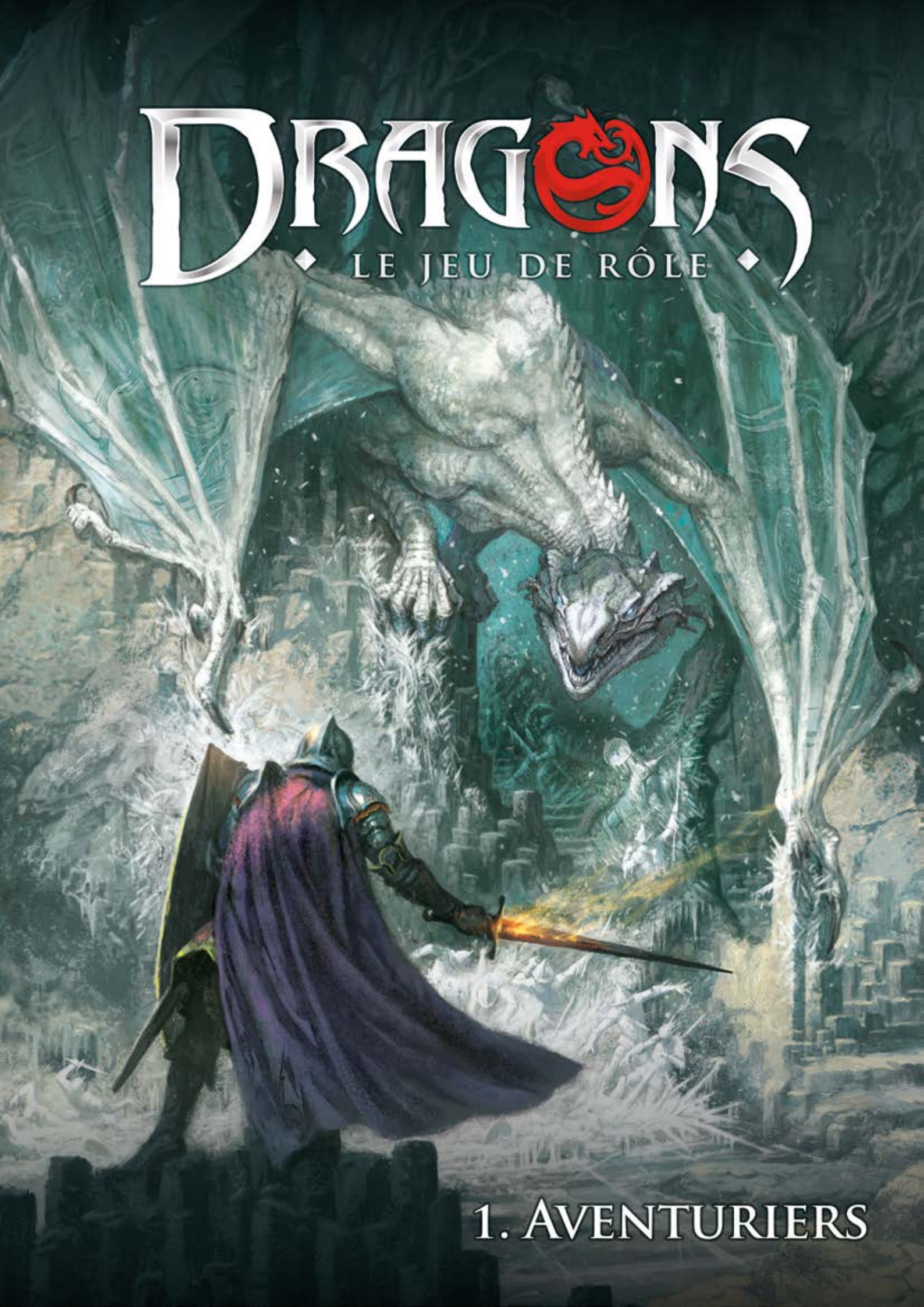
DRAGONS

LE JEU DE RÔLE



1. AVENTURIERS


DRAGONS
AVENTURIERS

Crédits

DRAGONS est un jeu de rôle produit par le studio Agate sur une idée originale de Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann.

Direction éditoriale et conception

Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann

Coordination éditoriale

Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Nelyhann

Traduction

Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Jérôme Vessière ; Vincent Basset ; Sandy Julien

Rédaction

Alak Dûl ; Benji Lacrouts ; Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Félix Huet ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Nelyhann ; Olivier Fanton ; Vincent Basset

Relecture

Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Frédérick 'Atorgael' Pilling ; Frédéric Leroy ; Ginkoko ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Laurent 'Elcath' Catinaud ; Laurent 'NainPaladin' Chouraki ; Nelyhann ; Stéphane 'J2N' Roy

Direction artistique

Nelyhann

Direction artistique associée

Asamijess ; Benjamin 'OldBen' Diebling et Joëlle 'Iris' Deschamp

Illustration de couverture

Yvan 'Gawain' Villeneuve (édition standard ; édition Dragon rouge) et Julien Telo (édition Grand Ver)

Illustrations intérieures

Charlène 'Chane' Tabary ; Cheza ; Delphine 'GinL' ; Fred Pinson ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Nicolas Jamme ; Olivier 'Akae' Sanfilippo ; Yvan 'Gawain' Villeneuve

Maquette

Delphine 'GinL'

Logo

Julien Telo

Remerciements

Un grand merci aux soutiens de la campagne Ulule qui ont permis à DRAGONS d'exister !

Merci aussi à tous ceux qui ont testé le jeu et les scénarios, et ceux qui nous ont fait part de leurs retours de lecture sur les textes en cours : Alexandre 'Xandrae' Italia ; Alexandre Rougier ; Amnèsya ; Boris 'Soulnight' Bouard ; Cèdric Benslimane ; Cindy 'Nails' Husson ; Clément 'Foz' Fory ; Edouard H. Blaes ; Etienne 'Etmer_Fachronies' Mercier ; Fabrice 'Fafi' Burguès ; Frédérick 'Atorgael' Pilling ; Greg Dayet ; Hugo 'Demyke' Lacrouts ; Laurent 'NainPaladin' Chouraki ; Noé 'Douarkoïq' Lacrouts ; Quentin 'Aeghiss' de Goër ; Rémy Masetto ; Roger Noguera ; Silas 'Grayfoxliquid' Rummel ; Stéphane 'Larco' Larré ; Sylvain 'Pwyll' Moriame ; Tom Ferréol ; William 'Casaïr' Odet.

Basé en France, le studio Agate est spécialisé dans la création de mondes imaginaires.
Il produit notamment des livres de jeux de rôle sous le label Agate RPG, des albums de musique et des jeux vidéos. Retrouvez l'actualité et les dernières publications du studio : www.studio-agate.com

Copyright © 2017 Agate RPG
Agate RPG et Studio Agate sont des marques d'Agate Éditions
Agate Éditions, 7 avenue Joseph Froment,
92250 La Garenne Colombes
Contact, questions, distribution : team@studio-agate.com

Le livre de base Aventuriers pour le jeu de rôle Dragons est publié par le Studio Agate sous l'Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast. L'Open Game License est reproduite à la dernière page de cette publication.

Product Identity : Les éléments suivants sont identifiés comme relevant du Product Identity, tel que défini dans l'Open Game License version 1.0a, Section 1(e) et ne sont pas Open Content : les marques, les noms propres (nom du monde, personnages, divinités, etc.), les dialogues, le système modulaires et ses icônes, les nouvelles sous-espèces, les nouveaux archétypes, les nouveaux dons, la classe du lettré, les nouvelles règles (création d'historique, handicap, inciter, choisir sa victoire, blessure, etc.), les descriptions (événements, lieux, personnages), les illustrations et le logo, le style graphique tel que défini comme trade dress.

Open Content : À l'exception du contenu désigné comme Product Identity (voir plus haut), les mécaniques de jeu de cette publication du Studio Agate sont Open Game Content, tel que défini dans l'Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). Aucune partie de cette publication autre que le matériel désigné comme Open Game Content ne peut être reproduite sous n'importe quelle forme sans la permission écrite du Studio Agate.

Dépôt légal : 2017 – ISBN : 978-2-919256-36-5 – Imprimé en Europe. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. »

Table des matières

Crédits 4

Table des matières 5

Avant-propos 9
- Une introduction au jeu de rôle 9
  - Un exemple de scène 10
- Le système modulaire 11

Première partie 13

Création de personnage 13

Pas à pas 14
- Ted 14
- 1. Choisir son espèce 15
- 2. Choisir sa civilisation 15
- 3. Choisir son historique 16
- 4. Choisir sa classe 17
- 5. Déterminer l'Éveil à la magie 18
- 6. Déterminer ses caractéristiques 19
- 7. Choisir son équipement 22
- 8. Définir ses compétences et finitions techniques 22
- 9. Décrire son personnage et définir l'alignement 22

Espèces 24
- Choisir une espèce 24
- Traits d'espèce 24
- Hybrides 25
- L'origine des peuples piliers d'Eana 25
- Drakéides 26
  - Traits des drakéides 28
- Dvaergen, les nains 29
  - Traits des nains 31
- Elfes 33
  - Traits des elfes 36
- Gnomes 38
  - Traits des gnomes 40
- Halfelins 42
  - Traits des halfelins 44
- Humains 45
  - Traits des humains 47
- Melessës, les demi-elfes 48
  - Traits des melessës 50
- Merosis, les demi-orcs 51
  - Traits des merosis 53
- Tieffelins 54
  - Traits des tieffelins 57

Civilisations d'Eana 58
- Acoatl 59
- Arolavie 60
- Ajagar 60
- Barbaresques (Îles) 60
- Cité Franche 61
- Cyrillane 61
- Drakenbergen 62
- Ellerìna 62
- Éoliennes (Îles) 62
- Inframonde 63
- Kaan 63
- Lothrienne 63
- Mibu 64
- Rachamangekr 64
- Royaumes des Sables 64
- Septentrion 65
- Shi-huang 65
- Torea 65

Histoire du personnage 66
- Historique 66
  - Étapes de la création d'historique 66
  - Étape 1 : Identité 67
  - Étape 2 : Maîtrises de compétence 69
  - Étape 3 : Maîtrises complémentaires 74
  - Étape 4 : Équipement 78
  - Étape 5 : Privilège 80
  - Étape 6 : Particularités 82
  - Handicap 86
- Historiques prêts à l'emploi 87
  - Acolyte 87
  - Animiste 89

