents à la cible peuvent effectuer une attaque de base au corps à corps contre la cible, avec un bonus de +2 à l'attaque.

SORCIER DE L'HIVER (COLLÈGE DES SAISONS)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Intuition et en Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Horoscope (niveau 1) : chaque jour, vous pouvez dresser l'horoscope astrologique d'une personne — vous ou un allié par exemple. Celle-ci peut, avant son prochain repos long, relancer un d20 dont le résultat ne lui plait pas et prendre le résultat le plus favorable pour elle.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et un allié peut se décaler de trois cases.

Armes et armures : un sorcier de l'hiver peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

ROQUE ÉTOILÉ • SORCIER DE L'HIVER NOVICE

Les étoiles avaient vu les choses différemment.

À volonté • draconique, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau +2 contre Volonté

Réussite : 1d8 + Sagesse + votre niveau dégâts psychiques et un allié adjacent à la cible échange sa place avec celle-ci.

CHAQUE CHOSE À SA PLACE • SORCIER DE L'HIVER UTILITAIRE

On ne peut aller contre l'ordre universel des choses.

Rencontre • draconique

Action mineure • proximité explosion 3

Cible : vous et un allié à portée

Effet : vous et un allié ne pouvez plus être glissé, tiré ou poussé jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maintien (mineur) : l'effet est maintenu jusqu'à la fin de votre prochain tour.

REDISTRIBUTION DES CORPS CÉLESTES • SORCIER DE L'HIVER EXPERT

Le ciel dit parfois n'importe quoi. Mais vous savez interpréter les signes pour remettre les choses dans l'ordre.

Rencontre • draconique, psychique

Action simple • proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d8 + Sagesse + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : chaque allié dans la zone peut échanger sa place contre n'importe quel autre allié.



SORCIER DU PRINTEMPS (C. DES SAISONS)

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature et Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Réflexes.

Naturaliste (niveau 1) : vous avez beaucoup lu sur toutes les créatures existantes. Vous avez un bonus de +10 en Nature pour déterminer les défenses, les points forts et les points faibles des créatures que vous croisez. Vous avez aussi un bonus de +5 pour pister des traces en pleine nature.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps.

Armes et armures : un sorcier du printemps peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

DÉCOUPER SUIVANT LES POINTILLÉS • SORCIER DU PRINTEMPS NOVICE

Vous opérez une coupe nette et montrez à vos assistants comment faire de même de l'autre côté.

À volonté • draconique, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau + 2 + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Sagesse + votre niveau dégâts physiques et un allié a un bonus de +1d10 dégâts physiques contre la même créature avant la fin de votre prochain tour.

DIAGRAMME DE FRAPPE • SORCIER DU PRINTEMPS UTILITAIRE

Vous faites un croquis rapide à l'un de vos alliés pour lui montrer les points faibles d'une créature.

Rencontre • draconique

Action simple • proximité explosion 3

Effet : choisissez un type de créature. L'un de vos alliés à portée a un bonus de +2 à l'attaque contre ce type de créature jusqu'à la fin de la rencontre.

FRAPPE DOCTORALE • SORCIER DU PRINTEMPS EXPERT

Finalement, sous l'armure, tout le monde saigne de la même manière.

Rencontre • draconique, arme, physique, fiable

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts physiques et tous vos alliés ont un bonus de +1 à l'attaque et +2 aux dégâts contre le même type de créature jusqu'à la fin de la rencontre.

MAGE DE L'EST (COLLÈGE CARDINAL)

TRAITS

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Acrobatie.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en CA.

Anguille (niveau 1) : vous avez un bonus de +5 pour vous libérer quand vous êtes étreint. Lorsque vous parvenez à vous dégager, vous infligez Dextérité + votre niveau dégâts psychiques à la créature qui vous étreignait.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un mage de l'est peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

FRAPPE À CONTRETEMPS • MAGE DE L'EST NOVICE

Vous déstabilisez votre adversaire qui a les plus grandes peines à ajuster ses coups.

À volonté • draconique, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d8 + deux fois Dextérité + votre niveau dégâts physiques et votre cible a un -2 à l'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

FLEUR DE SOUS-BOIS • MAGE DE L'EST UTILITAIRE

Le sol autour de vous semble se couvrir d'un tapis de mousse, très désagréable et déséquilibrant.

Rencontre • draconique, aura

Action mineure • proximité explosion 1

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, les cases dans votre aura sont considérées comme terrain difficile et les créatures qui s'y trouvent ont un malus de -2 à la CA.

Maintien (mineur) : l'aura persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

MILLE MORSURES • MAGE DE L'EST EXPERT

Vous portez une série de petits coups à la gorge et aux tempes de votre adversaire qui a du mal à reprendre pied

Rencontre • draconique, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d8 + Dextérité + votre niveau dégâts physiques et la cible est étourdie (sauvegarde annule) puis hébétée (sauvegarde annule)



MAGE DE L'OUEST (COLLÈGE CARDINAL)

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Force du titan (niveau 1) : une fois par rencontre, votre bonus de Force est augmenté de +5 – par exemple pour soulever un objet très lourd, tordre des barres d'acier, faire un test d'Athlétisme ou gagner un match de bras de fer. Le bonus ne s'applique pas à vos jets d'attaque ou de dégâts.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un mage de l'ouest peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

PRISE DE L'OURS • MAGE DE L'OUEST NOVICE

Vous saisissez votre ennemi à bras le corps pour que vos alliés puisse le frapper plus aisément.

À volonté • draconique, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d6 + Force + votre niveau dégâts physiques et la cible est étreinte.

BROYAGE MÉTHODIQUE • MAGE DE L'OUEST UTILITAIRE

Vous serrez vos ennemis tant et plus, jusqu'à ce qu'ils soient bleus.

À volonté • draconique, physique

Interruption immédiate

Cible : la créature que vous étreignez

Déclencheur : la cible effectue une action.

Effet : la cible subit de Force + niveau dégâts physiques.

JEU DE QUILLE • MAGE DE L'OUEST EXPERT

Vous projetez un de vos ennemis contre plusieurs autres afin de faire une pile.

Rencontre • draconique, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible primaire : une créature

Attaque primaire : Force + votre niveau contre la CA

Réussite : 1d6 + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible est poussée de 4 cases. Faites une attaque secondaire, explosion 1 à 5 cases ou moins, dont le centre est la créature poussée.

Cible secondaire : chaque créature dans la zone

Attaque secondaire : Force + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d8 + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible est à terre.

MAGE DU NORD (COLLÈGE CARDINAL)

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Régénération (niveau 1) : vous récupérez un nombre de points de vie égal à votre Constitution au début de chacun de vos tours tant que vous êtes conscient.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires, la cible est poussée de 1 case et vous pouvez vous décaler de 1 case.

Armes et armures : un mage du nord peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

POINGS DE GLACE • MAGE DU NORD NOVICE

Vos poings se chargent de pouvoir, jusqu'à dégager une légère lueur bleutée.

À volonté • draconique, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d6 + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

AURA BORÉALE • MAGE DU NORD UTILITAIRE

L'air s'épaissit imperceptiblement autour de vous et vos ennemis s'en trouvent gênés.

Rencontre • draconique, aura

Action libre • aura 3

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, toutes les cibles marquées sont ralenties tant qu'elle sont dans votre aura.

PRESSIION DU SEPTENTRION • MAGE DU NORD EXPERT

Vous heurtez violemment le sol avec la paume de votre main, projetant de toutes part une vague d'énergie magique qui déconcentre et désoriente vos ennemis.

Rencontre • draconique, physique

Action simple • proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Constitution + votre niveau contre la CA

Réussite : 2d10 + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques et la cible donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.



MAGE DU SUD (COLLÈGE CARDINAL)

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Nature.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Ascétisme (niveau 1) : vous n'avez pas besoin de boire ou de manger autant que d'autres et pouvez rester jeûner durant de longues périodes. Vous tirez votre subsistance des énergies magiques de l'Ostréther. Vous avez aussi un bonus de +5 à vos défenses physiques et mentales pour résister à la torture ou aux privations volontaires.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous regagnez Constitution + deux fois votre niveau points de vie.

Armes et armures : un mage du sud peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

RÉTRIBUTION ANCIENNE • MAGE DU SUD NOVICE

Ce que l'on vous a fait subir, vous savez l'infliger.

À volonté • draconique, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d10 + Constitution + niveau dégâts physiques et 5 dégâts physiques continus (sauvegarde annule)

PEAU DE BOËUF • MAGE DU SUD UTILITAIRE

La douleur n'est qu'une information.

Rencontre • draconique

Action mineure • personnel

Effet : choisissez une source de dégâts. Vous avez une Résistance 5 contre cette source jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maintien (mineur) : l'effet se poursuit jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maintien (mouvement) : vous pouvez changer la nature de la Résistance et l'effet se poursuit jusqu'à la fin de votre prochain tour.

BAISSE LES YEUX • MAGE DU SUD EXPERT

Vous terrifiez votre ennemi et celui-ci a soudainement peur de ce que vous pourriez lui faire s'il osait utiliser la pleine mesure de ses pouvoirs.

Rencontre • draconique, psychique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Effet : la créature perd l'usage de l'un de ses pouvoirs de rencontre ou la capacité à le recharger.

Attaque : Constitution + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Constitution + votre niveau dégâts psychiques et la cible a un malus de -2 à l'attaque (sauvegarde annule).

DRACOMAGE D'ARGENT (C. DRACONIQUE)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Soins et en Athlétisme.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en CA et en Volonté.

Des yeux dans le dos (niveau 1) : une fois par tour, vous pouvez ajouter 3d6 dégâts quand vous accordez un avantage de combat.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible subit 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).

Armes et armures : un dracomage d'argent peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

MAIN DE GLACE • DRACOMAGE D'ARGENT NOVICE

Une main glacée vient saisir un ennemi pour l'attirer près de vous.

À volonté • draconique, froid

Action simple • proximité explosion 10

Cible : une créature dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d6 + Sagesse + votre niveau dégâts de froid et la cible est tirée de 2 cases.

AURA DE FROID • DRACOMAGE D'ARGENT UTILITAIRE

Vous dégagez une aura de froid glacial qui gèle vos ennemis.

Rencontre • draconique, froid, aura

Action mineure • proximité explosion 1

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, chaque créature qui commence son tour dans l'aura ou y pénètre subit 5 dégâts de froid.

Maintien (mineur) : l'aura est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

LEÇON DE COURAGE • DRACOMAGE D'ARGENT EXPERT

Il ne faut décidément pas chercher à vous frapper dans le dos. Vous n'aimez pas la déloyauté.

Rencontre • draconique, froid

Réaction immédiate • corps à corps 1

Déclencheur : quand vous êtes pris en tenaille.

Cible : une créature infligeant la tenaille

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts de froid et 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).



DRACOMAGE D'OR (COLLÈGE DRACONIQUE)

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Écrasante supériorité (niveau 1) : une fois par round, vous infligez 1d6 dégâts de feu supplémentaires à une cible subissant un état préjudiciable.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Armes et armures : un dracomage d'or peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

FLAMMES DE MAJESTÉ • DRACOMAGE D'OR NOVICE

Votre regard terrible s'enflamme et un trait de feu vient frapper un imprudent pour le réduire à l'impuissance.

À volonté • draconique, feu

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d6 + Charisme + votre niveau dégâts de feu et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour

AURA D'ARROGANCE • DRACOMAGE D'OR UTILITAIRE

Persone ne peut se tenir près de vous et masquer votre splendeur.

Rencontre • draconique

Action mineure • proximité explosion 3

Effet : au début de votre tour, tous les ennemis dans l'aura sont poussés de 1 case.

Maintien (mineur) : l'aura est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

AILES DE FEU • DRACOMAGE D'OR EXPERT

Votre cape semble s'enflammer tandis qu'elle repousse votre agresseur.

Rencontre • draconique, feu

Réaction immédiate • corps à corps 1

Déclencheur : quand vous êtes touché par une attaque au corps à corps.

Cible : la créature qui a porté l'attaque

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d10 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts de feu, la cible est poussée de 5 cases et subit 10 dégâts continus de feu (sauvegarde annule).

DRACOMAGE DE BRONZE (C. DRACONIQUE)

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Érudition et en Mécanique.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Décharge statique (niveau 1) : une fois par round, vous pouvez infliger 2d6 dégâts d'électricité supplémentaires à une cible portant l'équivalent d'une armure ou des éléments métalliques d'importance (caparaçons, chaînes...). Généralement, le meneur de jeu peut considérer qu'un humanoïde équipé porte suffisamment de métal sur lui pour que la décharge se produise.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts continus d'électricité.

Armes et armures : un dracomage de bronze peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

ARC ÉLECTRIQUE • DRACOMAGE DE BRONZE NOVICE

Vous posez la main sur un ennemi et vous l'électrocutez tandis qu'un arc de décharge se forme vers une autre créature

À volonté • draconique, électricité

Action simple • corps à corps 1

Cible primaire : une créature

Attaque primaire : Intelligence + votre niveau contre la CA

Réussite : 1d6 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts d'électricité. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une autre créature à 5 cases ou moins

Attaque secondaire : Intelligence + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d6 + Intelligence + votre niveau dégâts d'électricité

INDUCTION MAGIQUE • DRACOMAGE DE BRONZE UTILITAIRE

Vous crépítez d'électricité statique, au point d'en faire profiter vos voisins.

Rencontre • draconique, aura

Action mineure • proximité explosion 1

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, les créatures dans l'aura voient leur susceptibilité à l'électricité augmenter — vous pouvez utiliser Décharge statique sur elles. Vous et les créatures avez un bonus de +2 en CA contre les attaques à distance.

Maintien (mineur) : l'aura est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

INCINÉRATION CRÉPITANTE • DRACOMAGE DE BRONZE EXPERT

Un de vos alliés est en difficulté et vous incinérerez le coupable.

Rencontre • draconique, électricité, téléportation

Réaction immédiate • proximité explosion 10

Déclencheur : un de vos alliés dans la zone tombe en péril.

Effet : vous échangez votre place avec votre allié et vous effectuez une attaque contre la créature qui vient de l'attaquer.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre la Vigueur

Réussite : 1d8 + Intelligence + votre niveau dégâts d'électricité et la cible gagne Vulnérabilité 5 à l'électricité (sauvegarde annule).



DRACOMAGE DE CUIVRE (C. DRACONIQUE)

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Exploration.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Incorruptible (niveau 1) : vous avez un bonus de +5 aux JS contre les poisons et les maladies et une Résistance 10 à l'acide. Cette incorruptibilité est également morale et vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux JS contre les effets possédant le mot-clef charme.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Armes et armures : un dracomage de cuivre peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

GRIFFES SUINTANTES • DRACOMAGE DE CUIVRE NOVICE

Vos lames suintent d'un liquide caustique et nauséabond.

À volonté • draconique, arme, acide

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + deux fois Charisme + votre niveau dégâts d'acide.

SANG PUR • DRACOMAGE DE CUIVRE UTILITAIRE

Il ne faut pas vous énerver. Non. Il ne faut pas.

Rencontre • draconique

Réaction immédiate • personnel

Déclencheur : vous êtes en péril.

Effet : vous rechargez immédiatement un pouvoir de rencontre de votre choix ou votre second souffle.

CÉLÉRITÉ LYSERGIDE • DRACOMAGE DE CUIVRE EXPERT

Vous tracez une ligne caustique dans les rangs de vos ennemis et les faites halluciner un bref instant sous la puissance de l'étrange acide que vous sécrêtez.