Bohémien 90
Condottiere 91
Érudit 93
Explorateur des terres sauvages 95
Larron 97
Notable 99
Reclus 101
Survivant 102
Personnalité 104
Alignement 104
Inspiration 105

Classes 106
Une destinée héroïque 106
Choisir sa classe 106
Barbare 108
Aptitudes de classe 110
Voies sauvages 114
Barde 116
Aptitudes de classe 118
Collèges bardiques 122
Druide 124
Aptitudes de classe 126
Cercles druidiques 131
Ensorceleur 134
Aptitudes de classe 136
Atavisme 141
Guerrier 144
Aptitudes de classe 146
Archétypes martiaux 149
Lettré 154
Aptitudes de classe 156
Marottes 161
Magicien 166
Aptitudes de classe 168
Traditions arcaniques 172
Moine 176
Aptitudes de classe 178
Traditions monastiques 182
Paladin 184
Aptitudes de classe 186
Serments sacrés 192
Prêtre 196
Aptitudes de classe 202
Domaines divins 206
Rôdeur 214
Aptitudes de classe 216
Archétypes de rôdeur 221
Roublard 224
Aptitudes de classe 226
Archétypes roublards 228
Sorcier 232
Aptitudes de classe 234
Manifestations occultes 237
Suzerains 240

Langues 244
Le commun, une langue véhiculaire 244
Les langues de base 244
Les systèmes d'écriture en vigueur 245
Sonorité des langues exotiques 247
Langues exotiques 247
Langages secrets 249
Lecture et écriture 249

Options d'évolution 250
Multiclassage 250
Prérequis 251
Points d'expérience 251
Points de vie et dés de vie 251
Bonus de maîtrise 252
Maîtrises 252
Aptitudes de classe 252
Dons 254
Abjurateur 255
Ambidextre 255
Archiviste 255
Brise-lame 255
Catalyseur magique 256
Collectionneur de magie 256
Combat tropical 256
Compagnon animal 256
Contre-feu 256
Devin 256
Doigts de fée 257
Enchaînement 257
Expéditif 257
Faufilement 257
Gladiateur 257
Harponneur 257
Herboriste 257
Héroïque 258
Impavide 258
Insensibilité élémentaire 258
Lanceur de couteaux 259
Magie persévérante 259
Maître des poisons 259

Mental d'acier 259
Nécromant 260
Panache martial 260
Parangon 260
Pavois 260
Pilier de taverne 260
Poigne d'ogre 260
Regain 260
Réminiscence magique 261
Science du déséquilibre 261
Secours 261
Sens du critique 261
Talent 262
Téméraire 262
Tenaille 262
Tireur de précision 262
Succès mitigé 262
Transmutateur 263
Vif comme l'éclair 263
Vigoureux 263

Seconde partie 265

Vie quotidienne 265

Commerce 266
Troc 266
Le système monétaire 268
Pierres précieuses 272
Pierres ornementales 272
Pierres semi-précieuses 272
Pierres organiques 273
Gemme 273

Niveaux de vie 274
Coût du train de vie 274
Activités de longue haleine influençant le train de vie 276

Ressources 278
Travailler 278
Revendre le butin 280
Emprunter 281

Services 282
Salaire des services communs 282
Services magiques 283

Équipement 284
Équipement de départ 284
Sacs prêts à l'emploi 285
Objets 286
Caractéristiques des objets 286
Qualité, disponibilité et prix 287
Armurerie 288
Matériaux rares et techniques de forge 288
Armes et armures abîmées 289
Armes 290
Maîtrise d'une arme 290
Propriétés des armes 292
Tables des armes 293
Armures 296
Enfiler ou retirer son armure 296
Table des armures 298
Outils 302
Fournitures 306
Magasin général 306
Boutique du tailleur 311
Apothicaire 312
Librairie et papeterie 314
Temple et cercle druidique 315
Voyage 316
Auberge 316
Montures et véhicules 318

Troisième partie 321

Règles du jeu 321

Caractéristiques 322
Résolution 322
Valeurs et modificateurs de caractéristique 324
Avantage et désavantage 325
Bonus de maîtrise 325
Jets de sauvegarde 326
Tests de caractéristique 326
Compétences et actions en jeu 329
Force 330
Dextérité 331
Constitution 332
Intelligence 333
Sagesse 334
Charisme 335

Aventures 336
Temps 336
Déplacements 336
Vitesse de déplacement 337

Déplacements particuliers 338
Interagir avec des objets 339
Vision et lumière 339
L'environnement 340
Asphyxie 340
Chute 340
Faim et soif 340
Repos 341
Repos court 341
Repos long 341
Les incertitudes du repos 342
Entre deux aventures 342
Dépenses liées au train de vie 342
Activités annexes 342

Combat 344
Le déroulement d'un combat 344
Surprise 344
Le combat, étape par étape 344
Initiative 345
Le tour de jeu 345
Déplacements et position 346
Réaction 346
Répartition du déplacement 346
Terrain difficile 347
À terre 347
Interagir avec les objets de l'environnement 347
Déplacement autour d'autres créatures 347
Déplacement en vol 348
Taille des créatures 348
Actions de combat 350
Anticiper 350
Assister 350
Attaquer 350
Chercher 350
Esquiver 351
Foncer 351
Inciter 351
Lancer un sort 352
Se cacher 352
Se dégager 352
Utiliser un objet 352
Effectuer une attaque 353
Jets d'attaque 353
Assaillants et cibles non visibles 353
Attaques à distance 354
Attaques de corps à corps 354
Test opposés au combat 355
Abri 356
Dégâts 356
Points de vie 356
Jets de dégâts 357
Résistance et vulnérabilité aux dégâts 358
Mort des monstres 358
Choisir sa victoire 358
Points de vie temporaires 359
Combat monté 360
Combat subaquatique 361

Santé 362
Guérison des points de vie 362
Fatigue 362
Blessures 365
Maladies 366
Quelques maladies d'Eana 367
Mort 370
Dans le feu de l'action 370
Post mortem 371

Annexes 372
États préjudiciables 372
À terre 372
Agrippé 372
Assourdi 372
Aveuglé 373
Charmé 373
Effrayé 373
Empoisonné 373
Entravé 373
Étourdi 373
Fatigue 374
Inconscient 374
Invisible 375
Neutralisé 375
Paralysé 375
Pétrifié 375
Glossaire technique 376
Abréviations 376
Système modulaire 376
Termes techniques 377
Remplir sa feuille de personnage 382
Fiche de personnage 384
Fiche grimoire 388

Avant-propos

Chère lectrice, cher lecteur,
Vous tenez entre vos mains le livre de base du jeu de rôle **Dragons : Aventuriers**. Vous allez pouvoir créer vos personnages et vous lancer dans l'aventure !
La gamme **Dragons : Le jeu de rôle** est construite autour d'un ensemble de livres qui constitue son cœur, et de plusieurs suppléments qui vous proposent des scénarios.
Dans les pages qui suivent, certains renvois évoquent d'autres livres. **Grimoire** décrit les règles relatives à la magie et présente les sorts auxquels ont accès ceux qui ont connu l'Éveil. **Arcanes** est consacré au surnaturel, aux plans, aux dieux, aux princes démons, à la corruption, à la folie et aux objets magiques. **Univers** décrit le monde d'Eana, son histoire et ses civilisations. **Bestiaire** rassemble une collection de créatures fabuleuses et mortelles que vos personnages seront peut-être amenés à rencontrer. Ces trois derniers livres sont destinés aux meneurs.
Vous trouverez en fin d'ouvrage un glossaire technique auquel nous vous conseillons de vous reporter dès que vous avez un doute sur un mot, une tournure ou un point de règle.

Une introduction au jeu de rôle

Si vous débutez dans le jeu de rôle sur table, voici quelques informations avant de vous lancer dans la lecture de ce livre. Dans une partie de jeu de rôle, chaque joueur incarne un personnage, l'un des héros de l'histoire. L'un des joueurs joue toutefois un rôle particulier : il est le meneur de jeu. À la manière d'un conteur, il va décrire l'histoire aux joueurs, les paysages qu'ils traversent, les personnages qu'ils rencontrent et le résultat des actions qu'ils entreprennent. L'un des principes de base de tout jeu de rôle consiste à déterminer ce qui se passe quand les protagonistes tentent quelque chose, qu'il s'agisse d'attaquer un adversaire, de crocheter une serrure, d'escalader une paroi, d'éviter un piège qui vient de se déclencher, de poursuivre un fuyard, de convaincre un garde de laisser passer le groupe, de résister à un sort d'emprise mentale, de participer à un bras de fer au fond d'un tripot, de se remémorer le nom du père du seigneur local ou de remonter une piste. Quand l'issue de la tentative ne coule pas de source, on recourt à une procédure assez souple qui a fait ses preuves au cours des dernières décennies : lancer un dé à 20 faces (1d20), ajouter les modificateurs appropriés et comparer le résultat à une autre valeur pour déterminer si la tentative échoue ou réussit.

On compte principalement trois catégories de jets de ce type :

- Le **jet d'attaque**, qui intervient dans le cadre des combats pour savoir si l'attaquant atteint sa cible.
- Le **jet de sauvegarde**, qui intervient le plus souvent quand il faut éviter une menace ou un danger qui se déclare subitement.
- Le **test de caractéristique**, qui intervient lorsqu'on met volontairement son talent à l'épreuve pour arriver à ses fins (à ce titre, on pourrait penser que le jet d'attaque est un test de caractéristique spécial, mais ce sont deux types de jet bien distincts).

Dans les trois cas, le joueur du personnage (PJ) ou le meneur s'il s'agit d'un personnage-non-joueur (PNJ) :

- Lance 1d20.
- Ajoute le modificateur de la caractéristique la plus appropriée à la situation.
- Ajoute le bonus de maîtrise de la créature s'il s'applique (parfois doublé ou réduit de moitié).
- Ajoute éventuellement d'autres modificateurs (bonus ou malus) liés aux circonstances.

On compare alors le résultat à une valeur cible (la classe d'armure ou **CA** de l'adversaire pour une attaque, un degré de difficulté ou **DD** fixé à l'avance pour un jet de sauvegarde et la plupart des tests de caractéristique, ou le résultat du test d'un ou plusieurs opposants lorsqu'on se mesure à une adversité par autre chose qu'une attaque).
Si le résultat final du jet modifié est égal ou supérieur à la valeur cible, la tentative est couronnée de succès. Dans le cas contraire, il s'agit d'un échec.
Lorsqu'on bénéficie d'un **avantage** ou qu'on subit un **désavantage**, on lance en fait 2d20 pour ne garder qu'un seul des jets (le plus élevé dans le cas d'un avantage, le plus faible dans le cas du désavantage).

Un exemple de scène

Joueurs : Étienne joue Yardan un moine humain ; Cindy interprète Jasna une prêtresse humaine de Forgeron, sœur de Ludmilla, guerrière humaine de William, dit Will ; Édouard, dit Ed, joue quant à lui Terdéric, gnome barbare en puissance ; Joëlle, dite Iris, est la meneuse de cette partie. L'action se déroule dans une zone frontalière entre l'Arolavie et la Lothrienne.

- **Meneuse** : Vous vous engagez dans la faille et commencez à progresser dans le couloir étroit. Vous savez que le voyage est dangereux, mais mieux vaut affronter les périls de l'Inframonde que de mourir dans cette mine. Éclairés par vos lampes à huile, vous discernez une ouverture. Un léger souffle agite les flammes. Qui passe devant ?
- **Étienne** : J'ai ouvert la marche, enfin, l'avancée. Qu'est-ce que je vois ?
- **Meneuse** : Vous arrivez sur un promontoire d'environ 2 mètres sur 3, dominant un à-pic dont il est difficile de mesurer la hauteur du fait de la très faible lumière...
- **Étienne** : Je fais signe à mes compagnons de venir, mais je garde le silence, pour entendre le moindre bruit suspect.
- **Meneuse** : Tout est calme, tu entends juste une légère brise.
- **Will** : S'il y a du vent, il y a peut-être une sortie vers l'extérieur ?
- **Meneuse** : Rien ne confirme ni n'infirme ton hypothèse.
- **Cindy** : On arrive alors. Je cherche un caillou ou quelque chose à faire tomber pour essayer d'évaluer la hauteur du trou.
- **Meneuse** : Fais un test de Sagesse : Survie, ou bien Intelligence sans compétence associée, comme tu préfères.

Cindy saisit un dé à vingt faces et le lance.

- **Cindy** : 18 ! Et avec mon bonus en Sagesse, ça donne un total de 20 !
- **Meneuse** : D'après toi, il y a une petite vingtaine de mètres. De ce que tu distingues de la paroi, les rochers sont assez nombreux pour offrir des prises qui pourraient vous faciliter la descente, du moins sur la partie qui t'est visible.
- **Ed** : Je reste à l'arrière et je surveille le tunnel. J'ai peur qu'on nous suive. Je fais attention à la flamme de ma lampe, je ne veux pas qu'elle s'éteigne !

Tous les joueurs regardent la meneuse lancer plusieurs dés derrière son écran. Celle-ci arbore alors un petit sourire satisfait et s'adresse à Ed :

- **Meneuse** : Le rocher près de ton personnage vient de bouger.
- **Ed** : Houla ?! Je m'écarte, je saute de côté, enfin pas dans le trou, hein !
- **Meneuse** : Avant ça, faites tous un jet d'initiative. Ed, tu es le seul à ne pas être surpris, mais rien ne dit que tu vas être plus prompt à réagir que le « rocher » !
- **Will** : Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce qu'on voit ?
- **Meneuse** : Quand vous tournez la tête vers votre compagnon qui vient de manifester sa frayeur, vous voyez ce qui semblait être de la pierre s'animer et prendre la forme d'une sorte de serpent obèse, sensiblement de votre taille, mais le pire, c'est sûrement sa tête, une composition répugnante qui évoque une fleur dont les pétales seraient des tentacules et une corolle constituée d'un bec tranchant et vorace qui claque dans le vide – pour l'instant !

Les joueurs se regardent. Leurs aventuriers n'ont jamais rencontré une telle créature, mais c'est aussi la première fois qu'ils évoluent dans l'Inframonde. Ils se préparent au combat, passant en revue leurs compétences et leurs pouvoirs.

Le système modulaire

DRAGONS utilise le système modulaire qui permet à chaque meneur de définir l'ambiance qu'il souhaite pour ses histoires : Action, Implacable, Intrigue, Mystère, Noirceur. À chaque fois que vous voyez l'un des symboles suivants, il s'agit d'une règle optionnelle. En plus de ces symboles désignant des règles optionnelles, vous pourrez en croiser d'autres au fil de votre lecture : Dragon, Éveil et Hasard des apprentissages. Elles présentent d'autres modulations, précisions et options techniques. Avant d'appliquer ces textes à votre personnage, demandez à votre meneur s'il les utilise dans sa campagne



Action

Fidèle au genre de l'heroic fantasy, cette icône désigne toutes les règles offrant des options épiques et mettant au premier plan les prouesses et les exploits des personnages.



Éveil

Pour pouvoir utiliser ses sorts et ses aptitudes magiques, quelle que soit sa classe, votre personnage doit avoir connu l'Éveil. Afin que vous puissiez les repérer facilement, tous les pouvoirs et aptitudes concernés par l'Éveil sont précédés par cette icône. Plus d'informations sont données sur l'Éveil dans la création de personnage.



Hasard des apprentissages

Si le meneur utilise cette règle optionnelle, le joueur ne choisit pas lui-même ses sorts au moment de la création et de l'évolution de son personnage et devra peut-être trouver un mentor pour apprendre de nouveaux pouvoirs. Plus d'informations sont données sur le hasard des apprentissages en introduction du chapitre Classes.



Implacable

Ces options permettent d'instaurer une ambiance plus dure, parfois plus réaliste, dans un style gritty, où rien ne vient faciliter la tâche des PJ – au contraire, même !



Intrigue

Les règles optionnelles portant cette icône mettent l'accent sur les interactions entre les personnages, les complots et machinations entre les factions et tout ce qui peut mettre en avant le rôle et l'interprétation des personnages.



Mystère

Cette icône désigne des règles qui mettent l'accent sur le mystère, le surnaturel et tout ce qui a trait aux secrets et au merveilleux.



Noirceur

Les règles optionnelles portant cette icône ont toutes un lien avec l'horreur, la folie ou la corruption et feront tendre vos histoires vers le genre de la dark fantasy.



Dragon

Cette dernière icône ne fait pas partie du système modulaire mais attire votre attention sur une information importante, à ne pas rater.



Première partie
Création de personnage

Avant de partir à l'aventure, il vous faut créer votre personnage. Cette première partie rassemble toutes les informations dont vous avez besoin pour concevoir ses origines, connaître ses pouvoirs et l'accompagner dans son évolution.

- **Création de personnage – Pas à pas**. Ce chapitre vous décrit toutes les étapes d'une création de personnage au travers de l'exemple de Zoë créant Ted, un halfelin roublard.
- **Espèces.** Choisissez de quel peuple d'Eana est issu votre personnage parmi les drakéides, les dvaergen, les elfes, les gnomes, les halfelins, les humains, les melessës, les merosis et les tieffelins.
- **Civilisations d'Eana.** Dix-huit civilisations s'épanouissent sur plusieurs continents, depuis les îles volantes jusqu'aux profondeurs souterraines. D'où venez-vous ?
- **Histoire du personnage.** Créez un historique unique pour votre personnage et posez les bases de sa personnalité. Quels sont ses idéaux, ses préoccupations, ses failles ? Qu'est-ce qui l'inspire ?
- **Classes.** Choisissez dans quelle voie vous souhaitez vous illustrer parmi les treize classes proposées : barbare, barde, druide, ensorceleur, guerrier, lettré, magicien, moine, paladin, prêtre, rôdeur, roublard ou sorcier.
- **Langues.** Quelles langues communes ou exotiques parlez-vous ?
- **Options d'évolution.** Passé le niveau 1, vous pourrez vous multiclasser et apprendre des dons rares.

Pas à pas

L'une des premières étapes pour le joueur, et l'une des plus grisantes, consiste à concevoir son personnage. Le but de l'opération est de créer un héros en devenir, défini par un profil de jeu et quelques éléments descriptifs qui permettront de le faire évoluer au gré de l'univers et des histoires que lui réserve le meneur.

Tous les joueurs n'ont pas la même approche. Certains ont une idée très précise de ce qu'ils veulent et aiment élaborer le vécu de leur protagoniste avant de le lancer à l'aventure. D'autres préfèrent se laisser guider par le cours du récit pour étoffer leur personnage au fur et à mesure.

Vous pouvez dans tous les cas commencer par vous poser la question suivante : quel genre de rôle ai-je envie d'interpréter ? Un combattant ou une lanceuse de sorts ? Un beau parleur ou une femme d'action ? Un être discret, voire furtif ou un individu d'aspect impressionnant ? Peut-être avez-vous déjà une apparence en tête, un peuple comme les elfes ou les nains. Votre héros sera-t-il proche de la nature, ou imaginez-vous plutôt un citadin invétéré ?

Toutes ces questions, et d'autres que vous vous poserez spontanément, vont guider vos choix tout au long de la création de votre personnage, notamment la sélection de son espèce et de sa classe. Munissez-vous d'une feuille de personnage, d'un crayon et de quelques dés, et laissez libre cours à votre imagination.

Ted

Tout au long de ce chapitre, Zoë (une joueuse qui découvre **Dragons**) va créer le personnage de Ted, en guise d'illustration des étapes de conception. Nous ne connaissons pour l'heure que le nom de ce mystérieux personnage, mais il va prendre forme et vie sous vos yeux, au fil des quelques encadrés qui suivent.

Les étapes de création

Voici les neuf étapes :

1. Choisir son espèce

2. Choisir sa civilisation

3. Choisir son historique

4. Choisir sa classe

5. Déterminer l'Éveil à la magie

6. Déterminer ses caractéristiques

7. Choisir son équipement

8. Définir ses compétences et finitions techniques

9. Décrire son personnage et définir son alignement

1. Choisir son espèce

Dans **Dragons**, vous pouvez choisir votre espèce parmi les neuf proposées, certaines comportant des sous-espèces. Vous pourrez ainsi interpréter un personnage humain, bien sûr, mais également piocher parmi les espèces suivantes : drakéide, dvaerg (nain), elfe, halfelin, gnome, melessë (demi-elfe), merosi (demi-orc), et tieffelin. Certaines ne vous disent peut-être rien, mais chacune d'entre elles est présentée plus spécifiquement dans le **chapitre Espèces**.