Rencontre • draconique, arme, acide

Action simple • corps à corps arme

Effet : vous vous décalez de votre vitesse. Vous pouvez passer dans l'espace d'un ennemi. Sur votre route, vous effectuez deux attaques différentes.

Cible : deux créatures

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + Charisme + votre niveau dégâts d'acide et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

MAÎTRE AKASHIQUE (COLLÈGE DIMENSIONNEL)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Intuition et Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Réseau akashique (niveau 1) : vous êtes relié au réseau akashique. Vous avez parfois des visions venues d'autres régions du Vastemonde qui vous informent d'événements actuels. Vous pouvez aussi puiser, à la discrétion du meneur de jeu, dans les connaissances communes pour obtenir des informations cachées, dissimulées ou rares. Bref, vous êtes un moteur de l'aventure...

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un maître akashique peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

EMPATHIE LÉTALE • MAÎTRE AKASHIQUE NOVICE

Vous retournez la haine contre vos agresseurs.

À volonté • draconique, psychique

Réaction immédiate • proximité explosion 3

Déclencheur : la créature qui vient de vous infliger des dégâts subit elle-même des dégâts psychiques égaux au quart de ce que vous avez subi.

RÉSEAU TÉLÉPATHIQUE • MAÎTRE AKASHIQUE UTILITAIRE

Vous câblez vos alliés entre eux pour simplifier les communications et les dissimuler à vos ennemis.

À volonté • draconique

Action libre • proximité explosion 10

Effet : vous et tous les alliés que vous désignez à moins de 10 cases pouvez communiquer par la pensée. Vous pouvez bloquer le réseau, l'activer ou en modifier les connexions à volonté.

PENSÉES ÉTRANGÈRES • MAÎTRE AKASHIQUE EXPERT

Vous vous immiscez dans les pensées d'un ennemi et provoquez des accidents malheureux.

Rencontre • draconique, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d8 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts psychiques et la cible effectue deux attaques de base contre ses propres alliés en action libre, avec un bonus de +2. Si la créature n'a pas d'allié à portée, elle s'inflige automatiquement à elle-même la moitié des dégâts de ses deux attaques.



MAÎTRE DES LAMES (COLLÈGE DIMENSIONNEL)

TRAITS

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Acrobatie et en Intuition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Réserve d'énergie (niveau 1) : à la fin d'un repos long, vous savez charger un (et un seul) petit objet de métal avec de l'énergie magique. Vous pouvez le porter vous-même ou le donner à quelqu'un. L'objet se déchargera progressivement au cours de la journée, mais on peut l'utiliser avant le prochain repos long. Il permet, en action mineure, de recharger un pouvoir de rencontre.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts physiques continus (sauvegarde annule).

Armes et armures : un maître des lames peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

BOUCLIER ÉNERGÉTIQUE • MAÎTRE DES LAMES NOVICE

Votre lame produit un faible champ de force à fréquence variable qui dévie les attaques qui vous visent — et pas uniquement les attaques physiques.

À volonté • draconique, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : [A] + Dextérité + votre niveau dégâts physiques et vous avez un bonus de +2 à une défense au choix (la CA par défaut) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

INVESTISSEMENT ÉNERGÉTIQUE • MAÎTRE DES LAMES UTILITAIRE

Vous chargez progressivement votre épée avec de l'énergie que vous libérez en une fois contre un ennemi

À volonté • draconique

Action mineure • personnel

Effet : vous emmagasinez dans votre épée un bonus de +1d6 dégâts physiques cumulatif (avec un maximum égal à votre niveau). Vous pouvez le conserver ou le libérer quand vous le souhaitez sur une attaque qui touche. La lame se décharge après un repos court.

TREMBLEMENT OSTRÉTHÉRIQUE • MAÎTRE DES LAMES EXPERT

Vous plantez votre épée dans le sol et provoquez une terrible conflagration d'énergie qui perturbe vos ennemis et répare vos alliés.

Rencontre • draconique, arme, psychique

Action simple • proximité explosion 3

Effet : vous donnez un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour. Chaque allié dans la zone récupère un nombre de points de vie égal à votre niveau.

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : [A] + deux fois Dextérité + votre niveau et la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

MAÎTRE DES PORTAILS (C. DIMENSIONNEL)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Altération de l'espace (niveau 1) : votre vitesse de base est égale à 7.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous téléporter de 3 cases.

Armes et armures : un maître des portails peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

PORTAIL ÉCLIPSANT • MAÎTRE DES PORTAILS NOVICE

Vous créez une décharge brutale de magie qui brûle un ennemi et crée un portail fugace qui transporte l'un de vos alliés.

À volonté • draconique, focalisateur, physique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre la Vigueur

Réussite : 1d6 + Sagesse + votre niveau dégâts physiques et un allié à moins de 5 cases se téléporte dans une case adjacente à la cible.

PORTAIL DE GUERRE • MAÎTRE DES PORTAILS UTILITAIRE

Vous ouvrez un portail entre deux points du champ de bataille, donnant une grande mobilité à vos alliés.

Rencontre • draconique

Action mineure • proximité explosion 10

Effet : désignez deux cases dans la zone d'effet. Ces deux cases sont considérées comme adjacentes jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maintien (mineur) : les portails de guerre restent ouverts jusqu'à la fin de votre prochain tour.

PORTAIL DE CONFUSION • MAÎTRE DES PORTAILS EXPERT

Un portail s'ouvre entre deux créatures et les force à échanger leurs place. Elles sont gravement brûlées au cours du transfert.

Rencontre • draconique, focalisateur, physique, psychique

Action simple • distance 10

Cible : deux créatures

Effet : les deux créatures échangent leurs places.

Attaque : Sagesse + votre niveau contre la Vigueur

Réussite : 2d8 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts physiques et 5 dégâts psychiques continus.



MAÎTRE DES RUNES (COLLÈGE DIMENSIONNEL)

TRAITS

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Érudition et Mécanique. Tirez une troisième compétence au hasard.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Lecture rapide (niveau 1) : vous savez déchiffrer n'importe quel alphabet et comprenez la teneur d'un texte même quand vous ne parlez pas la langue. Vous avez un bonus de +5 en Érudition pour vos recherches en bibliothèque. Par ailleurs, vous avez besoin de moitié moins de temps pour apprendre un rituel depuis un grimoire ou un parchemin.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous vous téléportez de 2 cases.

Armes et armures : un maître des runes peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

RUNES VIVANTES • MAÎTRE DES RUNES NOVICE

Vous posez la main dans le dos d'un allié et lui infusez la puissance d'une rune.

À volonté • draconique

Action simple • Corps à corps 1

Cible : un allié

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, la rune donne l'un des effets suivants à votre allié : un bonus de +2 dans l'une des défenses (y compris la CA) ou un bonus de +2 à l'attaque ou une Régénération 5 quand il est en péril ou une résistance totale au marquage ou voit sa vitesse augmenter de 1.

Maintien (libre) : la rune est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

CONCENTRATION EXTRÊME • MAÎTRE DES RUNES UTILITAIRE

Vous jouez avec de multiples runes en même temps et sans trop vous fatiguer.

Rencontre • draconique

Action simple • personnel

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous doublez les effets des runes.

RUNES FLOTTANTES • MAÎTRE DES RUNES EXPERT

Vous invoquez l'une des nombreuses runes que vous connaissez et la laissez en place, flottant dans l'air au-dessus de sa zone d'effet.

Rencontre • draconique, périmètre, psychique

Action simple • zone explosion 1 à 10 cases

Cible : chaque créature dans la zone

Effet : les effets de la zone s'appliquent quand une créature commence son tour dans la zone ou y pénètre. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la zone a l'un des effets suivants : la cible est ralentie (sauvegarde annule) ou la cible subit 1d10 + votre niveau dégâts psychiques ou la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maintien (mineur) : la zone est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous pouvez déplacer la rune de votre vitesse.

MAÎTRE DU TEMPS (COLLÈGE DIMENSIONNEL)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Érudition et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Maîtrise du temps (niveau 1) : vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +2 en initiative. Vous n'avez besoin que de quatre heures de sommeil durant un repos long. Comme vous êtes toujours un peu en avance sur votre temps, vous avez un bonus de +5 en Perception pour repérer les embuscades et ne pas vous laisser surprendre.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un maître du temps peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

POUVOIRS

BOND TEMPOREL • MAÎTRE DU TEMPS NOVICE

Vous projetez une créature dans le futur immédiat.

À volonté • draconique

Action simple • distance 5

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : la créature disparaît jusqu'à la fin de votre prochain tour. Durant ce temps, elle ne peut attaquer ou se déplacer, mais personne ne peut l'attaquer en retour. Quand elle revient, la créature s'est débarrassée de tous les effets continus qu'un jet de sauvegarde peut annuler et elle n'est plus marquée.

UNE LONGUEUR D'AVANCE • MAÎTRE DU TEMPS UTILITAIRE

Vous n'êtes plus ici mais dans le futur et c'est une image de vous que vous laissez qui transmet votre connaissance et agit pour vous.

À volonté • draconique

Réaction immédiate • proximité explosion 10

Effet : une fois par round, un allié à portée peut ajouter +2 à un jet dont le résultat ne le satisfait pas ou bénéficier d'un bonus de +2 à une défense de votre choix.

ACCÉLÉRATION DU TEMPS • MAÎTRE DU TEMPS EXPERT

Vous accélérez le temps pour vos alliés — ou le ralentissez pour vos ennemis qui semblent se mouvoir au ralenti.

Rencontre • draconique, psychique

Action simple • proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Sagesse + votre niveau et la cible est ralentie et hébétée (sauvegarde annule les deux).



APOTHICAIRE (PALADINAT)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Soins et en Intuition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Imposition des mains (niveau 1) : vous pouvez donner un second souffle à un allié adjacent au prix d'une action mineure (au lieu d'une action simple) – il s'agit de votre second souffle ou de celui de l'allié au choix. Celui-ci regagne de plus un nombre de point de vie égal à deux fois votre niveau.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et un allié à 5 cases ou moins gagne votre Sagesse + votre niveau points de vie temporaires.

Armes et armures : un apothicaire peut porter toutes les armures et manier toutes les armes. L'arme des paladins peut être considérée comme un focalisateur.

POUVOIRS

FRAPPE STIMULANTE • APOTHICAIRE NOVICE

Les éclats de lumière de vos coups éblouissent vos alliés et les soignent.

À volonté • draconique, arme, radiant

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 1(A) + Sagesse + votre niveau dégâts radiants et un allié à 5 cases ou moins peut récupérer Sagesse + votre niveau points de vie.

LUMIÈRE DE GUÉRISON • APOTHICAIRE UTILITAIRE

Vous permettez à l'un de alliés de se reposer complètement alors que la bataille fait rage.

Rencontre • draconique, soins

Action simple • distance 5

Cible : un allié

Effet : vous projetez votre allié dans une stase de lumière. Il y reste trois rounds et réapparaît à la fin de votre tour de jeu. Durant ce temps, il disparaît complètement du champ de bataille, ne peut plus entreprendre d'actions ou ni être pris pour cible. Lorsqu'il revient, il a récupéré tous ses points de vie, ainsi que ses pouvoirs de rencontre comme s'il avait pris un repos court. Il peut changer ses cartes de chance.

PLUIE RADIANTE • APOTHICAIRE EXPERT

Un puits de lumière tombe sur le champ de bataille qui régénère vos alliés et blesse vos ennemis.

Rencontre • draconique, focalisateur, radiant

Action simple • zone explosion 2 à 10 cases

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts radiants.

Effet : les alliés dans la zone peuvent regagner un nombre de points de vie égal à leur valeur de péril.

CHAPELAIN (PALADINAT)

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Intuition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Bénédictio draconique (niveau 1) : d'une prière, vous pouvez transformer jusqu'à la fin de la rencontre tous les mots-clefs de dégâts de vos alliés en dégâts radiants, que ce soit pour les pouvoirs ou les attaques de base.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts radiants continus.

Armes et armures : un chapelain peut porter toutes les armures et manier toutes les armes. L'arme des paladins peut être considérée comme un focalisateur.

POUVOIRS

DÉGAGER LES CAMARADES • CHAPELAIN NOVICE

Votre attaque brise l'avancée des vagues ennemies et permet à vos alliés de se replier.

À volonté • draconique, arme, radiant

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : [A] + Charisme + votre niveau dégâts radiants et la cible est glissée de 1 case.

CERCLE DE PROTECTION • CHAPELAIN UTILITAIRE

Une main sur le sol, vous récitez une prière qui maintient tous vos ennemis à distance et protège vos alliés.

Rencontre • draconique, focalisateur, périmètre

Action simple • proximité explosion 5

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous étendez une zone interdite aux créatures possédant les mots-clefs élémentaire, aberration, magique, fée ou ombreuse. Les créatures sont poussées d'un nombre de case suffisant pour quitter la zone. Elles ne peuvent attaquer ou viser les créatures à l'intérieur de la zone. Ces dernières ne peuvent entreprendre aucune action contre les créatures à l'extérieur de la zone. Une créature peut tenter de forcer le cercle de protection en réussissant un test d'Influence contre la Volonté du chapelain. En cas de succès, elle peut pénétrer dans la zone et y agir normalement, mais subit 5 dégâts radiant au début de son tour tant qu'elle reste dans la zone.

Maintien (mineur) : la zone est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

VAGUE DE LUMIÈRE • CHAPELAIN EXPERT

Vous faites reculer les troupes ennemies et laissez du temps à vos compagnons de resserrer les rangs.

Rencontre • draconique, focalisateur, radiant

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre la Vigueur

Réussite : 2d8 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts radiants et la cible est poussée de 3 cases.

Échec : demi-dégâts et la cible est poussée de 1 case.



CHEVALIER ERRANT (PALADINAT)

TRAITS

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Lumière draconique (niveau 1) : lorsque vous utilisez un pouvoir avec le mot-clef arme ou une attaque de base, vous pouvez décider que le mot-clef de dégâts soit radiant au lieu du mot-clef originel.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts continus radiants.

Armes et armures : un chevalier errant peut porter toutes les armures et manier toutes les armes. L'arme des paladins peut être considérée comme un focalisateur.

POUVOIRS

BOUCLEIR SOLAIRE • CHEVALIER ERRANT NOVICE

Alors que vous attaquez un ennemi, un bouclier flamboyant se forme près d'un allié.

À volonté • martial, arme, radiant

Action mineure • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Constitution + votre niveau dégâts radiants et un allié en vue gagne un bonus de + 2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

CERCLE SACRÉ • CHEVALIER ERRANT UTILITAIRE

D'un geste, vous tracez un cercle autour de vous qui s'étend rapidement et protège vos alliés.

Rencontre • aura

Action mineure • aura 3

Effet : vous créez une zone autour de vous, qui vous suit, qui donne, à vous et vos alliés, un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour

Maintien (mineure) : l'aura est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

MARQUE DE VULNÉRABILITÉ • CHEVALIER ERRANT EXPERT

Vous marquez un ennemi de telle manière que les énergies telluriques du Vastemonde le frappent autant que vos coups.

Rencontre • martial, arme, radiant

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la Vigueur

Réussite : 2[A] + deux fois Constitution + votre niveau et la cible gagne Vulnérabilité 5 aux dégâts radiants jusqu'à la fin de la rencontre.

Échec : demi-dégâts et la vulnérabilité ne s'applique pas.

ÉPISTOLIER (PALADINAT)

TRAITS

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Punition draconique (niveau 1) : une fois par round, lorsque vous frappez une créature avec les mots-clefs élémentaire, aberration, magique, fée ou ombreuse, vous pouvez ajouter 2d6 dégâts radiants.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts radiants continus.