Parcourez donc ces lignes, laissez-vous guider par les illustrations et les textes, et penchez-vous sur les traits de chaque espèce et sous-espèce. Vous verrez que chacune s'accompagne de caractéristiques de jeu qui lui sont propres et singularisent les héros qui en sont issus. Vous en conclurez peut-être que certaines espèces paraissent plus aptes à certaines carrières, comme l'elfe qu'on imagine facilement magicien ou le nain combattant, mais rien n'empêche de sortir des sentiers battus et de jouer un personnage plus atypique, comme un demi-orc barde ou un gnome barbare.

Ted le halfelin

Zoë repense à ses films et romans préférés ; elle doit bien admettre un faible pour les héros qui ne paient pas de mine, les personnages qu'on n'imagine pas d'emblée terrasser des géants, mais qui réservent bien des surprises. Après avoir parcouru le chapitre des espèces, son choix se porte sur le halfelin. La lecture des quelques lignes et l'illustration lui inspirent d'ailleurs d'autres idées. Et puisqu'il lui faut également choisir une sous-espèce, elle opte pour un halfelin pied-léger, dont la description correspond davantage à ce qu'elle a en tête.

2. Choisir sa civilisation

Le choix de l'espèce de votre personnage peut influencer le choix de la civilisation où il a passé le plus clair de sa vie. Dans le royaume d'Ellerìna par exemple, il n'y a pratiquement que des elfes elenions, tandis que, dans la Cité Franche, tous les peuples cohabitent. Vous trouverez un aperçu de dix-huit cultures d'Eana, avec leurs particularités et leur ambiance propre dans le **chapitre Civilisations d'Eana**.

Votre civilisation n'influe que sur les langues que vous connaissez. Elle est avant tout un élément dramatique, une source d'aventures potentielles.

Ted de la Cité Franche

Le meneur signale à Zoë que sa campagne commencera justement dans la Cité Franche. Cette ville est un lieu de rencontre, d'où il est possible de partir vers des horizons lointains simplement en embarquant à bord d'un navire. Ted sera un citadin halfelin cyfand, quelqu'un qui a grandi dans la ville-monde et qui depuis son enfance entend les récits des découvertes de fabuleux trésors dans des contrées exotiques.

3. Choisir son historique

Votre personnage se singularisera également par son passé. Les guerriers nains n'ont pas tous le même parcours, pas plus que les magiciens elfes. **Dragons** vous propose de créer votre historique sur mesure. Si vous êtes pressé ou que vous préférez vous laisser inspirer par des exemples, vous pouvez puiser dans une dizaine d'historiques prêts à l'emploi. Ces options sont décrites dans le **chapitre L'histoire du personnage**. Certaines paraissent évidentes pour une classe donnée, comme un druide reclus ou un prêtre acolyte, mais toutes les combinaisons sont envisageables. Chaque historique vous octroie des atouts de jeu, comme des **maîtrises** de compétence ou d'outils, des langues et un élément que certaines circonstances vous permettront d'activer.

Consacrez donc quelques instants à étudier ces historiques, sachant que vous avez déjà peut-être une idée de la carrière que vous réservez à votre héros (combattant, lanceur de sorts, aventurier proche de la nature, etc.). Il est tout à fait possible que, à ce stade de la création de votre héros, vous n'ayez pas encore une vision bien claire de ce qui pourrait constituer son passé et soyez plus inspiré par ce qu'il va devenir. Dans ce cas, n'hésitez pas à passer à l'étape suivante (le choix de sa classe), plus proche du présent de votre personnage et de son avenir. Vous pourrez alors ensuite revenir à la sélection de son historique.

Chaque historique s'accompagne également d'un trait de personnalité, d'un idéal, d'une obligation et d'une faille, aspects descriptifs de votre personnage qui vous permettront de mieux le cerner et de lui donner plus de substance. Vous pourrez régler ces questions plus tard, quand vous aurez une idée plus précise de votre aventurier et aurez déterminé son **alignement**.

Ted la canaille

Zoë imagine Ted un peu filou, pas forcément un criminel sans foi ni loi, mais un halfelin qui a traîné dans quelques plans un peu louches. L'historique prêt à l'emploi Larron correspond bien à la vision qu'elle a de lui.



4. Choisir sa classe

Nous arrivons maintenant à la moelle épinière de votre personnage. La plupart des actions qu'il pourra entreprendre dans le jeu dépendent de sa classe et des éléments associés. **Dragons** propose treize classes et leurs déclinaisons, détaillées au **chapitre 3**. Souvent, le nom de la classe suffira à évoquer son essence : le guerrier, le magicien, le prêtre, le druide ou le barbare. Le texte qui introduit chacune des classes vous familiarisera avec son rôle, sa philosophie, ses variations et ses perspectives. Suit une partie plus technique précisant les maîtrises et les **points de vie** qu'elle octroie, l'équipement associé et les aptitudes qu'elle confère au fil des **niveaux** de progression.

Sur le plan de l'exploration, aucune classe n'est lésée, mais le roublard, le barde et le rôdeur raflent probablement la part du lion. Dans les phases d'action, certaines classes sont plutôt orientées combat armé, comme le guerrier ou le barbare. D'autres misent sur leur maîtrise de la magie, comme l'ensorceleur ou le magicien. D'autres encore se montrent polyvalentes, comme le barde ou le paladin. Pour ce qui est des interactions sociales, enfin, toutes les classes ont leur mot à dire, mais le prêtre, le barde, l'ensorceleur, le paladin, le sorcier et le roublard disposent d'atouts certains dans ce domaine. Sauf cas exceptionnel (votre meneur vous fera alors part de ses réserves ou restrictions), la classe que vous choisirez aura sa place dans la campagne. **Dragons** est conçu de telle manière que toutes ces vocations peuvent y briller, chacune à leur manière. C'est donc ici avant tout une question d'affinités, surtout s'il s'agit de votre première aventure.

Ted le roublard

Ce choix est presque naturel pour Zoë, même si elle hésite quelques instants à tourner Ted vers la carrière de barde. Mais à la lecture des aptitudes et maîtrises du roublard, elle se représente Ted faisant les poches des clients d'une taverne, Ted se cachant dans les ombres avant d'en surgir pour surprendre l'ennemi, Ted filant entre les pattes de ses poursuivants… Ted le roublard, en somme.

Elle note qu'il dispose de 8 points de vie (8 pv), auxquels elle ajoutera le modificateur de Constitution de son aventurier, une fois que ses caractéristiques seront fixées. Elle étudiera plus tard les aptitudes que lui confère sa classe, comme l'attaque sournoise ou l'expertise.

Bonus de maîtrise

Le bonus de maîtrise est un nombre qui découle directement de votre niveau de personnage et s'ajoute au résultat des jets suivants :

- Les jets d'attaque effectués avec des armes dont vous avez la maîtrise
- Les jets d'attaque de vos sorts (pour les lanceurs de sorts)
- Les tests de caractéristique associés à des compétences ou à des outils dont vous avez la maîtrise
- Les jets de sauvegarde de caractéristique dont vous avez la maîtrise
- Le degré de difficulté (DD) des jets de sauvegarde de vos sorts (pour les lanceurs de sorts)

Pour plus de détail sur les concepts de maîtrise et de bonus de maîtrise, reportez-vous au **chapitre Caractéristiques**.

5. Déterminer l'Éveil à la magie

Dans l'univers de **Dragons**, seuls certains individus connaissent ce que les sages nomment l'**Éveil** et savent manier les courants magiques. Est-ce un don ? Est-ce l'influence de la lune Éternité qui décide du destin des héros ? Est-ce une faveur sacrée des dieux ? Les théories divergent et le mystère demeure.

Au moment de sa création, un personnage ne sera pas forcément un éveillé. On dit alors de lui qu'il est **dormant**. Demandez à votre meneur ce qu'il a choisi pour sa campagne. Soit il décidera du lien de votre personnage à la magie en sélectionnant dans la liste ci-dessous, soit il vous proposera de le déterminer au hasard en lançant 1d20 :

- **Dormant** (1 à 9) : votre personnage n'a pas encore connu l'Éveil lorsque vous le créez. Peut-être s'y éveillera-t-il un jour ?
- **Éveil émergeant** (10 à 15) : votre personnage pourrait s'éveiller à l'occasion de ses premières aventures (entre les niveaux 1 et 3).
- **Éveillé** (16 à 20) : votre personnage est éveillé à la magie dès sa création. Déterminez quand et comment votre personnage s'est éveillé. Est-ce un don qu'il a reçu dès la naissance ? A-t-il vécu une expérience unique qui a déclenché en lui l'Éveil ?

Un personnage touché par l'Éveil a la capacité d'utiliser la magie. S'il a appris les principes et théories des écoles de magie ou s'il s'est engagé dans le chemin de la foi, il a la possibilité d'utiliser des sorts ; s'il est elfe ou tieffelin, il pourra utiliser les pouvoirs innés propres à son espèce.

Un personnage qui n'est pas éveillé à la magie ne pourra pas invoquer de pouvoirs magiques, quels qu'ils soient. Cela ne préjuge en rien de sa capacité ultérieure à s'éveiller.

À quoi ressemble l'Éveil ?

Il existe autant de formes d'Éveil que d'individus et de styles de magie.

Un ensorceleur pourrait déclencher accidentellement son premier pouvoir lors d'une situation de danger de mort, ou bien plus progressivement au cours de l'enfance. Un prêtre prie son dieu au milieu d'un désastre et accomplit un miracle lui permettant de sauver des innocents. Un druide médite sur le monde, et transporté par la quiétude sublime d'un lieu ressent cette fois enfin le déclic, le lien profond qui l'unit à Eana.

Discutez-en avec votre meneur. N'ayez pas peur de lui laisser vous préparer une surprise : l'expérience de votre personnage sera ainsi vraiment unique !

Théorie et pratique

Si pour une raison ou une autre, votre personnage n'a pas encore connu l'Éveil au moment où vous le créez et que vous choisissez une classe donnant accès à des pouvoirs magiques (magicien, prêtre, paladin, etc.), vous pourrez très bien apprendre de nouveaux pouvoirs au fur et à mesure de votre progression, mais vous ne serez pas encore capable de les déclencher. On dit de votre lanceur de sort ou de votre personnage qu'il est dormant.

La magie d'Eana ressemble à la musique ; votre personnage peut très bien connaître le solfège (apprendre un nouveau pouvoir), mais ne pas être capable de jouer d'un instrument (invoquer un pouvoir). Un jour, en devenant éveillé, il pourra utiliser tous les pouvoirs correspondants à son niveau : son potentiel pourra enfin s'exprimer pleinement.

En pratique, un personnage dormant n'a pas accès aux pouvoirs dont le nom est accompagné de la pastille Éveil : 

Les livres **Arcanes** et **Grimoire** détaillent l'Éveil et le fonctionnement de la magie. Si votre meneur décide de donner un accès à la magie dès la création du personnage, il peut vous donner également accès au livre **Grimoire** dans lequel figure notamment la description de tous les sortilèges.

6. Déterminer ses caractéristiques

Chaque créature de **Dragons** est évaluée selon six critères appelés « caractéristiques » : **Force**, **Dextérité**, **Constitution**, **Intelligence**, **Sagesse** et **Charisme**. Les trois premières constituent les caractéristiques « physiques », les trois suivantes, les caractéristiques « mentales ». Le **chapitre Caractéristiques** vous donnera plus de détails sur cet aspect du jeu, mais pour l'heure, il s'agit de donner une valeur numérique à chacun de ces attributs.

Plusieurs méthodes permettent ainsi de déterminer vos caractéristiques. Certaines font intervenir le hasard, d'autres vous laissent choisir directement ces valeurs. Dans tous les cas, nous allons dans un premier temps établir des valeurs brutes, que vous allez ensuite répartir selon les caractéristiques avant d'y appliquer les ajustements liés à l'espèce et la sous-espèce de votre personnage. Pour faire simple, on peut dire que la valeur moyenne du commun des mortels pour chaque caractéristique est de 10 ou 11, que la valeur minimale est de 3 et la maximale de 18. Cela revient pour chacune à lancer trois dés à six faces (3d6) et à en additionner les résultats. Mais votre héros n'est pas un personnage moyen, c'est pourquoi il est censé être doté de valeurs avantageuses, du moins pour certaines caractéristiques. L'approche la plus courante consiste à lancer 4d6 et à ne conserver que les trois meilleurs dés, que l'on additionne.

Si vous optez pour la détermination aléatoire, le meneur peut vous autoriser à relancer les dés s'il estime que les valeurs obtenues sont trop faibles et correspondent à ce que dans le jargon on appelle un Personnage sans avenir. Dans ce cadre, on fait la somme des modificateurs de caractéristique (cf. **tableau Valeurs et modificateurs de caractéristique, chapitre Caractéristiques**) avant ajustements d'espèce ; si cette somme est inférieure à +5, le meneur peut estimer que votre personnage est trop ordinaire ou vulnérable. Rien ne l'oblige toutefois à adopter cette pratique.

Nous vous proposons ici une autre méthode non aléatoire, selon laquelle vous « achetez » vos caractéristiques. Doté au départ d'une réserve de 15 points, vous pouvez acheter des valeurs de caractéristique selon le tableau suivant :

Valeur	6 ou moins*	7*	8	9	10	11	12	13	14	15	16**	17**	18**
Points	-3	-2	-2	-1	0	1	2	3	5	7	9	12	15

* Si votre meneur utilise la règle optionnelle des handicaps (cf. **chapitre Histoire du personnage**), cette valeur compte comme un handicap (une caractéristique ayant une valeur inférieure à 8).
** Si votre meneur utilise le mode implacable (cf. **encadré ci-après**), vous ne pouvez pas acheter ces valeurs (supérieures à 15).
L'achat d'une valeur inférieure à 10 vous rapporte des points au lieu de vous en coûter. Si vous optez pour une valeur inférieure à 6, vous n'obtenez toujours que 3 points. Le meneur peut tout à fait choisir de limiter votre réserve de départ, à 10 points par exemple, pour une campagne plus réaliste dans laquelle les protagonistes sont au début moins exceptionnels. À l'inverse, il peut vous octroyer une réserve de 20 points s'il envisage une campagne résolument épique – les joueurs expérimentés vous confieront toutefois que l'héroïsme ne se mesure pas aux seules caractéristiques des personnages.

Limiter le maximum et le minimum des caractéristiques

Certains meneurs estiment que les caractéristiques extraordinaires (16 à 20) ne peuvent être acquises que par des héros expérimentés. En utilisant cette règle optionnelle, ils limitent donc à 15 les valeurs pouvant être obtenues par répartition de points. L'ajout du bonus d'espèce peut malgré tout amener certains personnages à obtenir 16 ou 17 dans une ou deux caractéristiques au niveau 1. Cela reflète l'excellence de ces espèces et sous-espèces dans ces domaines.

Il s'agit maintenant de répartir ces valeurs selon les six caractéristiques. Cette distribution doit refléter les qualités intrinsèques de votre personnage. Votre classe devrait en premier lieu vous aiguiller dans ce choix. La plupart des barbares ont ainsi intérêt à être dotés d'une Force élevée, de même que les prêtres sont servis par une bonne Sagesse ou les magiciens par une haute Intelligence. Si vous souhaitez tirer le meilleur parti de votre personnage sur le plan de l'efficacité, il convient donc d'attribuer la valeur la plus élevée à la caractéristique majeure de sa classe. Il s'agira de sa **caractéristique magique** pour les lanceurs de sorts, de la Force ou la Dextérité pour les combattants (selon leur arme de prédilection). La description de la classe vous éclairera sur ces questions. Par ailleurs, une valeur faible en Constitution n'est conseillée pour personne, étant donné que vos **points de vie** en découleront directement. Une fois ces valeurs réparties, il est temps d'y appliquer les modificateurs d'espèce. Chaque espèce octroie des ajustements positifs qui lui sont spécifiques.

Sachez enfin que la détermination des caractéristiques, bien que tardivement présentée ici, peut intervenir tout au début de la création de votre personnage, notamment si vous optez pour le système aléatoire. Certains joueurs préfèrent en effet avoir connaissance de ces valeurs avant de se pencher sur le choix de leur espèce, de leur classe ou d'autres aspects de leur personnage.

Un groupe qui tient la route

La conception de personnage est une étape souvent grisante de la préparation d'une campagne. Elle voit naître votre héros et s'ouvrir une palette de perspectives, mais dans la plupart des campagnes, ce héros n'évoluera pas seul. Il accompagnera d'autres aventuriers non moins héroïques avec lesquels il devra coopérer pour mener à bien les diverses missions qui jalonneront son parcours, surmonter les épreuves et les écueils qui se succéderont et dénouer les nombreuses intrigues que le meneur promet de tisser. On comprend donc bien qu'un groupe polyvalent est préférable à une bande de bras cassés qui n'ont rien à s'apporter les uns aux autres. Ainsi, il est souvent préférable de s'entretenir avec les autres joueurs et le meneur pour l'attribution des rôles. La plupart des campagnes s'adaptent en effet mieux à des groupes hétéroclites, composés d'aventuriers qui se complètent.

À moins que le meneur, pour les besoins de sa campagne, n'émette des restrictions sur les classes (pas de lanceurs de sorts, uniquement des roublards, tous prêtres ou paladins, etc.), partez du principe qu'un groupe cohérent compte au moins un combattant au corps à corps, un personnage capable de soigner efficacement les autres, un aventurier furtif et un lanceur de sorts. La composition classique en la matière est la suivante : un guerrier, un prêtre, un roublard et un magicien. Heureusement, cette formule n'est pas la seule et rien ne prouve qu'elle reste la meilleure. Votre groupe ne compte peut-être que deux ou trois membres, ce qui va forcément demander des concessions (sachant que certaines classes, comme le paladin ou le barde sont très polyvalentes). D'autres totalisent au contraire cinq ou six aventuriers, voire davantage, ce qui vous laisse plus de latitude. Votre meneur vous indiquera en outre à quel point vous pouvez optimiser la complémentarité de votre groupe avant d'entamer la campagne. Idéalement, votre petite bande maîtrisera toutes les **compétences** et tous les **outils**, et parlera toutes les langues, mais la coïncidence risque de paraître bien artificielle si tout ce beau monde fait connaissance la veille au soir du départ à l'aventure, au comptoir d'une taverne. D'un autre côté, vous pouvez parfaitement accepter cette conjoncture improbable et partir du principe que c'est justement parce qu'elle débute sur des bases aussi providentielles que votre équipe est vouée à un grand avenir…

Certains joueurs et meneurs aiment se concerter avant de lancer une campagne, afin de donner la plus grande cohérence possible à la formation. Ils s'efforcent de trouver à ce groupe des raisons convaincantes d'exister avant même de se mêler à l'intrigue. Pour cela, le meneur peut leur livrer quelques bribes concernant l'environnement de départ et pourra émettre des restrictions de classe, d'espèce ou d'**alignement**.

Ted, agile et charmeur

La détermination aléatoire est retenue, ce qui convient parfaitement à Zoë, joueuse dans l'âme.

Elle obtient les valeurs suivantes (en italique, le dé le plus faible) : **9** (3, 4, 2, *1*), **13** (*2*, 3, 6, 4), **16** (6, *1*, 5, 5), **10** (2, *1*, 4, 4), **12** (4, 5, *2*, 3) et **14** (5, *3*, 5, 4).

Elle décide de répartir ces valeurs comme suit : Force 9, Dextérité 16, Constitution 14, Intelligence 12, Sagesse 10 et Charisme 13.
Sa Dextérité gagne 2 points en raison de l'ajustement d'espèce des halfelins, et son Charisme augmente de 1 grâce à sa sous-espèce (pied-léger). Ted se retrouve donc avec le profil de caractéristiques suivant :

- Force 9 (-1)
- Dextérité 18 (+4)
- Constitution 14 (+2)
- Intelligence 12 (+1)
- Sagesse 10 (-)
- Charisme 14 (+2)

Entre parenthèses, Zoë note les modificateurs découlant de ses valeurs de caractéristique (cf. **tableau Valeurs et modificateurs de caractéristique, chapitre Caractéristiques**), le meneur lui expliquant qu'ils interviennent bien plus souvent dans le jeu que les valeurs à proprement parler.