Armes et armures : un épistolier peut porter toutes les armures et manier toutes les armes. L'arme des paladins peut être considérée comme un focalisateur.

POUVOIRS

DÉFENSE DU VASTEMONDE • ÉPISTOLIER NOVICE

Vos frappes sont destinées à détruire les ennemis du Vastemonde.

À volonté • draconique, arme, radiant

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + Force + votre niveau dégâts radiants.

MARCHE AUDACIEUSE • ÉPISTOLIER UTILITAIRE

Vous vous déplacez avec aisance au milieu de vos ennemis.

Rencontre • draconique

Action de mouvement • personnel

Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases.

Spécial : ce pouvoir se recharge quand vous mettez un ennemi en péril ou quand vous le tuez.

ANNIHILATION RADIANTE • ÉPISTOLIER EXPERT

Vous devez débarrasser le Vastemonde de ses ennemis.

Rencontre • draconique, arme, radiant, fiable

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 4[A] + deux fois Force + votre niveau dégâts radiants.

Échec : la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

LA VOIE DES PACTES

Certaines personnes sont prêtes à tout pour devenir aventurier et échapper au poids du destin de la plèbe. Pour cela, elles parviennent, après bien des obstacles parfois, à contacter une entité d'une grande puissance (ou l'un de ses représentants) et à la convaincre de la prendre sous sa protection en échange de sa loyauté et de son obéissance.

Le CHAMANE est le serviteur des esprits naturels du Vastemonde – des démons élémentaires qui ont choisi de suivre les dragons plutôt que de rester dans l'Ostréther. Généralement bien considérés par les plébéiens, les chamanes sont pourtant bien souvent en opposition quand les esprits naturels exigent que leurs espaces sauvages soient protégés. On trouve de très nombreux chamanes parmi les peuples libres.

Les DÉMONISTES sont les intercesseurs entre les habitants du Vastemonde et les démons – et sans doute les serviteurs ou les consuls de ces derniers. Leur réputation n'est pas aussi mauvaise qu'elle pût sans doute l'être par le passé : aujourd'hui, cela n'a plus rien d'extraordinaire de traiter avec les démons grâce aux rituels communs que chacun peut apprendre. Mais les démonistes vont plus loin et les pactes qu'ils tissent sont tout sauf triviaux.

Les DRUIDES sont les serviteurs du Beau Peuple, les fées démentes qui dirigent le royaume de féerie – plus horribles par bien des aspects que les démons eux-mêmes. Les druides sont leurs agents sur le Vastemonde, poursuivant des buts secrets difficilement compréhensibles mais rejoignant étrangement les principales préoccupations de ses habitants. Si on a du mal à leur faire confiance, chacun doit pourtant reconnaître qu'on n'a aucun véritable grief contre eux.

Le NÉCROMANCIEN est un serviteur des Limbes. Il traite avec les seigneurs non-morts et leurs hordes de morts-vivants en tous genres. Selon les régions et les domaines, les nécromanciens bien ou mal reçu, mais partout ils s'occupent des nécropoles et des cérémonies funéraires. Une fonction sociale et rituelle utile à défaut d'être plaisante.

Les mille dieux sont fort lointains et très distants. Ils existent, c'est certain, mais personne ne peut dire avec certitude qu'ils sont jamais intervenu pour aider le Vastemonde à l'époque de l'empire. À moins que la seule présence de leurs statues suffit alors pour donner de l'espoir aux peuples impériaux ? Pourtant, quelques rares individus semblent avoir un lien privilégié avec les dieux – avec un dieu du moins, à tel point que certains théorisent qu'il n'existe qu'un seul PRÊTRE pour chaque dieu à travers le Vastemonde...

Les aventuriers du pacte sont des tricheurs. Ce n'est pas un dragon qui les accompagne mais un esprit lié à la puissance qu'ils servent. Comme les dragons, ces esprits éveillent les pouvoirs des personnages et leur donnent accès aux coups de pouce du jeu de la chance. Mais leurs motivations ne sont pas toujours aussi douce pour le Vastemonde...

CHAMANE (PACTE DES SEIGNEURS DE LA NATURE)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Esprit compagnon (niveau 1) : au cours de votre initiation, vous avez acquis un esprit compagnon qui vous accompagne et vous assiste. Au prix d'une action simple, vous pouvez invoquer votre esprit à 10 cases ou moins de vous. Quand un allié est adjacent à votre esprit au début de son tour, il profite d'un avantage qui dépend de l'esprit auquel vous êtes lié — l'ours (récupère votre Sagesse points de vie), le loup (+ votre Sagesse dégâts), l'aigle (+2 à l'attaque), le corbeau (+2 à la CA), etc.. Votre esprit compagnon peut effectuer une attaque de base de corps à corps en échange de votre action simple (Id6 + votre niveau dégâts psychiques). Il effectue son action de mouvement en même temps que vous et possède une action mineure propre. Il utilise vos scores de défense et d'attaque et, quand vous l'invoquez, il a un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre esprit peut se téléporter de 5 cases.

Armes et armures : un chamane peut porter une armure légère et manier les armes légères.

POUVOIRS

MURMURE NATUREL • CHAMANE NOVICE

D'un mot murmuré, vous provoquez une douleur mentale terrible chez un ennemi tandis que votre esprit en profite pour attaquer.

À volonté • pacte, focalisateur, psychique, esprit compagnon

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + Sagesse + votre niveau dégâts psychiques et votre esprit compagnon peut effectuer une attaque de base contre un ennemi à portée.

DÉPLACEMENT SPIRITUEL • CHAMANE UTILITAIRE

Vous et votre esprit ne faites qu'un.

Rencontre • pacte, téléportation, esprit compagnon

Action de mouvement • distance 5

Effet : vous échangez votre place avec votre esprit.

SOUTIEN SPIRITUEL • CHAMANE EXPERT

Vous soignez votre esprit par le réconfort que vous lui apportez en frappant ses ennemis

Rencontre • pacte, focalisateur, psychique, soins, esprit compagnon

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : l'esprit récupère tous ses points de vie et peut effectuer une attaque de base.

DÉMONISTE (P. DES SEIGNEURS DE L'OSTRÉTHIER)

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Pactes supérieurs (niveau 1) : si les rituels communs sont accessibles au plus grand nombre, seuls les démonistes comprennent réellement comment passer des pactes avec les démons les plus puissants pour obtenir réellement ce qu'ils désirent. Les pactes supérieurs sont laissés à la discrétion du meneur de jeu, mais un démoniste n'a pas besoin d'apprendre les rituels communs pour les utiliser. Il doit simplement payer le double du coût normal. Vous parlez naturellement le Démoniaque.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous regagnez immédiatement un nombre de points de vie égal à deux fois votre niveau.

Armes et armures : un démoniste peut porter des armures légères et manier toutes les armes.

POUVOIRS

GRIFFES VITALES • DÉMONISTE NOVICE

Vous pointez votre doigt vers la cible et son cœur semble se contracter soudainement, causant des souffrances intenses.

À volonté • pacte, focalisateur, psychiques

Action simple • distance 10

Cible : une cible

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d10 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques. Si la cible effectue un mouvement avant la fin de votre prochain tour, elle subit 1d6 + Constitution + votre niveau dégâts psychiques supplémentaires.

NUAGE TÉNÉBREUX • DÉMONISTE UTILITAIRE

Un nuage d'Ostréthier obscurcit soudainement la zone.

Rencontre • pacte

Action simple • proximité explosion 1

Effet : vous faites apparaître un nuage de ténèbres sur la zone qui reste jusqu'à la fin de votre prochain tour. Il confère un abri contre les attaques à distance. Toute créature, sauf le démoniste, qui est dans le nuage est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Maintien (mineur) : la zone reste en place jusqu'à la fin de votre prochain tour.

ASSURANCE-VIE • DÉMONISTE EXPERT

Vous vous êtes assuré que chaque attaque contre vous sera vengée au centuple.

Rencontre • pacte, focalisateur

Réaction immédiate • proximité explosion 10

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.

Cible : chaque allié dans la zone

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vos alliés ont un bonus aux dégâts égal à votre niveau contre la créature qui vous a frappé.

DRUIDE (PACTE DES SEIGNEURS DU SAUVAGE)

TRAITS

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et Nature.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Malédiction (niveau 1) : pour une action mineure, vous pouvez frapper l'ennemi le plus proche de vous d'une malédiction. Plusieurs ennemis peuvent subir la malédiction en même temps. Quand vous infligez des dégâts à une cible maudite, vous pouvez ajouter, une fois par round, 1d6 dégâts. Vous parlez naturellement le Beau Parlé.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous téléporter de 3 cases.

Armes et armures : un druide peut porter des armures légères et manier toutes les armes.

POUVOIRS

CÉCITÉ FÉÉRIQUE • DRUIDE NOVICE

Vous fixez votre ennemi, les yeux dans les yeux. Son regard se voile un bref instant, comme s'il contemplait des paysages lointains.

À volonté • pacte, focalisateur, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une cible

Attaque : Charisme + votre niveau +2 contre Volonté

Réussite : 1d6 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est aveuglée jusqu'au début de votre prochain tour.

MARCHE DES OMBRES • DRUIDE UTILITAIRE

Vous marchez sur la frontière de l'Ostréthier, pour mieux disparaître aux yeux de vos ennemis.

À volonté • pacte

Action libre • personnel

Effet : si vous vous déplacez à trois cases ou plus de votre point de départ, vous obtenez un abri jusqu'à la fin de votre prochain tour.

COURONNE DE LA FOLIE • DRUIDE EXPERT

Une couronne illusoire apparaît flottant au-dessus de votre ennemi. Il ne fait plus la différence entre les amis et les ennemis.

Rencontre • pacte, focalisateur, psychique, charme, fiable

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est dominée (sauvegarde annule).



NÉCROMANCIEN (P. DES SEIGNEURS DES LIMBES)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Soins et en Exploration.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et +2 en Volonté.

Cérémonies funéraires (niveau 1) : malgré la réputation parfois justifiée de vos collègues, vous savez que vous êtes très importants pour les habitants du Vastemonde puisque vous vous occupez de leurs morts. Vous connaissez une version un peu plus puissante du rituel Préservation des morts qui empêche définitivement la création d'un mort-vivant (mais interdit le retour à la vie ou la résurrection). Vous avez une Résistance 5 aux dégâts nécrotiques. Vous parlez naturellement le Démoniaque.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts nécrotiques continus.

Armes et armures : un nécromancien peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

TOUCHER NÉCROTIQUE • NÉCROMANCIEN NOVICE

Vos ennemis sentent le souffle de la mort sur leur nuque – juste un léger vent frais...

À volonté • pacte, focalisateur, nécrotique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté.

Réussite : 1d8 + Sagesse + votre niveau dégâts nécrotiques et la cible obtient une Vulnérabilité nécrotique 5 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

PROTECTION DES MORTS ET DES VIVANTS • NÉCROMANCIEN UTILITAIRE

Le Paladinat, comme les démons, font vraiment trop de mal à vos compagnons. Vous y remédiez.

Rencontre • pacte, aura

Action mineure • aura 3

Effet : vous et vos alliés recevez une Résistance 10 aux dégâts nécrotiques et radiants.

Maintien (mineur) : l'aura est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

INVOCATION DU CHAFER • NÉCROMANCIEN EXPERT

Vous invoquez des amis pour vous assister.

Rencontre • pacte

Action simple • distance 10

Effet : vous invoquez quatre sbires morts-vivants de votre niveau ou plus bas qui apparaissent à portée. Ils peuvent agir juste après vous dans l'ordre d'initiative.

Maintien (mineur) : vous faites apparaître un sbire supplémentaire à portée et vous maintenez ce que vous possédez déjà. Vous pouvez avoir un maximum de quatre sbires actifs en même temps.

PRÊTRE (PACTE DES MILLE DIEUX)

TRAITS

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Érudition et en Intuition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en CA et en Volonté.

Contact divin (niveau 1) : vous êtes en relation avec une divinité précise — le dieu de la guerre, la déesse des moissons, la déesse de la mer ou le dieu des forges, par exemple. Une fois entre deux repos longs, vous pouvez accomplir un miracle lié au domaine de votre dieu. Cela correspond à la capacité d'obtenir deux réussites d'un coup une fois par défi de compétence. Vous parlez le Céleste (bien que vous ne compreniez pas toujours ce que vous dites).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous récupérez Sagesse + deux fois votre niveau points de vie.

Armes et armures : un prêtre peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

POUVOIRS

APPUI DIVIN • PRÊTRE NOVICE

Vous rappelez à vos cibles que les mille dieux existent.

À volonté • pacte, focalisateur, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Sagesse + votre niveau +2 contre Volonté (deux attaques)

Réussite : 1d6 + Sagesse + votre niveau dégâts psychiques.

SYMBOLE D'ESPOIR • PRÊTRE UTILITAIRE

Vous invoquez un symbole majestueux de votre foi qui appuie les efforts de vos alliés.

Rencontre • pacte

Action mineure • distance 10

Effet : vous invoquez un symbole dans un espace libre qui persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tous les alliés à moins de 5 cases du symbole ont un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde. Chaque allié qui commence son tour à moins de 5 cases du symbole gagne 5 points de vie temporaires.

Maintien (mineur) : le symbole reste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

AVATAR DIVIN • PRÊTRE EXPERT

Vous invoquez un avatar de votre dieu — une statuette qui flotte à quelques centimètres du sol et frappe vos ennemis.

Rencontre • pacte, focalisateur, psychique, invocation

Action simple • Distance 10

Effet : vous invoquez un avatar de votre dieu dans un espace libre. L'avatar reste jusqu'à la fin de votre prochain tour et occupe 1 case. Les ennemis ne peuvent passer sur cet espace, mais vos alliés le peuvent. L'avatar peut prendre vos ennemis en tenaille. Elle peut aussi attaquer comme suit :

Interruption immédiate • corps à corps 1

Déclencheur : une créature à 10 cases ou moins touche un allié.

Effet : avant l'attaque, vous déplacez l'avatar sur une case adjacente à l'ennemi.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d8 + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts psychiques.

Spécial : l'avatar ne peut effectuer qu'une seule attaque par round.

Maintien (mineur) : vous maintenez l'avatar jusqu'à la fin de votre prochain tour et il peut se déplacer de 5 cases.

LES RITUELS

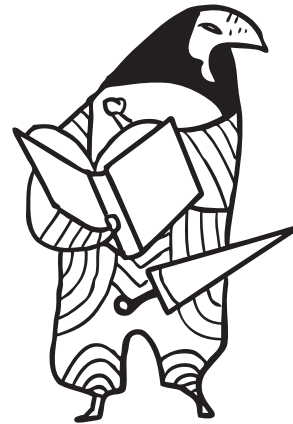
Les rituels sont des cérémonies magiques qui consistent à contacter un démon mineur de l'Ostréther pour obtenir de lui certains effets sur le Vastemonde. N'importe qui peut apprendre un rituel et le conduire pour peu qu'il ait le niveau nécessaire.

Les rituels ont été codifiés depuis très longtemps pour éviter les négociations toujours dangereuses ou incertaines avec les créatures de l'Ostréther. Aujourd'hui, il suffit de payer un prix fixé par des pactes immémoriaux pour contacter et dédommager des démons spécialisés. En échange, ils accomplissent des tâches précises, immuables. Aucune surprise à l'achat – contrairement aux pactes majeurs que les démonistes continuent de passer, face à face avec les démons les plus puissants. Toute la différence entre la véritable démonologie et les petits services quotidiens que les aventuriers ont pris l'habitude de payer.