Sa valeur de Constitution étant fixée, elle peut calculer ses points de vie maximums : 8 (roublard de niveau 1) + 2 (modificateur de Constitution) = 10.

7. Choisir son équipement

Il est désormais temps d'équiper votre personnage. Aucun aventurier digne de ce nom ne peut espérer entamer sa carrière sans disposer d'un matériel adéquat. Certains héros requerront des outils plus spécialisés (et parfois plus lourds) que les autres, notamment les combattants. Pour cela, vous allez devoir sélectionner et noter les fournitures octroyées par votre historique et votre classe.

Vous recevez d'emblée l'ensemble de l'équipement fourni par votre historique. Dans un deuxième temps, vous acquérez le matériel fourni par votre classe, sachant que vous aurez peut-être des choix à faire. Lorsqu'une ligne affiche plusieurs options sous la forme (a) (b) (c), vous devez vous contenter des objets associés à l'une ou l'autre de ces lettres. Vous n'êtes en revanche pas tenu de prendre le matériel correspondant à une même lettre d'une ligne à l'autre. Vous pouvez ainsi parfaitement opter pour l'objet associé à (b) à la première ligne, puis choisir l'objet (a) à la ligne suivante.



Ted fait ses emplettes

Zoë note directement tout ce que son historique lui confère (vêtements ordinaires, faux papiers divers, nécessaire de déguisement [elle a opté pour cet outil], et une sacoche contenant 15 po) et procède à quelques choix imposés par sa classe de roublard :

Ted se dote d'une épée courte, d'un arc court et de flèches, et d'un sac de cambrioleur, en plus de son armure de cuir, de ses deux dagues et d'outils de voleur.

8. Définir ses compétences et finitions techniques

Il vous reste peut-être quelques détails techniques à régler, selon la classe de votre personnage. Si vous ne l'avez pas encore fait, il vous faudra choisir les compétences maîtrisées par votre personnage, parmi la sélection offerte par sa classe et, éventuellement, par son historique. Notez quoi qu'il en soit toutes les maîtrises dont vous disposez, qu'il s'agisse de compétences, d'outils, d'armes, d'armures ou de jets de sauvegarde. Votre bonus de maîtrise est au niveau 1 de +2, mais il augmentera au fil de votre progression. Notez la CA de votre héros (cf. **chapitre Équipement : Armures**). Notez également les bonus à l'attaque associés à chacune des armes qu'il possède et les dégâts qu'elles infligent (cf. **chapitre Équipement : Armes**). Votre classe, votre espèce et votre historique peuvent également vous octroyer des langues. Vous trouverez dans votre feuille de personnage les espaces et cases réservés à ces détails.

9. Décrire son personnage et définir l'alignement

Le « squelette » de votre personnage est désormais complet. Il est donc temps d'étoffer tout cela, si le cœur vous en dit. Comme nous l'évoquions dans l'introduction de ce chapitre, vous pouvez estimer que votre héros a suffisamment de substance à ce stade du jeu et que sa personnalité, sa philosophie et son comportement se préciseront au fil des aventures. Rien ne vous empêche en revanche de décrire son apparence et l'impression qui se dégage de lui. Vous pouvez ainsi noter sa taille, son sexe, sa corpulence, ainsi quelques détails vestimentaires ou capillaires dans les champs prévus à cet effet de votre feuille de personnage. Si vous aimez les histoires fouillées, n'hésitez pas, en veillant bien entendu à ne rien développer qui entre en conflit avec le travail et l'histoire du meneur. Pour finir, vous allez choisir l'alignement de votre personnage. Le concept est expliqué au **chapitre L'histoire du personnage**. Il s'agit de déterminer l'orientation morale de votre aventurier, aussi bien sur l'axe du Bien et du Mal que sur l'axe de la Loi et du Chaos. Votre meneur vous dira si la question de l'alignement est facultative dans sa campagne ou si vous devez en fixer un dès le début.



Ted le roublard halfelin, paré pour l'aventure

Zoë en a presque terminé. Elle choisit et note les compétences maîtrisées par Ted (Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Investigation, Persuasion et Tromperie).

Elle note tout son équipement et ses maîtrises sur sa feuille de personnage, guidée par son meneur, puis tente de l'imaginer plus précisément : yeux verts, blond vénitien, queue de cheval, frêle et vif, mais souvent perdu dans ses pensées.

Piochant dans les tables de son historique (Larron), elle définit que Ted est téméraire, qu'il aime transgresser les lois, qu'il est en cavale et que c'est un incorrigible menteur.

Elle se penche ensuite sur la morale de son halfelin et consulte la section Alignement, pour finalement décider qu'il est chaotique bon.

Tout cela suffit à stimuler l'imagination de Zoë, désormais impatiente de partir à l'aventure, presque autant que Ted !

Espèces

En plus de 560 ans, j'ai parcouru Eana à bord des vaisseaux de la flotte ellerínionne, liant mon destin à l'Albatros, le voilier qui me conduisait au travers des tempêtes. J'ai vu dériver les îles de glaces boréales entre lesquelles les Nordiques pêchent phoques et bélugas ; j'ai été brûlé par le soleil accablant qui darde les côtes infestées de pirates des royaumes des Sables ; j'ai échappé aux tortues-dragons qui nichent dans les mangroves tropicales de Rachamangekr… Toutes ces années j'ai appris bien des langues et les usages de bien plus de cultures encore. Je quittai encore jeune le port de Varnaïrello, pétri de préjugés sur les autres humanoïdes, et je découvris combien je me trompais sur un monde dont la diversité m'étonne encore.

Il y a des êtres bons, mauvais ou ambivalents dans chaque peuple : influencés par leurs origines, ils demeurent toujours libres de décider de s'élever comme de s'abîmer dans les ténèbres. Les aventuriers, amenés à vivre des péripéties extraordinaires, ont encore plus d'occasions de se remettre en question et d'apprendre, que ce soit sur leurs compagnons, les intrigues tortueuses des factions ou les mystères surnaturels.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Choisir une espèce

Votre personnage appartient à une espèce humanoïde. Les plus communes sont décrites dans les pages qui suivent, classées par ordre alphabétique : drakéides, dvaergen (nains), elfes, gnomes, halfelins, humains, melessës (demi-elfes), merosis (demi-orcs), tieffelins (demi-fiélons). D'autres, plus rares, à l'instar des aasimars, sont présentées dans le **Bestiaire**. Les humains sont les plus nombreux, mais leur présence peut être minoritaire, voire nulle, dans certains territoires. Ainsi dans les fonds sous-marins, les merriens dominent par le simple fait qu'ils sont capables de respirer dans l'eau.

L'encart « Traits d'espèce » présente les caractéristiques techniques accompagnant la présentation des espèces ou sous-espèces humanoïdes. Une espèce a des traits d'espèce communs (physiques, magiques) ; une sous-espèce a tous les traits d'une espèce, auxquels s'ajoutent d'autres traits qui lui sont propres. Ainsi tous les elfes ont, par exemple, en commun d'avoir une Dextérité plus élevée que la moyenne, mais les elenions se distinguent en ayant en sus une Intelligence plus développée.

Le meneur décide des espèces et sous-espèces qu'il admet dans sa campagne. Il pourrait ainsi concevoir une histoire nécessitant que tous les PJ soient des nains amenés à défendre les entrailles des Monts draconiques contre le Chancre. Ou bien, à l'inverse, il pourrait exclure une espèce pour des raisons dramatiques, par exemple dans le cas d'une aventure impliquant une rébellion contre la noblesse drakéide d'un royaume draconique tyrannique.

Traits d'espèce

Vous trouverez dans la description de chaque espèce des traits partagés par tous leurs membres. Vous retrouvez ci-après une description des principaux traits que partagent la plupart des espèces. Tous les traits d'espèce, sauf indication contraire, se cumulent.

Augmentation de caractéristique

Chaque espèce augmente la valeur d'au moins une des caractéristiques des personnages qui en sont issus.

Âge

Cette section précise l'âge requis pour être considéré adulte pour chaque espèce, ainsi que l'espérance de vie pour chacune d'entre elles. Ces détails vous permettent de fixer l'âge de votre personnage à sa création. Vous n'êtes pas contraint dans ce choix et pouvez profiter de l'âge de votre aventurier pour justifier certaines de ses valeurs de caractéristique. Par exemple, si vous interprétez un personnage plutôt jeune ou au contraire très âgé, une valeur de Force ou de Constitution particulièrement faible s'explique, un âge mûr pouvant en outre motiver une Intelligence ou une Sagesse élevée.

Alignement

La plupart des espèces affichent une tendance vers un alignement ou l'autre, ce qui apparaît à cette section. Il n'est pas ici question de limiter les choix des joueurs. Au contraire, c'est souvent l'occasion de singulariser une personnalité, comme dans le cas d'un nain chaotique, qui est donc en opposition avec les traditions loyales de son espèce.

Taille

Les personnages de la plupart des espèces sont de taille M, catégorie qui inclut les créatures mesurant entre 1,20 m et 2,40 m. Les membres de quelques espèces plus rares sont de taille P (entre 60 cm et 1,20 m) et sont donc affectés différemment par quelques règles, la plus importante étant que les créatures de taille P peinent à se battre avec des armes lourdes.

Vitesse de déplacement

La vitesse de déplacement (ou VD) détermine la distance que vous pouvez parcourir lorsque vous voyagez et lors d'affrontements.

Langues

Votre espèce vous confère la faculté de parler, de lire et d'écrire certaines langues. Le « commun » désigne la langue dominante dans la région de départ de votre aventure. Tous les PJ parlent le commun et le meneur précisera quelle langue est ainsi désignée. Beaucoup d'espèces ont leurs propres idiomes, voire un système d'écriture spécifique.

Sous-espèces

Certaines espèces sont assorties de sous-espèces. Les membres d'une telle ethnie partagent les traits de l'espèce principale auxquels s'ajoutent les traits spécifiés par la sous-espèce. Les relations entre sous-espèces varient grandement d'une espèce à l'autre, ainsi que d'un monde à l'autre.

Hybrides

Dans la majorité des cas, les membres de deux espèces distinctes ne peuvent pas se reproduire entre eux. Il y a de nombreuses exceptions dans le cas des espèces humanoïdes, mais le plus souvent, ces hybrides sont stériles. Lorsqu'ils sont fertiles, les hybrides peuvent finir par former une espèce à part entière. Les melessës (demi-elfe) et les merosis (demi-orc) en sont de bons exemples. Il existerait de nombreuses autres possibilités d'hybrides et peut-être en croiserez-vous durant vos aventures ? Quand vous créez votre personnage et que vous souhaitez choisir un hybride, demandez-vous s'il est issu d'une espèce à part entière (parents melessës, par exemple) ou hybride de première génération (père humain et mère elfe, par exemple).

L'origine des peuples piliers d'Eana

La série de cataclysmes qui balaya d'antiques et brillantes civilisations anéantit des millénaires de savoir précieux. Nous sommes réduits à tenter de reconstruire des monuments de connaissances à partir de fragments infimes. La question de l'origine des espèces humanoïdes fait et fera encore longtemps l'objet de débats.

À l'intérieur du vaste ensemble humanoïde, notre ouvrage se concentrera uniquement sur les peuples piliers : il n'abordera donc pas les espèces de la Horde parmi lesquels les orcs et les gobelinoïdes. Les peuples piliers ont en commun le souci de lutter contre le Chancre et se sont déjà unis par le passé au cours de la guerre de l'Aube. Ils constituent également la population de la Cité Franche.

Si nous devions résumer ce volume, nous pourrions dire simplement : nous ignorons l'origine des espèces. Chacune a des légendes variées, parfois contradictoires, de son apparition. Il arrive que des sous-espèces aient leurs propres variantes, comme dans le cas des drows, ces cousins maléfiques des elfes. Dans les cercles intellectuels se répandent des théories universalistes, cherchant à proposer une explication unique à la diversité des espèces. Les adeptes les plus ardents du Façonneur pour leur part se simplifient la tâche : le Façonneur aurait créé toutes les espèces par jeu et goût de l'expérimentation. Les partisans de la théorie des Voyageurs en revanche sont convaincus que chaque espèce vient initialement d'un monde différent que l'on pourrait découvrir en franchissant l'ateak approprié.

Extrait de La poussière des âges, volume 1

Drakéides

J'aimais à rencontrer la douce Brii'dtk'Acâni – « Beauté de l'aube » en draconique – dans le jardin du palais des Parfums. Cette auguste érudite était heureuse que je pusse la nommer dans la langue noble du Rachamangekr sans écorcher son nom. En ce royaume dominé par une élite drakéide, il est d'usage pour les notables d'avoir un prénom dans le commun local, et un autre en draconique. Pour le peuple, cette princesse se nommait ainsi « Demoiselle Cahaya », mais pour le voyageur impénitent que j'étais, le draconique, bien que difficile à prononcer, restait une langue plus accessible pour moi, car elle m'avait été autrefois enseignée. Mon amie mourut voilà plus de trois siècles, mais je me rappelle encore nos interminables conversations sur l'histoire millénaire de son peuple. J'appris récemment qu'une de ses descendantes, aventurière, portait le même nom qu'elle : j'espère qu'elle s'en montrera digne.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Couverts d'écailles évoquant leur affiliation à l'une des dix espèces de véritables dragons, les drakéides sont des êtres à la fois puissants et charismatiques. Naissant dans des œufs au terme d'une année de maturation, ils bénéficient d'un développement rapide dans leur jeune âge. Fiers de tout ce qui les distingue, ils ont l'aura des espèces anciennes qui ont survécu à bien des changements, connaissant tour à tour l'opprobre et la gloire, les ténèbres et la lumière.

L'origine des drakéides

Les mythes drakéides décrivent leur espèce comme créée par les dragons dans le but de protéger des sites sacrés et de grande puissance contre ceux qui les convoiteraient. Cela pourrait avoir du sens pour les dragons métalliques, mais paraît plus étrange pour les dragons chromatiques. Par ailleurs, aucun dragon actuel ne semble capable de façonner de tels êtres. Certains se sont interrogés sur la possibilité d'une origine commune entre drakéides et demi-dragons, ces êtres pouvant parfois se ressembler physiquement. Les demi-dragons sont issus de l'accouplement entre un dragon métamorphosé et une autre créature (cf. **Bestiaire, Demi-dragon**), ou bien de rituels impliquant du sang de dragon. Ces êtres hybrides sont normalement stériles et dotés d'une formidable longévité : voilà deux éléments qui les distinguent des drakéides. Ceux-ci pondent des œufs sans difficulté particulière, mais vivent généralement moins longtemps que les autres espèces, succombant souvent avant 80 ans. Faut-il voir là la marque d'un rituel sacrifiant la longévité au profit de la fertilité ? Dans ce cas, on pourrait penser que les drakéides sont les descendants lointains d'humains ayant accompli ou subi des rites particuliers.

Les cultures drakéides

Quelle que soit la vérité, les drakéides se sentent une affinité forte envers les dragons qu'ils prennent pour modèle, voire qu'ils vénèrent. Il existe aujourd'hui deux types de sociétés drakéides :

- Certains vivent dans des lieux reculés (failles, grottes, jungles, volcans…) et y jouent le rôle de gardiens d'un savoir antique. Cette fonction implique un dévouement sans nuance et peut conduire quelques-uns d'entre eux vers des contrées lointaines, pour lutter contre un mal dont ils pressentent la venue.

- D'autres, fiers de leurs origines, estiment que les drakéides forment un peuple élu, destiné à gouverner les autres espèces. De nombreuses civilisations, rassemblées derrière l'expression « royaumes draconiques » ont donné une place importante aux dragons, jusqu'à avoir parfois des Dragons-rois. Certains peuples autrefois soumis se révoltèrent et mirent à bas les tyrans. Les drakéides forment encore la noblesse de nombreux territoires insulaires plus ou moins vastes, dans des régions tropicales à équatoriales. Leur élite est formée de guerriers et d'ensorceleurs. Aujourd'hui, ces royaumes sont encore riches, dotés de palais complexes et superbes, mais ils sont menacés par la jungle et périclitent, voire disparaissent. Il est temps pour les enfants des dragons de relever la tête : ils doivent choisir entre reconquérir le monde par la force, et s'y adapter.



La disparition des drakéides blancs et argentés

Les seuls drakéides connus évoluent dans les régions chaudes d'Eana et parmi eux ne figurent ni lignée blanche ni lignée d'argent. Cette anomalie pourrait être due à la chute de la civilisation boréale qui se serait achevée par une guerre fratricide. D'aucuns pensent qu'il existe des survivants, peut-être en stase dans une cité perdue, ou bien vivant en tribu repliée sur elle-même, protégeant des secrets liés à l'effondrement de leur monde.

Traits des drakéides



Votre héritage draconique se manifeste par divers traits que vous partagez avec les autres membres de votre espèce.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Charisme augmente de 1.

Âge. Le développement des jeunes drakéides est fulgurant. Ils marchent quelques heures après être sortis de l'œuf et sont aussi grands et formés que des humains de dix ans alors qu'ils n'en ont que trois. Ils atteignent l'âge adulte à quinze ans et leur longévité moyenne est de quatre-vingts années.

Alignement. Les drakéides sont généralement d'alignement loyal, traduisant leur attachement aux traditions, en particulier la perpétuation de la loi des dragons. Les drakéides chromatiques (blanc, bleu, noir, rouge, vert) tendent plus fréquemment vers le Mal et la tyrannie que les drakéides métalliques (airain, bronze, cuivre, argent, or) qui penchent plutôt vers le Bien.

Taille. Les drakéides sont plus grands et plus lourds que les humains. Leur taille dépasse largement les 1,80 m et leur poids les 110 kg. Vous êtes de taille M.

Vitesse de déplacement. Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.

Héritage draconique. L'un de vos ancêtres était un dragon. Choisissez un type de dragon dans la table ci-contre, qui vous indique alors quels sont votre souffle et votre résistance aux dégâts.

Souvenir des Anciens. Vous avez intuitivement la maîtrise des artefacts des Anciens, tels les ateaks des Voyageurs par exemple ; votre sang de dragon suffit souvent pour les activer. De nombreux temples et sanctuaires anciens ont associé l'essence de dragon à des mécanismes particuliers : les drakéides peuvent tenter de les utiliser par un test de Charisme (Artefacts des Anciens).

Souffle. Vous pouvez souffler une énergie destructrice au prix d'une action. Votre héritage draconique détermine la taille, la forme et le type de dégâts associés à ce souffle.
Lorsque vous utilisez votre souffle, toutes les créatures prises dans la zone en question doivent effectuer un jet de sauvegarde (dont la caractéristique est déterminée par votre héritage draconique). Le DD du JS est égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise. Les créatures concernées subissent 2d6 dégâts si elles ratent leur jet de sauvegarde, la moitié en cas de réussite. Ces dégâts passent à 3d6 au niveau 6, à 4d6 au niveau 11 et à 5d6 au niveau 16.
Une fois que vous avez utilisé votre souffle, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas pris un repos court ou long.

Résistance aux dégâts. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts du type associé à votre héritage draconique.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le draconique. Cette dernière langue est considérée comme l'une des plus anciennes et demeure très présente dans l'étude de la magie. Elle agresse les oreilles de la plupart des autres créatures, avec ses nombreuses consonnes gutturales entrecoupées de sifflantes.