Pour apprendre un rituel, il suffit de trouver un grimoire et de l'étudier. Généralement, il faut une journée complète de travail, entre deux repos longs, pour apprendre un rituel. La plupart des bibliothèques font payer la consultation ou l'emprunt de tels ouvrages, mais il est parfois possible de les obtenir en échange d'un service ou comme récompense pour un acte héroïque au service de la communauté. On ne peut apprendre que les rituels de son niveau ou d'un niveau inférieur : les démons n'aiment pas traiter avec des créatures moins fortes qu'eux et ils ont tendance à trahir plus facilement les pactes.

Une fois que vous connaissez un rituel, vous pouvez l'accomplir n'importe quand et n'importe où. Il vous suffit de procéder à quelques préparatifs simples – des symboles tracés au sol, des encens à brûler et des paroles précises à réciter de mémoire. La plupart des aventuriers emportent toujours avec eux un petit nécessaire à rituel : une coupelle en argent pour y placer les offrandes, des craies de couleur, des bâtonnets d'encens et du miel pour la gorge.

Bien que les démons apprécient particulièrement les offrandes rares et précieuses, les pactes ont depuis bien longtemps inclus la possibilité d'effectuer un simple paiement en pièces d'or. C'est ce paiement commun qui est indiqué dans la description des rituels ci-dessous, en même temps que le prix moyen de l'apprentissage des rituels dans les bibliothèques spécialisées de la guilde Octe.



ABAISSMENT DES EAUX

Niveau : 2

Coût du pacte : 8 po

Prix d'achat : 25 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 1 heure

Le démon de l'eau qui intervient peut abaisser le niveau d'une étendue d'eau – lac, rivière, mer... La surface concernée est une décharge égale à deux fois votre niveau. La profondeur de la dépression est égale, en nombre de cases, à votre bonus total de Nature. À la fin du rituel, l'eau reprend sa place normale.

AFFECTER UN FEU NORMAL

Niveau : 3

Coût du pacte : 8 po

Prix d'achat : 35 po

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : jusqu'à la prochaine aube ou au prochain crépuscule

Un démon du feu apparaît qui prend le contrôle d'un feu non magique. Pendant la durée du rituel ou jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé, vous pouvez manipuler les flammes non magiques dans un rayon de 10 cases autour de vous au prix d'une action mineure. Vous pouvez augmenter ou diminuer la luminosité d'une flamme, sans l'éteindre. Vous pouvez éteindre une case de feu non magique par action mineure.

AMITIÉ ANIMALE

Niveau : 5

Coût du pacte : 12 po

Prix d'achat : 65 po

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : spéciale

Quand vous exécutez ce rituel, choisissez une bête naturelle de très petite taille, comme un chat, un renard, un poisson, une souris ou un moineau. L'animal doit rester à portée de 5 cases pendant l'incantation du rituel. Ensuite, il vous considère comme un ami et accomplit des tâches simples pour vous : rapporter un objet à portée de vue, faire un tour, chercher des créatures vivantes cachées dans les 20 cases, monter la garde... L'animal vous accompagne à moins que vous le lui interdisiez, en

se posant sur l'épaule, en se cachant dans une poche ou en marchant à côté de vous. Il a une CA de 14, 12 de Réflexes, 12 de Vigueur et 12 de Volonté. Il n'a qu'un seul point de vie, mais une attaque ratée ne lui inflige jamais de dégâts. L'animal reste à vos côtés un nombre de jours égal à votre bonus total de Nature ou d'Exploration.

APPELER UN GUIDE

Niveau : 6

Coût du pacte : 30 po

Prix d'achat : 90 po

Temps d'incantation : 30 minutes

Durée : spéciale

Vous appelez un démon du voyage qui prend l'apparence d'un animal normal pour les environs – un loup en forêt, un rat en ville, etc.. Le démon peut vous guider jusqu'à un lieu précis que vous nommez, comme le repaire de Shathrax ou la tour de Kettenor. Cela ne peut être un lieu générique (« une grotte pleine de trésor ») ou un endroit inconnu ou légendaire (« l'ancre de Skerepterak »). Durant la durée du rituel, le démon choisit le chemin le plus court, mais pas forcément le plus sûr. Le guide reste à vos côtés un nombre d'heures égal à votre bonus total de Nature ou d'Exploration.

BOUCHE MAGIQUE

Niveau : 1

Coût du pacte : 2 po

Prix d'achat : 10 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'à utilisation

Vous liez un message à la surface que vous touchez. Lorsque les conditions que vous avez fixées sont réunies, une bouche apparaît et délivre votre message, mettant ainsi fin au rituel. La bouche semble faite du même matériau que son support, mais en dehors de cela, c'est vous qui décidez de son aspect.





CARTE MAGIQUE

Niveau : 9

Coût du pacte : 80 po

Prix d'achat : 200 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : spécial

Quand vous effectuez le rituel, désignez une créature spécifique. Vous devez posséder un objet lui appartenant ou au moins une partie d'elle. Vous devez utiliser un pendule – un os, une pierre ou un morceau de métal – et le tenir au-dessus d'une carte du domaine. Si la créature est dans la région, le focus vient se positionner au-dessus de sa localisation exacte. Tant que vous surveillez la carte, le pendule suit les mouvements de la cible. La précision du rituel dépend de la qualité de la carte utilisée. Vous pouvez suivre la créature pendant un nombre de minutes égal à votre bonus total d'Intuition.

CERCLE MAGIQUE

Niveau : 5

Coût du pacte : 25 po

Prix d'achat : 50 po

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : jusqu'à destruction

Le démon trace au sol un cercle de symboles de protection et de défense. Le cercle occupe un périmètre correspondant à une explosion 5. Vous devez dire au démon contre quel type de créatures vous voulez être protégé : aberrations, élémentaires, fées, bêtes naturelles, humanoïdes, etc.. Aucune créature d'un niveau inférieur à votre bonus total d'Érudition ne peut entrer dans le cercle. Vous pouvez autoriser des créatures particulières à entrer, en les désignant nommément. Si vous voulez être protégé contre toutes les créatures possibles, vous avez un malus de -5 au niveau de protection. Si une créature d'un niveau supérieur veut entrer dans le cercle, elle subit 2d10 + modificateur de votre caractéristique principale + deux fois votre niveau dégâts d'air, mais elle détruit le cercle au passage. Pour anéantir le cercle, les créatures non affectées peuvent en effacer les symboles au prix d'une action simple.

COFFRE SECRET DE LÉOMUND

Niveau : 6

Coût du pacte : 35 po et un beau coffre valant au moins 50 po, puis 10 po par rituel d'utilisation

Prix d'achat : 80 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'à renvoi

Vous devez présenter au démon un coffre orné de motifs démoniaques dans lequel vous enchâsez une mèche de vos cheveux (ou une écaille pour un drakéide). Après le premier rituel, le démon garde le coffre par devers lui dans l'Ostréther. Ensuite, lorsque vous effectuez les rituels secondaires, le coffre se matérialise près de vous – vous pouvez y placer des objets ou en prendre. Vous le renvoyez au démon quand bon vous semble. Les aventuriers utilisent ce rituel pour être sûrs de ne jamais tomber à court de vivres ou d'équipement ou encore pour emporter plus facilement les trésors découverts dans un donjon. Si le coffre est perdu ou détruit, vous devez en fabriquer un autre avant de pouvoir exécuter à nouveau le rituel.

COMMUNICATION À DISTANCE

Niveau : 6

Coût du pacte : 10 po ou plus

Prix d'achat : 80 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : instantanée

Vous chargez un démon de transmettre un message de 25 mots maximum (+2 po par mot supplémentaire) à une personne de votre connaissance. Il faut convaincre le démon, par un test d'Influence, de faire l'effort de voyager au loin pour vous. La cible du rituel peut vous envoyer un message de même longueur en réponse – les frais sont compris dans le rituel. Le résultat de votre test d'Influence détermine la portée maximale du rituel.

Résultat du test d'Influence	Portée maximale
9 ou moins	Sur le même domaine
10–15	À un domaine de distance
16–25	Jusqu'à cinq domaines de distance
26 et plus	N'importe où dans le Vastemonde



COMMUNICATION AVEC LA NATURE

Niveau : 5

Coût du pacte : 20 po

Prix d'achat : 65 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 10 minutes

Durant la durée du rituel, un démon de la nature traduit pour vous les bruits des plantes et des végétaux, ainsi que les paroles des animaux sauvages normaux. Le rituel ne rend pas les animaux amicaux et les plantes ont des connaissances limitées. Une plante ne connaît que les environs immédiats, un poisson ne sait que ce qui se passe sous l'eau. Vous pouvez poser 1d3+1 questions à chaque rituel.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

Niveau : 6

Coût du pacte : 35 po

Prix d'achat : 80 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 10 minutes

Le démon se glisse dans le cadavre d'une créature intelligente et puise dans ses connaissances pour vous fournir des réponses à vos questions. Le démon est au courant de tout ce que la créature savait de son vivant et de ce qui a pu se produire près du corps, rien de plus. L'esprit a (normalement) quitté ce corps et s'est retiré sur un autre plan. Vous pouvez poser 1d3 questions par rituel, -1 par rituel après le premier sur le même corps. Le démon ne peut pas mentir, mais par jeu il peut se montrer fuyant, évasif ou chipoteur quand à l'esprit et à la lettre d'une question.

COMMUNION AVEC LA NATURE

Niveau : 6

Coût du pacte : 30 po

Prix d'achat : 80 po

Temps d'incantation : 30 minutes

Durée : 10 minutes

Les esprits de la nature sont des démons extrêmement mineurs qui ont reçu des dragons le droit de vivre sur le Vastemonde afin de protéger les sites naturels et de drainer les excédents magiques vers l'Ostréther. Vous pouvez apprendre d'eux de nombreuses informations sur le terrain,

les plantes, les minéraux, les points d'eau, les créatures vivantes, les aberrations locales, etc.. Un esprit de la nature donné que vous interrogez ne peut vous répondre que pour une aire limitée des environs (dans un rayon d'un kilomètre et demi). D'un intelligence et d'une attention limitée, le démon ne répond que par oui et par non et seulement à 1d6 questions par rituel.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

Niveau : 1

Coût du pacte : 3 po

Prix d'achat : 10 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 24 heures

Le démon apparaît brièvement et vous touche le front. Vous apprenez la connaissance d'une langue ou d'un alphabet jusqu'à la fin du prochain repos long. Vous pouvez choisir de doubler le paiement pour apprendre à la fois la langue et l'alphabet au cours du même rituel.

CONSULTATION DE SAGES

Niveau : 10

Coût du pacte : 100 po

Prix d'achat : 250 po

Temps d'incantation : 30 minutes

Durée : 10 minutes

Vous contactez l'un des puissants démons bibliothécaires pour lui demander une information unique qui prend la forme d'un mot, d'un nom, d'une phrase, voire d'une courte histoire. Vous pouvez ainsi apprendre le nom de l'usurpateur qui renversa la dynastie Katerran voici un millier d'années, les rites d'inhumation du clan des Loups écarlates, ou encore le talon d'Achille des mystérieux assassins qui ne vous lâchent plus d'une semelle. Ce rituel ne vous révélera rien si l'objet de vos recherches échappe à la compréhension des démons les plus érudits. Il ne vous sera par exemple d'aucune utilité si vous cherchez le mot magique qui déverrouille la crypte d'un vampire, parce que ce mot est connu de ce seul vampire. Il ne vous révélera pas davantage la localisation de grandes richesses. En revanche, les sages pourront vous dire où une impératrice disparue conservait son trésor, et si ce dernier fut pillé à la chute de son empire.



CRÉER UN CAMPEMENT

Niveau : 1

Coût du pacte : 3 po

Prix d'achat : 12 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'au matin

Vous invoquez des centaines de petits démons insignifiants qui viennent monter un campement dans les 5 cases autour du lieu du rituel. Ils nettoient la zone, montent les tentes, préparent les lits, vont chercher de l'eau et du bois, préparent un repas. Ils dissimulent aussi le campement – le résultat d'un test de Nature devient la difficulté pour un test de Perception pour détecter le camp. Les démons utilisent votre matériel et celui de vos alliés pour monter le camp. Sinon, ils trouvent ce qu'ils peuvent dans les environs. Au matin, les démons démontent le camp, rangent le matériel et remettent l'endroit dans son état d'origine, effaçant toute trace de votre passage ou de votre présence.

CROISSANCE MONSTRUEUSE

Niveau : 4

Coût du pacte : 16 po

Prix d'achat : 45 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'à la prochaine aube ou au prochain crépuscule

Le rituel agit sur un animal non hostile, de taille P ou plus grand, comme un chien, un chameau ou un éléphant. Il doit rester attaché à proximité du lieu du rituel, sans s'éloigner à plus de cinq cases. Quand le rituel s'achève, l'animal a gagné une taille et 8 points de Force pour calculer son portage, ainsi qu'un bonus de +4 à tous ses tests de Force (pas à l'attaque ni aux dégâts). Le rituel s'achève au bout de quelques heures ou à la mort de l'animal. Celui-ci reprend sa taille normale.



DESTRIER FANTÔME

Niveau : 6

Coût du pacte : 18 po

Prix d'achat : 90 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 12 heures

Ce rituel invoque jusqu'à huit créatures démoniaques ressemblant à des chevaux noir feu. Elles sont de taille G et peuvent être montées par vous-même ou par tout autre personnage désigné lors du rituel.

C'est le résultat de votre test d'Influence qui détermine la vitesse de déplacement des destriers que vous avez invoqués, ainsi que leurs éventuelles capacités de déplacement spéciales. Les destriers ont les capacités de déplacement spéciales correspondant au résultat de votre test, mais également celles qui correspondent aux résultats inférieurs.

Résultat du test d'Influence	VD	Déplacement spécial
9 ou moins	10	Aucun
10–15	12	Ignore les terrains difficiles
16–25	15	Se déplace sur l'eau comme s'il s'agissait d'une surface solide
26 ou plus	20	Vole (jusqu'à 10 cases au-dessus du sol)

Les destriers ne peuvent attaquer ni interagir avec d'autres créatures autrement que pour leur servir de montures. Ils ont des valeurs de défense égales à celles de leur cavalier (ou égales à la vôtre si nul ne les monte). Hormis les dégâts, un destrier fantôme est immunisé contre tous les effets.

Un destrier créé grâce à ce rituel est utilisable pendant 12 heures ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts. Lorsque les effets du rituel prennent fin ou que le destrier est détruit, il s'évanouit et son cavalier atterrit sur les pieds dans l'espace que sa monture occupait. Si un destrier disparaît en vol, son cavalier redescend doucement et touche terre au début de son tour de jeu suivant.

DÉTECTION D'OBJET

Niveau : 10

Coût du pacte : 100 po

Prix d'achat : 250 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 5 minutes

Nommez un objet. Pendant toute la durée du rituel, vous savez dans quelle direction et à quelle distance se trouve le plus proche exemplaire de celui-ci, à condition qu'il se situe dans la limite de portée indiquée par le résultat de votre test de Perception. Si vous tentez de localiser un objet spécifique, appliquez les modificateurs suivants :

L'objet spécifique vous est...	Modificateur
Très familier	0
Vous ne l'avez vu qu'une fois	-5
On vous l'a simplement décrit	-10

Résultat du test de Perception	Portée
9 ou moins	5 cases
10-15	10 cases
16-25	30 cases
26 et plus	60 cases

DÉTECTION DES PORTES SECRÈTES

Niveau : 3

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 25 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 5 minutes

Le démon reste à vos côtés pendant la durée du rituel et vous indique l'emplacement des portes secrètes devant lesquelles vous passez – y compris les caches dissimulées ou les coffres cachés..



DÉTECTION DES TRÉSORS

Niveau : 9

Coût du pacte : 100 po

Prix d'achat : 200 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 5 minutes

Un démon apparaît qui tient un bâton en or dans la main et suit les déplacements du personnage. Le bâton désigne la direction du trésor le plus important dans la zone couverte par le rituel, selon un test d'Influence.

Résultat du test d'Influence	Portée du rituel
9 ou moins	10 cases
10-15	20 cases
16-25	50 cases
26 et plus	100 cases

DISQUE FLOTTANT DE TENSER

Niveau : 1

Coût du pacte : 2 po

Prix d'achat : 10 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 24 heures

Le disque flottant de Tenser est une création démoniaque de forme circulaire et légèrement concave, flottant à 30 cm au-dessus du sol et transportant ce que vous y déposez. Le disque possède un diamètre de 90 cm et une profondeur de 2,5 cm en son centre. Il reste stationnaire tant que vous ne vous écartez pas de plus de 5 cases. Dans ce cas, il se déplace à votre VD de base une fois par round jusqu'à ce qu'il soit de nouveau dans un rayon de 5 cases. Vous pouvez lui ordonner de se déplacer à hauteur de votre VD actuelle aux prix d'une action de mouvement. S'il se trouve à plus de 5 cases de vous pendant 2 rounds consécutifs, il disparaît et tout son contenu tombe à terre.

Vous pouvez emporter un poids, en kilogrammes, égal à dix fois votre bonus total d'Endurance.



ENCHEVÊTREMENT

Niveau : 2

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 25 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : instantanée

Quand vous achevez ce rituel, le terrain extérieur dans un rayon de 20 cases autour de vous voit sa végétation croître et se couvrir de nouveaux feuillages. Toute la zone devient un terrain difficile. Les récoltes mûrissent plus vite et les arbres fruitiers se couvrent de fruits, de manière à nourrir cinq personnes durant une semaine.

FERBOIS

Niveau : 6

Coût du pacte : 20 po

Prix d'achat : 90 po

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : permanente

Vous modifiez une certaine quantité de bois pour lui donner la force et la solidité de l'acier. Le DD pour briser ou percer le bois augmente de 5. Le bois gagne aussi une résistance 10 à tous les dégâts. Un test d'Influence détermine la quantité de bois que vous pouvez affecter grâce à ce rituel.

Résultat du test d'Influence	Taille
9 ou moins	Objet de taille moyenne
10–15	Objet de grande taille
16–25	Objet de très grande taille
26 et plus	Objet de taille gargantuesque

FESTIN DU VOYAGEUR

Niveau : 4

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 50 po

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 24 heures

Le démon vous apporte de la nourriture et de l'eau en quantité suffisante pour nourrir pendant 24 heures cinq créatures de taille M ou P, ou encore deux créatures de taille G. Vous choisissez le type de nourriture qui apparaît (rations de survie pour les aventuriers, grain pour les chevaux, etc.) au moment où vous exécutez le rituel. La nourriture et l'eau qui n'ont pas été consommées disparaissent à la fin du rituel.

FORME D'ARBRE

Niveau : 2

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 25 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'à la prochaine aube ou au prochain crépuscule

Vous vous transformez en un arbre ou une souche de grande taille. Tant que vous êtes dans cet état, vous percevez normalement tout ce qui vous entoure. Vous conservez toutes vos valeurs, mais vous en pouvez pas utiliser de pouvoir ou exécuter de rituel. Vos vêtements et votre équipement se transforment avec vous. Le rituel prend fin et vous retrouvez votre forme normale si vous subissez des dégâts ou effectuez une action, ou à la fin de la durée du rituel.

QUÉRISON DES MALADIES

Niveau : 6

Coût du pacte : 40 po

Prix d'achat : 90 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : instantanée

Le démon peut guérir le sujet de l'une de ses afflictions, que la maladie soit déjà déclarée ou encore en incubation. Le sujet est totalement guéri, tous les symptômes et effets secondaires délétères disparaissent. Toutefois, le rituel est très éprouvant physiquement pour celui qui en bénéficie. Il peut même être fatal s'il est accompli sur un personnage blessé. Si vous savez que votre sujet souffre de plusieurs maladies (jet de Soins DD modéré pour déterminer la nature de la ou des maladies), vous devez choisir celle que va guérir ce rituel. Autrement, le démon le débarrassera de la maladie que vous lui connaissez.



L'OR DES FOUS

Niveau : 3

Coût du pacte : variable

Prix d'achat : 300 po

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : spécial

Le démon appelé prend l'or que vous lui offrez et vous donne en échange une plus grande quantité de richesses illusoirement parfaitement falsifiée – ces richesses disparaissent au bout d'un certain temps. Parfait pour escroquer les marchands.

Résultat du test d'influence	Durée/multiplicateur
9 ou moins	1 heure / offrande x2
10–15	2 heures / offrande x5
16–25	4 heures / offrande x10
26 et plus	8 heures / offrande x20

LECTURE D'OBJET

Niveau : 5

Coût du pacte : 8 po

Prix d'achat : 60 po

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 5 minutes

Vous percevez 1d6 images fixes liées au passé d'un objet que vous tenez dans les mains. C'est vous qui choisissez la nature des images – le dernier propriétaire d'une épée, la créature qui l'a forgé ou la dernière créature qu'elle a tuée.

MAIN DU DESTIN

Niveau : 4

Coût du pacte : 15 po

Prix d'achat : 40 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 10 minutes

Vous pouvez poser trois questions concernant les alternatives et les choix qui vous sont offerts. La main d'un démon bleuté apparaît et vous indique d'un geste l'option la plus intéressante.

Si votre question porte sur une direction à prendre ou un objet en particulier, la main désignera l'option offrant la plus grande récompense. Si vous lui demandez : "Devons-nous descendre les escaliers ou franchir ces portes ?", la main répondra en désignant les escaliers ou les portes. Si vous lui demandez : "Lequel de ces trois leviers devons-

nous actionner en premier ?", alors elle répondra en désignant l'un des leviers.

Si vous n'évoquez qu'une seule alternative, le rituel considérera de fait que votre seconde option est l'inaction totale. Dans ce cas, elle vous fera signe d'avancer ou de vous arrêter. Par exemple, à la question : "Devrions-nous explorer les ruines de Solitronia ?", la main répondra en vous faisant signe de vous mettre en route ou de ne pas bouger.

La main ne peut pas prédire les événements d'un futur lointain, sa clairvoyance se limite à quelques heures. Si elle demeure incapable de faire un choix, le rituel n'a aucun effet et les pièces d'or ne disparaissent pas.

Prendre des décisions par l'intermédiaire de ce rituel présente deux inconvénients. Le premier, c'est que le démon met les gains avant les risques, et que les conseils fournis par ce rituel sont en accord avec ce principe. La main vous conseillera d'abord l'option présentant les chances de gains et les risques les plus élevés, avant de se tourner vers une alternative moins risquée et moins gratifiante. Par exemple, si un tunnel conduit à un dragon et à ses immenses richesses, et que l'autre tunnel vous ramène en ville, la main désignera la direction menant au dragon. Néanmoins, une option présentant de grands risques et peu de richesses est moins intéressante qu'une option offrant peu de risques et peu de gains.

Second inconvénient, la main choisit forcément l'alternative la plus intéressante parmi celles que vous lui soumettez. Cela ne signifie pas que son choix est nécessairement bon, simplement que c'est le meilleur parmi ceux que vous avez proposés. Dans l'exemple donné plus haut, si chacun des trois leviers active un piège différent, la main désignera le levier déclenchant le moins dangereux des trois.





MARCHE SUR L'ONDE

Niveau : 2

Coût du pacte : 4 po

Prix d'achat : 25 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 1 heure

Vous ou l'un de vos compagnons pouvez marcher sur l'eau comme s'il s'agissait d'un sol ferme. Les forts courants et la houle relèvent d'un terrain difficile. La cible de ce rituel peut y mettre volontairement un terme au prix d'une action libre. Elle peut aussi s'immerger ou même nager sous l'eau sans nécessairement mettre fin au rituel.

MESSAGER ANIMAL

Niveau : 1

Coût du pacte : 2 po

Prix d'achat : 12 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : spéciale

Vous prenez pour cible un animal non hostile de taille TP, comme un moineau, une corneille, un renard ou une carpe, qui devra rester dans un rayon de 5 cases de vous durant tout le temps nécessaire pour exécuter rituel. Une fois ce dernier achevé, vous murmurez à l'animal un message d'un maximum de 25 mots et lui indiquez le nom du destinataire, ainsi que l'endroit où il se trouve. L'animal part aussitôt à sa recherche, en tâchant de se tenir à l'écart de tout danger. Une fois le destinataire trouvé, il s'en approche jusqu'à lui être adjacent et votre message sort de sa bouche dans un chuchotement. Dès qu'il a délivré son message ou que les effets du rituel prennent fin, l'animal se soustrait à votre influence et retrouve un comportement normal. L'animal vous sert pendant deux fois votre bonus total de Nature.

OBJET HALLUCINATOIRE

Niveau : 5

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 70 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 24 heures

Le démon crée l'illusion d'un objet inanimé qui semble réel à tout point de vue. Ce rituel vous permet de faire apparaître un mur, une porte, une arme ou n'importe quel autre type d'objet.

La taille maximale que peut prendre votre illusion est déterminée par le résultat de votre test d'Influence.

Résultat du test d'Influence	Catégorie de taille max.
9 ou moins	Petite
10–15	Moyenne
16–25	Grande
26 et plus	Très grande

Une fois créée, l'illusion ne peut être déplacée, ni posséder de partie mobile.

Les créatures qui la voient ou interagissent avec elle ont droit à un test d'Intuition pour réaliser qu'il s'agit d'une illusion. Le DD de ce test est égal au résultat de votre test d'Influence. Chaque créature peut tenter un test d'Intuition lorsqu'elle voit l'illusion pour la première fois, puis à chaque fois qu'elle interagit avec elle. Une créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte de la supercherie.

OÛIL DU TOCSIN

Niveau : 2

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 20 po

Temps d'incantation : 30 minutes

Durée : 24 heures (spéciale)

Vous invoquez un ou plusieurs démons sentinelles que vous pouvez placer n'importe où dans un rayon de 10 cases de l'endroit où a été accompli le rituel, chacun sur une case différente. Les démons sont intangibles et il est impossible de les atteindre physiquement. Ils sont quasiment invisibles et bénéficient d'un résultat automatique de 20 + votre niveau aux tests de Discrétion pour éviter de se faire repérer.

Les démons que vous appelez, ainsi que leurs types de vision ou de capacité sensorielle, sont déterminés par le résultat de votre test d'Influence.

Résultat du test d'Influence	Nombre de démons	Vision ou capacité
15 ou moins	Un	Normale
16–25	Trois	Vision dans le noir
26 ou plus	Cinq	Vision dans le noir et perception des vibrations (12 cases)



Les démons n'entendent pas, mais voient très bien. Ils disposent de votre modificateur de Perception accompagné d'un bonus de +5.

Lorsqu'un démon détecte un intrus, il fait retentir une alarme bruyante dont vous aurez déterminé la nature au cours du rituel. Il pourra aussi bien s'agir d'un "Ennemi en vue !" poussé d'une voix de stentor, que d'un ululement strident ou encore des cuivres d'une fanfare. Pour savoir si l'alarme a été entendue, effectuez un test de Perception contre un DD 0 (les modificateurs de distance s'appliquent). Les démons ne vous considèrent jamais comme un intrus, tout comme les participants choisis lors du rituel. En exécutant ce dernier, vous pouvez également désigner une ou plusieurs catégories de créatures que les démons ignoreront. Définissez-les par des caractéristiques physiques bien visibles (comme la taille, le poids ou la morphologie), par leur type (humanoïde, par exemple), leur race (comme géant des collines) ou un équipement lui aussi bien visible (une créature tenant un bouclier avec une flamme pour blason).

Les effets du rituel cessent au bout de 24 heures, ou dès que vous vous trouvez à plus de 20 cases de tous les démons.

OUVERTURE

Niveau : 4

Coût du pacte : 10 po

Prix d'achat : 50 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : instantanée

Un démon apparaît qui déverrouille une porte, un coffre, une grille ou quelque autre objet. Il fonctionne même sur les huis scellés par le rituel

Verrou arcanique et les portes condamnées par des serrures ou des barres situées de l'autre côté et donc hors d'atteinte. Pour procéder à un déverrouillage, vous devez vaincre un par un chacun des systèmes de protection. Vous devez donc effectuer un test d'Influence par serrure, barre, **Verrou arcanique** ou autre système de fermeture. L'objet que vous déverrouillez ne s'ouvre pas automatiquement ; vous devez le faire vous-même après le rituel.

Pour ouvrir chaque verrou ou système de fermeture, effectuez un test d'Influence (facile ou modéré). Pour vaincre les barres et les verrous inaccessibles, vous devez réussir un test d'Influence difficile.

Si ce rituel réussit contre une porte protégée par un Verrou arcanique, ce dernier est détruit et ses effets cessent aussitôt.

PAGE SECRÈTE

Niveau : 1

Coût du pacte : 2 po

Prix d'achat : 10 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : permanente

Vous demandez à un démon de protéger une page de texte (jusqu'à un maximum de 250 mots) de sorte que personne ne puisse la lire. Pour tout le monde, excepté pour vous, cette page n'existe pas. Un blocage l'empêche tout simplement de parvenir à l'esprit du lecteur. Une autre solution consiste à masquer le véritable texte par un autre, totalement anodin, que vous aurez écrit avant de procéder au rituel. Les lecteurs indiscrets ne verront que celui-là, et pas celui qui se dissimule derrière.

Lorsque vous exécutez le rituel, effectuez un test d'Érudition accompagné d'un bonus de +5. Le résultat détermine le DD des tests de Perception destinés à remarquer la présence du texte caché (le lecteur utilise sa Perception passive, à moins qu'il ne cherche activement un texte caché).

PERCEPTION DES MENSONGES

Niveau : 6

Coût du pacte : 35 po

Prix d'achat : 90 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 5 minutes

Un démon vous assiste discrètement durant un interrogatoire. Effectuez un test d'Influence dont le résultat constituera un bonus à l'Intuition passive visant à détecter tout mensonge énoncé en votre présence pendant la durée du rituel.



PIÈGE

Niveau : 4

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 45 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'à la prochaine aube ou au prochain crépuscule

Vous invoquez un démon qui pose un piège mécanique sur une zone de deux cases sur deux cases qui vous est adjacente. Quand vous finissez le rituel, le test d'Influence détermine le DD de Perception nécessaire pour détecter le piège et celui de Mécanique pour le désamorcer. Au cours du rituel, vous pouvez nommer les créatures pouvant passer librement dans la zone ou les conditions permettant d'échapper au piège (mot de passe, par exemple, ou uniforme d'un certain type). Toute autre créature subit une attaque égale à 4 + deux fois votre niveau contre les Réflexes. Si l'attaque touche, la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Quand le piège est déclenchée, le démon vous prévient instantanément quelque soit la distance qui vous en sépare. Le rituel prend alors fin.

PORTAIL Jumeau

Niveau : 8

Coût du pacte : 70 po

Prix d'achat : 120 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : spéciale

Ce rituel très utile et fort puissant permet de créer un raccourci dans la trame du Vastemonde. Néanmoins, la magie employée est très différente de celle des grands portails entre les domaines. La plupart des grandes guildes possèdent des cercles de téléportation gravés au sol d'une salle particulières (et bien protégée) de leur maison – ou parfois dans une cour proche accessible à tous. Chaque cercle possède une série unique de symboles qui l'identifie sans aucun doute. Si vous connaissez la séquence précise d'un cercle, ce rituel vous permet de créer un portail identique au loin et de passer instantanément de l'un à l'autre. Lorsque vous apprenez ce rituel, le meneur de jeu peut vous fournir deux lieux de destination spécifiques. Vous pourriez aisément apprendre (ou noter) d'autres séquences au cours de vos voyages.

Lorsque vous effectuez le rituel, vous devez tracer au sol un cercle de symboles d'environ trois mètres de diamètre. Le portail ne reste ouvert qu'un bref instant, 1d6+2 rounds.

Tant que le portail reste ouvert, toute créature qui pénètre dans le cercle du point d'origine réapparaît instantanément au point d'arrivée, avec tout ce qu'elle tient ou transporte. Elle peut même terminer son action de mouvement. Le nombre et la catégorie de taille des créatures pouvant passer à travers le portail ne sont pas limités, mais il faut qu'elles aient matériellement le temps de franchir le cercle avant que celui-ci ne disparaisse.

Toute personne qui se trouve à proximité de l'une ou l'autre extrémité du portail discerne une image floue du cercle de téléportation se trouvant à l'autre bout, et de son environnement dans un rayon de 18 mètres. Tout ce qui se trouve dans cette zone bénéficie d'un camouflage, le reste étant totalement embrumé (naturellement, plus un portail dure et plus vous aurez le temps d'étudier minutieusement votre destination avant de pénétrer dans le cercle). Les effets environnementaux d'une extrémité de la connexion n'ont aucune influence sur celles de l'autre extrémité.

Ce rituel peut vous amener à n'importe quel endroit du Vastemonde, mais pas dans l'Ostréther. Une magie de protection suffisamment puissante, comme Interdiction, peut bloquer votre téléportation. Vous savez dès le début du rituel si votre destination fait l'objet d'une telle mesure de protection. Vous pouvez donc choisir de l'interrompre, sans perdre aucune de vos composantes.

PRÉSERVATION DES MORTS

Niveau : 1

Coût du pacte : 2 po

Prix d'achat : 10 po

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : spéciale

Ce rituel est accompli près d'une dépouille adjacente. Il multiplie par cinq le temps dont dispose un cadavre pour bénéficier de Rappel à la vie ou d'un rituel similaire. Il empêche également le cadavre d'être transformé en mort-vivant pendant 150 jours.

PRÉSERVATION DU FEU

Niveau : 6

Coût du pacte : 18 po

Prix d'achat : 90 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'à la prochaine aube ou au prochain crépuscule

Un démon du feu vient se nicher dans un feu à quelques pas de vous, de la taille d'un gros feu de camp ou plus petit. Aucun effort, ni quantité d'eau, ne peuvent étouffer ou éteindre les flammes jusqu'à la fin du rituel. Vous pouvez renvoyer vous-même le démon avec une action mineure.

PURIFICATION DE L'EAU

Niveau : 1

Coût du pacte : 2 po ou plus

Prix d'achat : 12 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : instantanée

Un démon de l'eau vient complètement purifier un volume d'eau de votre choix. Généralement, il faut payer le démon 2 po pour un volume de 4x4x4 cases.

PYROTECHNIE

Niveau : 2

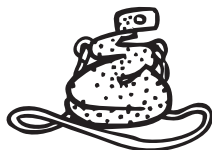
Coût du pacte : 4 po

Prix d'achat : 12 po

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : 10 minutes

Vous déclenchez un barrage de petites explosions colorées dans le ciel. Les explosions prennent la forme et la couleur que vous choisissez pendant une minute. À la fin de chaque minute du rituel, vous pouvez choisir une nouvelle couleur et une nouvelle forme. De nuit, les lumières sont visibles dans un rayon de 15 kilomètres. De jour, dans un rayon d'1,5 kilomètres.



RAPPEL À LA VIE

Niveau : 8

Coût du pacte : 500 po

Prix d'achat : 200 po

Temps d'incantation : 8 heures

Durée : instantanée

Pour exécuter ce rituel, vous devez disposer d'une partie au moins du cadavre d'une créature décédée dans les 30 jours. Vous appliquez les baumes mystiques et demandez ensuite aux démons qu'ils rappellent cette créature à la vie. Le sujet revient à lui en ayant l'impression d'avoir pris un repos prolongé. Il est délivré de tout état préjudiciable temporaire dont il souffrait au moment de sa mort, mais il subit toujours les états préjudiciables permanents.

Le sujet revient à la vie avec un malus de mort : -1 aux jets d'attaque, tests de compétence, jets de sauvegarde et tests de caractéristique. Ce malus disparaît une fois qu'il a pris trois repos longs.

Vous ne pouvez pas rappeler à la vie une créature qui a été pétrifiée ou qui est morte de vieillesse.

L'âme du sujet doit être libre de toute contrainte et accepter de revenir à la vie. Certains effets magiques qui emprisonnent l'âme empêchent tout Rappel à la vie. De même, les démons ou les dieux peuvent intervenir pour empêcher une âme de repartir dans le royaume des vivants.

RÉMISSION

Niveau : 8

Coût du pacte : 75 po

Prix d'achat : 170 po

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : instantanée

Rémission libère le sujet d'un effet durable l'affectant. Ce rituel peut annuler les malédictions, les effets de charme ou de domination, mais aussi les effets de terreur, confusion, aliénation mentale, métamorphose et pétrification. Toutes les malédictions et les effets précités prennent immédiatement fin.

Ce rituel est très éprouvant physiquement pour celui qui en bénéficie. Il peut même être fatal s'il est exécuté sur un personnage blessé.

Vous pouvez utiliser ce rituel sur des sujets non consentants (il s'agit en général d'alliés sous



influence de l'ennemi), mais vous devrez les maîtriser physiquement pour le mener à bien. Si vous savez que votre sujet souffre de plusieurs effets durables, vous devez choisir lequel le rituel va annuler. Autrement, le rituel débarrassera le sujet d'une seule affliction parmi celles que vous lui connaissez. Dès que le rituel commence, vous savez à quel niveau d'effet durable vous avez affaire, et vous pouvez alors décider de tout arrêter, sans perdre aucune de vos composantes (par exemple, si vous vous rendez compte que l'affliction est trop puissante pour vous).

RÉPARATION

Niveau : 1

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 12 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : permanente

Une nuée de petits démons bricoleurs apparaît, armés de leurs outils. Un objet susceptible de rentrer dans un cube de 2 cases de côté est totalement réparé en l'espace de quelques minutes.

RÉSISTANCE AUX ÉLÉMENTS

Niveau : 2

Coût du pacte : 5 po

Prix d'achat : 25 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'à la fin de votre prochain repos long
Grâce à ce rituel, un démon vient protéger cinq personnes de votre choix (vous compris) qui ne tiennent aucun compte des malus associés aux conditions extrêmes d'un climat non magique. Les créatures qui ont participé au rituel supportent sans aucune conséquence fâcheuse des températures comprises entre -45° et +60°. Leur équipement est également protégé des dégâts éventuels que pourraient provoquer la chaleur, le froid et les précipitations.

RÉSPIRATION AQUATIQUE

Niveau : 8

Coût du pacte : 35 po

Prix d'achat : 200 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : spéciale

Lors de l'exécution de ce rituel, vous désignez au démon de l'eau qui apparaît jusqu'à huit participants (y compris vous-même si vous le souhaitez) désormais capables de respirer sous l'eau aussi facilement qu'à l'air libre et qui peuvent également parler tout à fait normalement sous l'eau.

Le rituel Respiration aquatique ne modifie pas votre capacité à respirer de l'air, pas plus qu'il ne vous confère une plus grande VD à la nage ou la capacité de combattre sous l'eau sans malus. En revanche, il protège votre équipement et celui de tous les participants (parchemins et livres en particulier) des dégâts de l'eau.

Les effets du rituel durent un nombre d'heures égal à votre bonus total d'endurance.

RÉTRÉCISSEMENT

Niveau : 6

Coût du pacte : 12 po

Prix d'achat : 90 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : spécial

Le rituel permet de réduire la taille d'un objet. Un jet d'Influence détermine la réduction effective et la durée du rituel.

Résultat du test d'Influence	Réduction/durée
16–25	75% de la taille réelle / 1 heure
26 ou plus	50% de la taille réelle / 6 heures
16–25	25% de la taille réelle / 12 heures
26 ou plus	10% de la taille réelle / 24 heures



SERVITEUR INVISIBLE

Niveau : 1

Coût du pacte : 4 po

Prix d'achat : 12 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'au prochain repos long ou quand vous le renvoyez

Vous invoquez un démon serviteur invisible. Il obéit à vos ordres, reste à vos côtés, peut soulever environ 50 kg et effectue tous les tâches secondaires ou répétitives dont vous le chargez : nettoyer, ranger, monter le camp, trier des lentilles, etc.. Un serviteur invisible ne se fatigue jamais. Il ne peut pas s'éloigner à plus de 20 cases de vous. Il ne peut attaquer ou être attaqué et n'occupe pas d'espace. Chaque serviteur invisible simultanément que vous invoquez double le coût du pacte.

SILENCE

Niveau : 1

Coût du pacte : 8 po

Prix d'achat : 15 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 24 heures

Vous protégez des oreilles indiscretes une pièce (ou une zone correspondant à une explosion 4). Les créatures se trouvant hors de cette zone subissent un malus de -10 aux tests de Perception.

TÉLÉPORTATION DÉMONIAQUE

Niveau : 6

Coût du pacte : 12 po

Prix d'achat : 90 po

Temps d'incantation : 30 minutes

Durée : spéciale

Un démon apparaît qui ouvre un portail vers une localisation que vous pouvez voir. Vous et huit alliés pouvez passer par ce portail et émerger de l'autre côté, puis revenir par le même chemin. Le portail reste ouvert pour une durée déterminée égale, en heures, à votre bonus total d'Érudition, mais seuls vous et vos alliés pouvez emprunter le portail dans une direction ou une autre.

VERROU ARCANIQUE

Niveau : 4

Coût du pacte : 8 po

Prix d'achat : 35 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : permanente

En liant un démon gardien, vous verrouillez une porte, une fenêtre, une grille, une herse ou n'importe quel autre type d'huis. Vous pouvez ouvrir cette porte normalement, mais tous ceux que vous n'avez pas autorisés à le faire la trouveront fermée à clé. Le résultat de votre test d'Influence, auquel vous ajoutez un bonus de +5, déterminera le DD à appliquer aux tests de Mécanique ou de Force effectués dans l'intention de l'ouvrir.

Lors de l'exécution de ce rituel, vous pouvez permettre à des créatures ou types de créatures de franchir normalement la porte. Vous pouvez choisir l'une, toutes ou aucune des options suivantes :

Mot de passe : déterminez un mot de passe. La personne qui le prononce dans un rayon de 5 cases de la porte dispose d'une minute pour la franchir.

Individus : vous désignez de manière précise jusqu'à dix individus, qui ne seront jamais soumis aux effets de protection.

Description : décrivez une ou plusieurs catégories de créatures qui ne seront jamais soumises aux effets de protection, en utilisant des critères visuels bien spécifiques tels que l'espèce, le type, la taille, les vêtements ou l'équipement transporté. Le Verrou arcanique persiste jusqu'à ce que vous y mettiez un terme, que la porte soit détruite ou que l'effet de protection soit annulé, notamment par un rituel d'Ouverture ou encore par un test de Force ou de Mécanique couronné de succès. Le démon vous prévient immédiatement si votre Verrou arcanique a été détruit par l'une de ces méthodes, et ce où que vous vous trouviez.





VISION ARCANIQUE

Niveau : 8

Coût du pacte : 80 po, plus un focus d'au moins 50 po

Prix d'achat : 200 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : spécial

Lorsque vous accomplissez ce rituel, choisissez une case située dans un rayon de 20 cases, y compris une case que vous ne voyez pas ou avec laquelle vous n'avez pas de ligne d'effet. Vous invoquez un démon invisible dans cette case, grâce auquel vous voyez et entendez comme si vous y étiez tout en bénéficiant de la vision dans le noir.

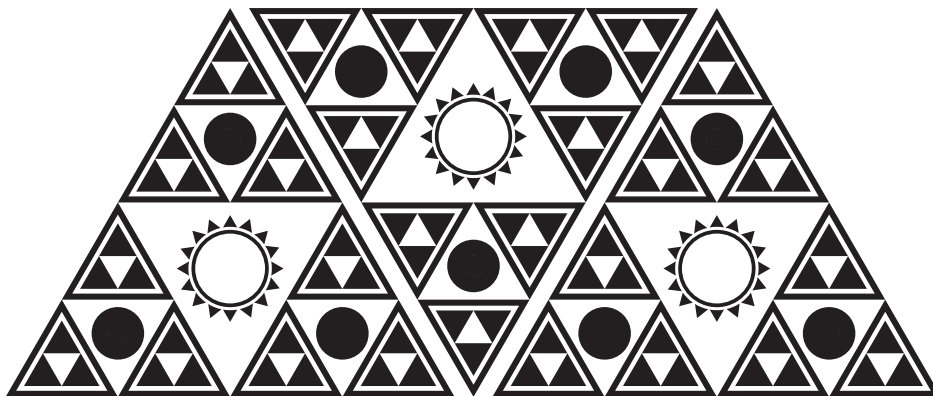
Utilisez la compétence Perception pour déterminer si vous entendez des sons étouffés ou remarquez des choses peu visibles en observant la zone.

Le capteur reste pendant 1d6 rounds.

Toute créature attentive peut remarquer le démon, à condition de réussir un test de Perception contre un DD 10 + votre discrétion. Il est impossible de le faire disparaître ou d'agir sur lui de toute autre manière.

Une magie de protection suffisamment puissante, comme Interdiction, empêche toute Vision arcanique. Si l'endroit visé est protégé de telle manière, vous vous en rendez compte au tout début du rituel, et vous pouvez l'interrompre sans perdre aucune composante.

Il vous faut un miroir ou une boule de cristal d'une valeur minimum de 50 po. C'est le focus qui vous transmet ce que vous voyez et entendez.



HISTORIQUES

Vous pouvez tirer un historique par catégorie à la création du personnage.

GÉOGRAPHIE

1d8	Dans quelle type de région êtes-vous né et avez-vous été élevé ? N'oubliez pas d'associer ce choix à un climat (arctique, froid et sec, froid et humide, chaud et sec ou chaud et humide).
1	Dans les profondeurs de l'Ombreterre : vous voyez parfaitement dans les ténèbres en distinguant les différences de chaleur. Si votre race vous donne déjà cet avantage, vous avez un bonus de +4 en Exploration et une Résistance 2 au feu.
2	Dans une forêt impénétrable : vous avez appris à communiquer en silence pour indiquer vos impressions. Vous et vos alliés à 10 cases bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos jets de Perception.
3	Sur les hauteurs des montagnes : la vie dans les montagnes est difficile. Il faut aller vite quand on chasse. Vous avez un bonus de +3 aux dégâts sur vos attaques de base.
4	Sur les bords d'un vaste océan : à force de plonger tous les jours ou presque, vous avez appris à vivre en hypothermie constante. Vous avez une Résistance 4 au froid.
5	Le long des rivières et des fleuves : les cours d'eau du Vastemonde sont habités par des milliers d'esprits élémentaires joueurs et amicaux. Quand vous avez la possibilité de vous baigner dans un cours d'eau naturel au cours d'un repos (court ou long), vous gagnez 1d8 points de vie temporaires jusqu'au prochain repos long.
6	Au cœur de vastes plaines : les plaines sont souvent le terrain de chasse des créatures les plus imposantes et les plus massives du Vastemonde. Vous avez un bonus de +1 en CA contre les créatures dont la taille est supérieure à la vôtre.
7	Dans des marais difficiles d'accès : pour survivre, vous avez dû apprendre à faire attention où vous mettiez les pieds. Vous ignorez les terrains difficiles quand vous vous décalez.
8	Au milieu d'une cité grouillante de vie : en ville, il ne faut pas avoir les yeux dans ses poches et se tenir prêt à toutes les éventualités. Vous avez un bonus de +4 en initiative.

STATUT SOCIAL

1d10	Dans quel milieu social avez-vous été élevé ?
1-2	Dans les quartiers pauvres d'une cité : les conditions de vie ont affûté vos réflexes et vos instincts de survie. Si un adversaire qui vous attaque obtient un 1 naturel, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque d'opportunité contre lui.
3-4	Parmi les populations paysannes d'un petit bourg fortifié : les attaques des monstres contre votre village et ses champs étaient régulières. Vous avez appris à les repousser sans leur laisser trop de prise. Vous avez un bonus de +2 en CA contre tous les adversaires de taille G ou plus.
5-6	Au sein d'un clan nomade : les caravanes sont vulnérables aux attaques rapides et aux embuscades et il faut penser à se protéger. Vous avez appris à combattre quand vous êtes à terre. Vous n'avez pas de malus d'attaque pour vous-même et le malus pour vous toucher à distance est de -4. Vous offrez toujours un avantage de combat au corps à corps.
7-8	Dans une riche famille guildienne : vous connaissez les rouages des guildes impériales et savez profiter de leurs avantages. Vous pouvez choisir un suivant appartenant aux guildes et bénéficier de ses avantages une fois par séance de jeu.
9-10	Au plus près du pouvoir dans une maison haute : vous avez appris à vous battre entouré de gardes et d'amis. Quand vous êtes adjacent à un allié, vous avez un bonus de +1 à toutes vos défenses.

NAISSANCE

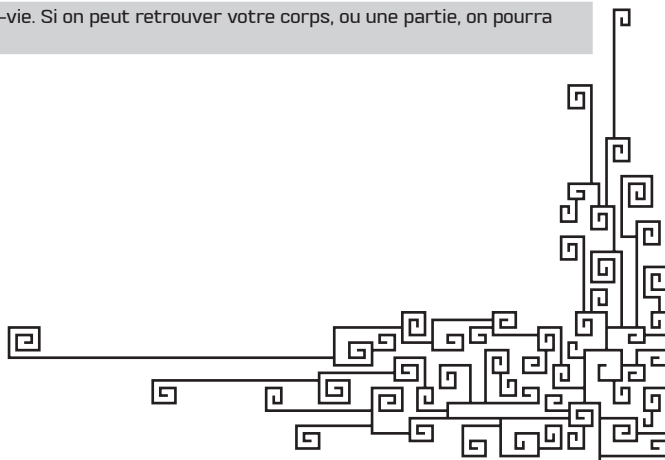


Id20	Les signes étaient clairs au moment de votre naissance pour qui savait les lire.
1	Le dragon : le signe du renouveau et de la magie, c'est le premier zodiaque de l'année. Vous avez un bonus de +1 aux dégâts des pouvoirs possédant le mot-clef focalisateur.
2	Le saltimbanque : le signe des honneurs et de la célébrité. Quand vous arrivez dans une auberge, effectuez un jet de sauvegarde. S'il est réussi, vous êtes reconnu (du moins si vous vous nommez) et vous aurez sans doute de nombreuses tournées gratuites. Sinon, on vous ignore. Cela n'est pas toujours très pratique. Bien entendu, le meneur de jeu peut vous donner un bonus ou un malus au jet si vous êtes dans une région très fréquentée où l'on vous connaît depuis longtemps ou si vous venez tout juste d'arriver dans un coin paumé.
3	Le centaure : le signe de la fertilité et de la famille. Il y a fort à parier que vous avez des cousins un peu partout dans le Vastemonde. Quand vous arrivez dans une ville, effectuez un jet de sauvegarde. En cas de succès, il y a dans le coin une lointaine parentèle qui ne refusera sans doute pas à vous recevoir.
4	Le molosse ailé : le signe de la puissance, de la volonté et de la force. Quand vous effectuez une bousculade, la cible recule de 2 cases. Par ailleurs, une fois par rencontre, vous avez un bonus de +5 en Force pour effectuer une action de pure puissance.
5	Le banquier : le signe de la richesse et des trésors perdus. Quand vous devez tirer un objet alchimique, tirez en deux et prenez celle qui vous intéresse.
6	Le frondeur : le signe de la guerre, de la confrontation et du combat. Vous avez un bonus de +1 aux dégâts des pouvoirs possédant le mot-clef arme.
7	Le chat : le signe de l'amour, de l'amitié, des relations humaines. Quand vous arrivez dans une auberge ou en ville, effectuez un jet de sauvegarde. En cas de succès, vous ne tardez pas à rencontrer une personne – qui sera amant(e) ou ami(e) et qui vous ouvrira sans doute quelques portes ou vous livrera quelques informations.
8	Le faucheur : le signe de la mort et des limbes. Vous avez une Résistance 5 nécrotique et un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre la mort.
9	La reine barbare : le signe des voyages, de la découverte et de la curiosité. Vous avez toujours l'intuition du chemin à emprunter, en milieu naturel, pour qu'il vous arrive des choses intéressantes. Cela fait de vous un explorateur ou un guide particulièrement efficace. Quand vous cherchez votre chemin, lancez un jet de sauvegarde. En cas de succès, vous savez exactement où aller.
10	Le guide : le signe de la loi et de la rigueur. Vos attaques de base au corps à corps repoussent la cible de 1 case.
11	Le troll : un signe de santé et de longue vie. Vous avez 5 points de vie supplémentaires.
12	Le centipède : le signe des secrets, de l'ombre et du poison. Vous avez un bonus de +4 en Discrétion ainsi qu'un bonus de +5 à tous les jets de sauvegarde contre les effets avec le mot-clef poison.
13	Le cyclope : un signe de créativité et d'invention. En baissant vos dégâts d'un cran, vous pouvez appliquer l'un des effets suivants : vous poussez la cible de 1 case ou la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour ou la cible a un malus de -2 à l'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.
14	Le forgeron : le signe du travail, de l'effort, de la concentration. Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser un même objet alchimique deux fois.
15	La chimère : Le signe du commerce et des échanges. Vous avez un bonus de +4 à tous les tests d'Influence pour marchander ou négocier, ainsi que sur les tests de Perception pour évaluer la valeur d'un bien.
16	Le golem : le signe de la connaissance et du savoir. Vos compagnons ont une case de plus à cocher quand ils ratent leurs jets de sauvegarde contre la mort.
17	Le soldat : le signe de la chance et de la tradition. Quand vous devez tirer une carte de chance, tirez en deux et prenez celle qui vous intéresse.
18	Le veilleur : le signe du pouvoir temporel, de la stratégie et des décisions. Vous avez un bonus de +5 à tous les jets de sauvegarde contre les états hébété ou étourdi.
19	Le poisson-sommeil : le signe de la sagesse et de la réflexion. Lorsque, grâce à votre personnage, le groupe reçoit une carte dans un défi de compétence, tirez-en deux et prenez la meilleure.
20	La liche : un signe de vie. Vous vieillissez cinq fois moins vite qu'une autre personne de votre race. Vous n'êtes peut-être pas immortel, mais vous aurez une idée de ce que signifie l'éternité.

ACTIVITÉ

Id10 Vous aviez une vie avant de devenir aventurier. Quelle fut-elle ?

- 1 **Un entraînement militaire complet** : vous avez un bonus de +1 à l'attaque et +2 aux dégâts avec un type d'arme précis (épées longues, épées courtes, arbalète de poing, arc long, etc.).
- 2 **Étudiant dans un séminaire impériale** : vous pouvez répartir quatre points supplémentaires dans vos compétences, à condition que leur caractéristique directrice soit l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme. Vous pouvez mettre tous les points dans la même compétence ou dans plusieurs.
- 3 **Apprenti auprès d'un maître artisan** : vous pouvez répartir quatre points supplémentaires dans vos compétences, à condition que leur caractéristique directrice soit la Force, la Dextérité ou la Constitution. Vous pouvez mettre tous les points dans la même compétence ou dans plusieurs.
- 4 **Une vie criminelle plus ou moins fructueuse** : à force de détalier pour éviter la milice de la guilde des voleurs, vous n'accordez plus d'avantage de combat lorsque vous courez — mais vous avez toujours le malus de -5 pour accomplir des actions.
- 5 **Serviteur dans une auberge très fréquentée** : vous avez l'habitude des bagarres d'auberge et des mouvements d'humeur. À chaque fois que vous devez vous battre contre des adversaires armés de bâtons, gourdins, matraques ou à mains nues, vous avez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution + votre niveau.
- 6 **Comédien et musicien lancé sur les routes** : vous savez imiter vos compagnons, dans leur geste et dans leur voix. En combat, vous pouvez utiliser, une fois par rencontre, l'un des pouvoirs de novice que vos compagnons ont activé devant vous.
- 7 **Assistant du sénéchal d'une maison haute** : vous avez appris à jouer de votre autorité. À chaque fois que vous ratez une attaque contre un sbire, vous pouvez effectuer une attaque de Charisme contre sa Volonté. En cas de succès, le sbire fuit le champ de bataille.
- 8 **Commis au sein d'une grande maison marchande** : il en faut beaucoup pour vous impressionner, vu la quantité d'ordres et de menaces que vous avez reçus. Vous avez un bonus de +2 en Volonté contre toutes les tentatives d'intimidation et les effets de peur.
- 9 **Employé de la Guilde de l'eau toujours par monts et par vaux** : vous savez que les monstres qui rôdent dans la nature sont d'abord sensible à la douleur et que pour leur faire mal, il faut les toucher. À chaque fois que vous baissez vos dégâts d'arme d'une catégorie, vous avez un bonus à l'attaque de +2.
- 10 **Employé de Titan & Fils** : vous avez une assurance-vie. Si on peut retrouver votre corps, ou une partie, on pourra vous ressusciter. Une fois. Sans frais.





LES MÉTIERS

ARCANISTE

Apprentissages

- ♦ Quand vous utilisez une carte de chance, vous infligez 2 dégâts physiques supplémentaires sur une attaque à avant la fin de votre prochain tour.
- ♦ ♦ Quand vous subissez un flux magique, vous pouvez désigner un allié consentant qui le subit à votre place ou vous pouvez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde contre un effet de votre choix.
- ♦ ♦ Après un repos court, vous pouvez regarder les cinq premières cartes de la pioche de chance et les replacer dans l'ordre que vous voulez.

CHASSEUR DE PRIME

Apprentissages

- ♦ Quand vous déterminez votre initiative, lancez le dé deux fois et prenez le meilleur résultat.
- ♦ ♦ Quand vous obtenez un critique contre une créature qui vous donne un avantage de combat, celle-ci tombe à terre en plus de tous les autres effets.
- ♦ ♦ Une fois par tour, pour une action mineure, vous pouvez désigner la créature la plus proche de vous comme cible. Vous lui infligez 2 dégâts physiques supplémentaires quand vous la touchez.

DIPLOMATE

Apprentissages

- ♦ Vous avez un bonus de +2 en Intuition et Influence.
- ♦ ♦ Quand un ennemi rate une attaque contre vous au corps à corps, vous avez un bonus de +2 à une attaque contre cet ennemi avant la fin de votre prochain tour.
- ♦ ♦ Quand une attaque de zone contre votre Vigueur ou votre Volonté touche, vous réduisez les dégâts par la moitié.

MERCENAIRE

Apprentissages

- ♦ Quand vous prenez votre second souffle, vous regagnez aussi des points de vie supplémentaires égal à deux fois votre niveau.
- ♦ ♦ Quand vous êtes en péril, vous infligez +2 dégâts physiques supplémentaires.
- ♦ ♦ Quand vous êtes adjacent à un allié, celui-ci reçoit un bonus de +1 à toutes ses défenses.

PISTEUR

Apprentissages

- ♦ Vous bénéficiez d'une vision des étoiles.
- ♦ ♦ Vous avez un bonus de +1 en Vitesse tant que vous n'êtes pas en péril.
- ♦ ♦ Vous ignorez les terrains difficiles.

SAVANT

Apprentissages

- ♦ Vous avez un bonus de +2 en Érudition et en Mécanique.
- ♦ ♦ Vous avez un bonus de +2 à tous les jets pour recharger vos objets alchimiques à la fin d'une rencontre.
- ♦ ♦ Une fois par tour, quand vous obtenez un critique sur une attaque avec un objet alchimique, effectuez une seconde attaque avec cet objet contre une cible située à moins de 10 cases de la première.

SOIGNEUR

Apprentissages

- ♦ Au début de chaque rencontre, vous avez une réserve de points de vie temporaires égal à deux fois votre niveau. Pour une action mineure, vous pouvez transférer tout ou partie de cette réserve à un allié adjacent.
- ♦ Tous les alliés situés à deux cases ou moins de vous reçoivent un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde.
- ❖ À chaque fois que vous transférez un point de vie temporaire de votre réserve, vous soignez aussi un point de vie de votre cible.

SURVIVANT

Apprentissages

- ♦ Vous avez un bonus de +1 aux attaques d'opportunités.
- ♦ Vous avez 5 points de vie supplémentaires.
- ❖ Vous obtenez un bonus de +2 dégâts physiques contre les ennemis en péril.

TRAFIQUANT DE LOTUS

Apprentissages

- ♦ Quand vous obtenez un critique sur une attaque au corps à corps contre un ennemi en péril, ce dernier est aveuglé jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- ♦ Vous gagnez Résistance au poison avec une valeur égale à votre niveau.
- ❖ Quand vous infligez des dégâts à une créature qui vous accorde un avantage de combat, vous infligez 5 dégâts continus de poison (sauvegarde annule).

TUEUR

Apprentissages

- ♦ Vous recevez un bonus de +2 pour repérer, suivre et connaître une créature que vous chassez.
- ♦ Quand un allié volontaire est adjacent à la fois à vous et à une créature, vous pouvez utiliser une action de mouvement pour échanger vos places respectives.
- ❖ Quand vous effectuez une attaque de corps à corps contre une créature, vous obtenez un critique sur un résultat de 18-20.



LES CARTES DE CHANCE ET LES OBJETS ALCHIMIQUES

Vous pouvez récupérer les
cartes de chance et les
objets alchimiques à imprimer
au format original (100x65mm
et 44x67mm), parfait pour les
protèges-cartes du
commerce, sur
<http://legrumph.org>



LE VAGABOND

[INTERRUPTION IMMÉDIATE]

Vous avez un bonus de +10 sur
un jet de compétence.



L'ADVERSAIRE

[ACTION LIBRE]

Jusqu'à la fin du combat, vous infligez des
dégâts de feu, de froid,
radiants ou nécrotiques. Vous devez
effectuer ce choix en jouant la carte.



LE SPECTRE

[ACTION LIBRE]

Jusqu'à la fin du combat, à chaque fois
que vous infligez des dégâts, votre
adversaire doit réussir une sauvegarde ou
subir 5 dégâts supplémentaires.



LE CORBEAU

[ACTION LIBRE]

Choisissez l'un de vos adversaires. Il
commence le combat avec 1d4 points de
vie en moins par dé de vie. Sa valeur de
péril ne change pas.

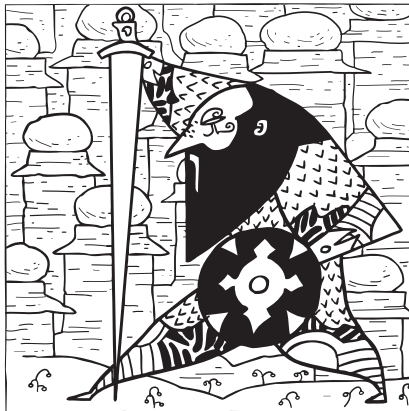


LE GUERRIER ÉCARLATE

[RÉACTION IMMÉDIATE]

Vous pouvez relancer un jet de votre choix – que ce soit pour une action ou des dégâts.

Vous prenez le meilleur résultat.



LE FOSSOYEUR

[RÉACTION IMMÉDIATE]

Si vous tombez à 0 points de vie ou moins, vous êtes stabilisé et vous regagnez immédiatement 5 points de vie.



LE MÉNÉLOUP

[RÉACTION IMMÉDIATE]

Vous infligez les dégâts maximum sur une attaque réussie.



LA COMTESSE

[ACTION LIBRE]

Vous annulez immédiatement un effet de votre choix ou un état préjudiciable.



LE GOLEM

[ACTION LIBRE]

Vous avez un bonus de +10 à une défense de votre choix jusqu'à la fin de votre prochain tour.



LE DRAGON-ROI

[ACTION LIBRE]

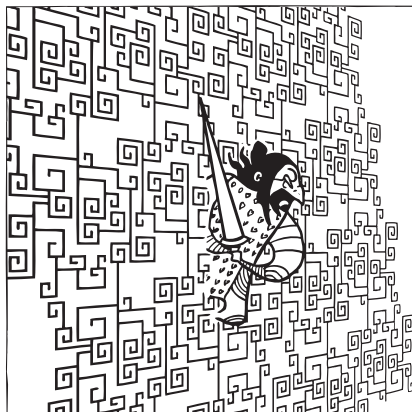
Jusqu'à la fin du combat, vous avez au choix un bonus de +2 dans une défense, à l'attaque ou aux dégâts. Vous devez choisir au moment de jouer la carte.



L'EMPEREUR

[ACTION LIBRE]

Vous avez une action supplémentaire.



LE PORTAIL

[MOUVEMENT]

Vous vous décalez de votre vitesse.



LE VOLEUR DE VENT

[ACTION LIBRE]

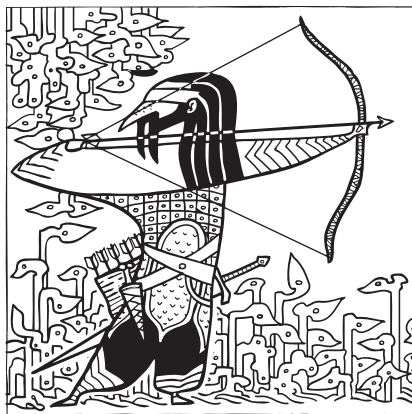
Vous pouvez réutiliser un pouvoir de rencontre.



LE GOBELIN MARTEAU

[INTERUPTION IMMÉDIATE]

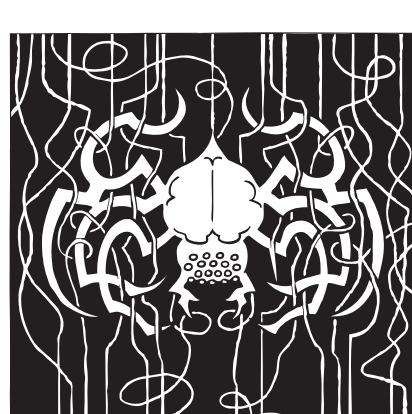
Vous annulez une attaque réussie contre vous. Vous pouvez vous décaler de 1 case.



L'AVEUGLE

[INTERUPTION IMMÉDIATE]

Vous pouvez immédiatement effectuer une attaque contre un adversaire à portée.



LE FORGELIN

[ACTION LIBRE]

Choisissez une carte de chance de votre choix dans la pioche ou la défausse.



LE CRÈVE-CŒUR

[RÉACTION IMMÉDIATE]

Ajoutez 1[A] à vos dégâts jusqu'au début de votre prochain tour.



LE RÊVEUR

[ACTION LIBRE]

Vous pouvez prendre un second souffle gratuit.



LE TROLL

[RÉACTION IMMÉDIATE]

Jusqu'à la fin du combat, à chaque fois que vous tombez en péril, vous gagnez Régénération 5.



LA DAME D'ARCANÉ

[RÉACTION IMMÉDIATE]

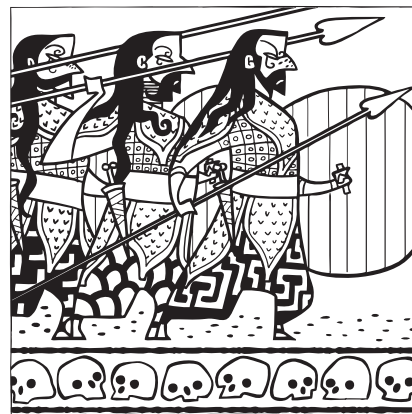
Si vous êtes pris dans une attaque de zone, vous réduisez les dégâts de moitié pour vous et tous les alliés concernés.



LA LUNE ROUGE

[INTERUPTION IMMÉDIATE]

Vous avez un bonus de +10 sur un jet d'attaque.



LE CAPITAINE

[ACTION LIBRE]

Jusqu'à la fin du combat, à chaque fois qu'un allié commence son tour à votre contact, il regagne votre niveau points de vie.



ACIDE GRÉGEOS

Quand cette fiole de verre se casse, elle libère son acide



CONSOMMABLE • ACIDE
ACTION SIMPLE • DISTANCE 5
CIBLE : une créature
ATTAQUE : Dextérité + votre niveau contre Reflexes
REUSSITE : 1d10 dégâts d'acide et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule)
ÉCHEC : demi-dégâts et pas de dégâts continus.



BÂTON FUMIGÈNE

Ce bâton d'argile alchimiste brûle en dégageant un épais nuage de fumée



CONSOMMABLE
ACTION SIMPLE • EXPLOSION 1 À 5 CASES
EFFET : le bâton fumigène crée un périmètre qui persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toutes les cases concernées confèrent un abri partiel et bloquent les lignes de vue.



BOMBE AVEUGLANTE

Quand elle est lancée, cette sphère de céramique de la taille du poing explose dans une lumière aveuglante.



CONSOMMABLE
ACTION SIMPLE • EXPLOSION 1 À 10 CASES
CIBLE : chaque créature dans la zone
ATTAQUE : Dextérité + votre niveau contre Vigueur
REUSSITE : la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour

CATAPLASME MÉDICINAL

Ce lot d'herbes médicinales tout spécialement préparées améliorent les capacités de récupérations naturelles.



CONSOMMABLE
ACTION MINEURE • PERSONNEL
EFFET : le personnage regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à son niveau quand il prend son second souffle



CRAIE BRISE-SERRURE

Lorsqu'on l'enfonce dans un trou de serrure, ce fin bâton de craie grise peut forcer le plus complexe des verrous.



CONSOMMABLE
ACTION SIMPLE • PERSONNEL
EFFET : vous bénéficiez d'un bonus de +10 à un test de Mécanique pour ouvrir une serrure. En cas de réussite, la serrure est détruite. La craie n'empêche pas le déclenchement des pièges éventuels.



FEU GRÉGEOS

Quand ce flacon casse, il remplit une zone de flammes alchimiques.



CONSOMMABLE • FEU
ACTION SIMPLE • EXPLOSION 1 À 10 CASES
CIBLE : une créature
ATTAQUE : Dextérité + votre niveau contre Reflexes
REUSSITE : 2d6 dégâts de feu
ÉCHEC : demi-dégâts



FLASQUE DE SECOUSSE

Quand ce flacon se brise, il crée une onde de choc qui hébète vos ennemis.



CONSOMMABLE
ACTION SIMPLE • EXPLOSION 1 À 10 CASES
CIBLE : chaque créature dans la zone
ATTAQUE : Dextérité contre Vigueur
REUSSITE : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour



GIVRE GRÉGEOS

Ce flacon de céramique explose dans une brume glacée quand il frappe, nimbant sa cible d'un froid paralysant.



CONSOMMABLE • FROID
ACTION SIMPLE • DISTANCE 10
CIBLE : une créature
ATTAQUE : Dextérité + votre niveau contre Reflexes
REUSSITE : 1d10 dégâts de froid et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour
ÉCHEC : demi-dégâts et la cible n'est pas ralentie



HUILE FRAPPE-SPECTRE

Une arme enduite de cette huile trouble dégage une brume fantomatique jaunâtre.



CONSOMMABLE
ACTION MINEURE
EFFET : vous ignorez la résistance immatérielle du prochain mort-vivant que vous touchez.



HUILE DE SÉPENT

Ce gel huileux permet d'échapper facilement aux liens et aux étreintes.



CONSOMMABLE
ACTION SIMPLE • PERSONNEL
EFFET : vous bénéficiez d'un bonus de +10 en Acrobatie pour échapper à une étreinte (jet contre les Reflexes de la créature) ou à des liens (tâche modérée).



PIERRE À TONNERRE

À l'impact, cette sphère d'argile émet un coup de tonnerre capable d'assourdir et de renverser les créatures alentour.



CONSOMMABLE • TONNERRE
ACTION SIMPLE • EXPLOSION 1 À 10 CASES
CIBLE : chaque créature dans la zone
Attaque : Dextérité + votre niveau contre Vigueur
Réussite : 1d4 dégâts de tonnerre, la cible est poussée d'une case depuis le centre de l'explosion et elle est assourdie (sauvegarde annule)



POISON DARD-SANG

Cette toxine d'un noir d'encre inflige des blessures qui brûlent longtemps après le coup initial



CONSOMMABLE • POISON
ACTION MINEURE • PERSONNEL
EFFET : enduisez votre lame ou un projectile de poison dard-sang, la prochaine cible que vous touchez avec cette arme subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

COLLE UNIVERSELLE

Cette pâte grise crée un lien quasiment indestructible entre les deux objets contre lesquels on l'applique.



CONSOMMABLE

ACTION SIMPLE

EFFET : appliquez cette colle à un objet que vous fixez à un autre objet à portée d'allonge. Le collage est effectif à la fin de votre prochain tour. Il faut un jet de Force (DD29) pour les séparer et les objets subissent alors 2d10 dégâts.

CONTREPOISON

Ce stimulant épais aide à neutraliser les effets de la plupart des poisons.



CONSOMMABLE

ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous ou un allié adjacent bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre le poison. L'effet dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant les cinq prochaines minutes.

REPOUSSE BÊTES

Ce bâtonnet d'encens à combustion rapide crée un nuage de fumée qui tient les bêtes à distance.



CONSOMMABLE • PÉRIMÈTRE

ACTION SIMPLE • EXPLOSION 1

CIBLE : uniquement les bêtes

ATTAQUE : votre niveau + 10 contre Vigueur

REUSSITE : la cible glisse vers la case la plus proche hors du périmètre. Celui-ci reste actif jusqu'à la fin de la rencontre. Les bêtes qui commencent leur tour dans le périmètre subissent l'effet.

SACOCHE IMMOBILISANTE

Ce petit sac en cuir contient un gel collant capable d'immobiliser vos ennemis



CONSOMMABLE

ACTION SIMPLE • DISTANCE 10

CIBLE : une créature

ATTAQUE : Dextérité + votre niveau contre Reflexes

REUSSITE : la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochaine action, puis elle est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

GOUDRON FEU-DRAGON

Cette substance collante embrase la cible de flammes persistantes.



CONSOMMABLE • FEU

ACTION SIMPLE • DISTANCE 10

CIBLE : une créature

ATTAQUE : Dextérité + votre niveau contre Reflexes

REUSSITE : 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)

HUILE DE LENTE MARCHÉ

Une arme enduite de cette huile blanche a le pouvoir de ralentir un adversaire.



CONSOMMABLE

ACTION MINEURE

EFFET : la prochaine cible que vous touchez avec cette arme est ralentie (sauvegarde annule).

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS

ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS

ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POUDRE DE PISTAGE

Les grains de cette poudre argentée peuvent révéler les traces les plus subtiles



CONSOMMABLE • PÉRIMÈTRE

ACTION SIMPLE • PERSONNEL

EFFET : la poudre crée un périmètre de 5 cases contigües. Tous les tests de Nature ou de Perception pour trouver des traces ou des marques ont un bonus de +10. Les effets de la poudre durent une heure.

POUDRE DE SENS-CLAIRS

Cette fine poudre argentée restaure les sens perdus.



CONSOMMABLE

ACTION MINEURE

EFFET : vous ou un allié adjacent pouvez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de +5 contre un état préjudiciable aveuglé ou assourdi auquel un jet de sauvegarde peut mettre fin.

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS

ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS

ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

SOLUTION D'EAU CLAIRE

Cette petite boulette de gelée blanche purifie les liquides les plus toxiques, des poisons aux eau-de-vie naines.



CONSOMMABLE
ACTION MINEURE

EFFET : une dose de solution d'eau-claire peut purifier les liquides contenus dans un cube d'une case de côté (plus de 3000 litres). Il faut une minute pour qu'elle agisse. Elle n'a aucun effet sur les poisons ou toxines déjà ingérées ou sur les créatures possédant les mots-clefs aquatique ou eau.

SOLVANT UNIVERSEL

Cette solution claire à l'odeur caramélisée peut dissoudre n'importe quel adhésif.



CONSOMMABLE
ACTION SIMPLE

EFFET : appliquez la colle sur vous-même, un objet ou une créature adjacente. Elle dissout tout agent adhérent ordinaire, y compris la colle universelle. Si vous êtes victime d'un effet collant, le solvant vous permet de tenter immédiatement un jet de sauvegarde à +5 contre les états préjudiciables possibles.

TAPIS EXPLOSIF

Ces cristaux granuleux explosent quand on marche dessus.

CONSOMMABLE * ELECTRICITE, FEU OU FROID
ACTION SIMPLE * DISTANCE 1

EFFET : quand une créature marche sur le tapis, elle subit une attaque à +7 contre Réflexes. Il est possible de tenter un test de Perception (difficulté 20) pour voir le tapis-explosif.

REUSSITE : selon le type de tapis-explosif.
Tapis-de-feu : 2d8 dégâts feu et la cible est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Tapis-de-glace : 1d8 dégâts de froid et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Tapis-de-foudre : 1d8 dégâts d'électricité, la cible est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant et elle offre un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

TEINTURE BONNE-NUIT

Dissout dans la nourriture ou la boisson, cet élixir sucré peut neutraliser un adversaire sans le blesser.



CONSOMMABLE * SOMMEIL
ACTION MINEURE

EFFET : Vous glissez la teinture dans un plat ou un breuvage adjacent. Une minute après l'avoir ingérée, une créature subit une attaque de +12 contre Vigueur. En cas de réussite, elle tombe inconsciente pendant une heure ou jusqu'à ce qu'elle soit attaquée ou secourue violemment.

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS
ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS
ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS
ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS
ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS
ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS
ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS
ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie

POTION DE SOIN

Cette potion aide le corps à guérir.



CONSOMMABLE • SOINS
ACTION MINEURE • PERSONNEL

EFFET : vous récupérez 5 points de vie