Dragon	Type de dégâts	Souffle
Airain	Feu	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Argent	Froid	Cône de 4,50 m (JS Con)
Blanc	Froid	Cône de 4,50 m (JS Con)
Bleu	Foudre	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Bronze	Foudre	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Cuivre	Acide	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Noir	Acide	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Or	Feu	Cône de 4,50 m (JS Dex)
Rouge	Feu	Cône de 4,50 m (JS Dex)
Vert	Poison	Cône de 4,50 m (JS Con)

Dvaergen, les nains

Mon voyage dans les Drakenbergen s'était assez bien passé jusque-là, au point que je commençais à croire la région sans danger. Ce jour-là, hélas, nous fûmes attaqués par un vol de harpies qui nichaient dans des falaises inaccessibles. Ces maudites créatures étaient en surnombre, débordant les archers de la caravane et parvenant au contact. Elles essayaient tout autant de tuer et détruire que d'enlever des malheureux bien vivants, les emportant dans leur repaire. Qu'adviendrait-il de leurs proies ? Parmi nous figuraient des familles, et nous luttâmes avec acharnement pour protéger les enfants qui semblaient particulièrement visés. Je transperçai un monstre de mon épée, mais un autre en profita pour arracher un garçonnet et l'emporter ! Je lâchai mon bouclier pour l'attraper à la cheville et nous combattîmes ainsi, entre terre et air. La harpie parait mes coups avec une arme forgée dans un matériau qui m'était inconnu.

Des patrouilleurs nains de la plus proche maison des hôtes intervinrent alors. Ces renforts bienvenus poussèrent les harpies à se replier, et mon adversaire m'abandonna son butin pour fuir. Le petit était en larmes, mais indemne. L'heure du bilan était venue et on compta au moins trois enlèvements par ces monstres ailés. En nettoyant ma lame, je m'aperçus qu'elle avait été bizarrement abîmée et risquait de se briser. Il me faudrait consulter rapidement un forgeron. Heureusement, il y en a souvent dans les maisons des hôtes – guesthusid en langue naine. Chaque nuit, nous faisions halte dans ces établissements, sorte d'auberges améliorées où nous étions sûrs d'être en sécurité et bien logés. On m'avait averti que les nains nourrissaient une rancœur tenace à l'égard des elenions en souvenir de la guerre de l'Aube, pourtant dans l'ensemble je les trouvais courtois et très professionnels.

L'astucieuse et talentueuse Senjall la forgeronne était une des personnalités les plus éminentes de cet établissement. Je me rendis auprès d'elle sans grand espoir. Que saurait-elle des alliages elfiques ? Qu'en était-il du métal de l'arme de la harpie ? Elle examina l'arme et comprit rapidement que la corrosion était un effet lié au Chancre. Les nains gardiens y étant régulièrement confrontés, ils traitaient leurs métaux d'une manière qui les en protégeaient. Je blêmissais déjà à l'idée de devoir écrire à ma famille pour leur dire que l'épée de mon grand-père était détruite. Senjall me rassura et me dit qu'elle pouvait sauver l'arme. Cela demanderait toutefois du temps et des efforts considérables.

J'avais le choix entre abandonner mon héritage au profit d'une nouvelle lame, certainement de qualité, ou bien rester ici plusieurs semaines, voire plusieurs mois dans l'espoir qu'une forgeronne naine réparât mon épée. Je décidais de m'installer dans la Maison des hôtes le temps qu'il faudrait. Je n'eus pas à le regretter.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Les nains font figure de peuple emblématique du continent cyfand. Trapus, endurants et d'un caractère bien trempé, ils sont durs à la peine et ne se laissent pas facilement impressionner. L'histoire est jalonnée de leurs hauts faits, et les montagnes sont souvent aménagées de mines-citadelles. Guerriers déterminés, ils défendent le monde de la surface contre les horreurs des profondeurs ; artisans talentueux et marchands habiles, ils s'illustrent dans les plus grandes villes.

Dvaerg ou nain ?

Le vocable « dvaerg » (pluriel : dvaergen) désigne tout simplement le nain en langue naine. Utiliser ce terme pour désigner un membre de ce peuple est généralement pris comme une marque de respect. Les non-nains ont souvent beaucoup de mal à accentuer le mot correctement, de sorte qu'ils disent accidentellement des insultes, telles que « dhuergh » (tromperur, traître, une racine du nom de peuple duergar), « dveorg » (la crampe) ou « dwaerck » (tordu, courbé). Ceci explique pourquoi les dvaergen préfèrent être désignés communément « nains » par ceux qui ne maîtrisent pas leur langue.



Le dernier rempart contre les ravageurs du Chancre

Les nains gardiens vivent à mi-chemin entre l'Inframonde et la surface. Ils recherchent les minerais précieux avec une persévérance qui frise parfois l'obsession. Les mines sont ensuite progressivement transformées en villes souterraines édifiées au sein de montagnes creuses. Il faut toute la science de la pierre des nains pour réaliser ces constructions qui traverseront les siècles. Au cours des périodes calmes, les jeunes se forment au danger et au combat en escortant des caravanes, en chassant les créatures maléfiques ou en servant quelques temps comme mercenaires.

Hélas, l'histoire naine est rythmée de phases d'expansions bâtisseuses et colonisatrices, suivies d'exterminations de masse. Le Chancre est la pire menace dans le Cyfandir, cherchant constamment à percer au travers des Drakenbergen, les monts draconiques. Les nains sont en première ligne pour freiner cette engeance maléfique. Si cela ne suffisait pas, ils luttent également contre les drows, les duergars et les affamés de la Fournaise qui trouvent parfois des portails volcaniques pour arriver sur Eana.

Durant les âges sombres, les nains perdent des forteresses qui tombent aux mains de l'ennemi ou de maléfiques opportunistes. Quand vient le temps de la reconquête, des troupes naines et des aventuriers s'élancent et regagnent les grandes halles à la hache avant de devenir les fondateurs de nouveaux clans portant leur nom. Ce n'est que grâce à sa résilience hors-norme que ce peuple parvient à affronter, encore et encore, les abominations que vomit l'Inframonde, sans jamais céder à la facilité de l'abandon.

Maîtres de guildes

Les nains bâtisseurs se sont répandus bien au-delà du Dvaergejord, le domaine des nains. On rencontre ces artisans de renom dans toutes les grandes villes. Ils se regroupent en guildes, confréries et corporations pour défendre leurs intérêts. Certains ont abandonné le travail manuel au profit du commerce au long cours, d'autres ont développé des activités bancaires. Quel que soit leur domaine, ils ont la réputation d'être méticuleux et durs en affaires. Les nains sont ainsi fréquemment présents dans les coulisses du pouvoir, ce qui peut les mener à en savoir beaucoup et parfois se mêler d'intrigues.

Les jeunes artisans s'engagent souvent pour plusieurs années d'aventures au cours desquelles ils découvrent le monde, enrichissant le panel de techniques qu'ils maîtrisent, forgeant leur réputation et se créant une clientèle. Ils peuvent aussi être envoyés par leur maître pour évaluer le potentiel commercial d'une région ou pour installer une filiale dans un esprit pionnier.

Traits des nains

Votre personnage présente un certain nombre de facultés innées que l'on retrouve chez tous les nains.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Constitution augmente de 2.
- **Âge.** Les nains se développent au même rythme que les humains, mais on les considère comme jeunes tant qu'ils n'ont pas atteint la cinquantaine. La jeunesse est l'occasion de compléter sa formation et d'acquérir l'expérience qui permettra plus tard d'être un chef de famille, voire de clan respecté et compétent. La longévité moyenne de l'espèce est de 350 ans.
- **Alignement.** La plupart des nains sont loyaux, convaincus des vertus d'une société bien structurée. Ils tendent également vers le Bien. Leur sens de l'équité est très poussé, chaque être méritant selon eux d'être traité avec justice.
- **Taille.** Les nains mesurent entre 1,20 m et 1,50 m, pour un poids moyen de 70 kg. Vous êtes de taille M.
- **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 7,50 m. Votre VD n'est pas réduite lorsque vous portez une armure lourde.
- **Vision dans le noir.** Habitué à vivre sous terre, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.
- **Résistance naine.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et d'une résistance aux dégâts de poison.
- **Formation martiale naine.** Vous bénéficiez de la maîtrise de la hachette, de la hache d'armes, du marteau léger et du marteau de guerre.
- **Maîtrise d'outils.** Vous bénéficiez de la maîtrise d'un type d'outils d'artisan de votre choix parmi les suivants : nécessaire du brasseur, outils de forgeron, outils de maçon.
- **Sens de la pierre.** Chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) lié aux origines d'un travail de maçonnerie, on considère que vous êtes doté de la maîtrise de la compétence Histoire en appliquant même le double de votre bonus de maîtrise au test.
- **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le nain. Cette langue regorge de consonnes dures et gutturales, intonations que l'on retrouve chaque fois que vous prenez la parole, quel que soit l'idiome employé. Si vous vivez à la surface, vous connaissez le commun, et si vous vivez dans l'Inframonde, le commun des profondeurs.

Nains gardiens

Les nains gardiens sont les premiers exposés aux dangers de l'Inframonde et ils ont appris plus que tout autre à y résister. Leur teint est clair, parfois assez pâle à force d'être éloignés du soleil, tandis que leur regard brille du feu ardent de leur détermination. Leur chevelure – et leur barbe – est souvent épaisse autant qu'abondante, de teintes qui évoquent les minéraux et les métaux : cuivre, bronze, obsidienne… D'ailleurs les nains désignent volontiers les couleurs d'après ce référentiel minier.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Sagesse augmente de 1.
- **Gardien.** Vous acquérez la maîtrise des boucliers.
- **Résistance à la corruption.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde visant à résister à la folie et aux sorts corrompus. Tous les sorts utilisés par une créature liée au Chancre sont considérés comme corrompus, de même que de nombreux sorts utilisés par des magiciens rongés par le Mal. Ces modifications de la magie sont développées dans **Arcanes**.

Nains bâtisseurs

Les nains bâtisseurs sont dotés d'une grande intelligence mise au service de l'artisanat, et d'une résistance remarquable. Contrairement aux nains gardiens, leur teint est plus accentué, rosé, doré ou mat. Leur chevelure – et barbe – est souvent plus raide, au point qu'il leur est possible d'arborer d'étonnantes coupes aux aspects tranchants et structurés.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.
- **Maître artisan.** Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique associés à un type d'outils parmi ceux dont vous avez la maîtrise.
- **Robustesse naine.** Vos points de vie maximums augmentent de 1. Cette augmentation se répète à chaque nouveau niveau acquis.

Duergars

Les duergars sont les cousins maléfiques des nains. Leur peau est souvent grise, parfois noire. Il s'agit en effet d'êtres qui se seraient volontairement tournés vers le Mal pour en tirer des capacités surnaturelles extraordinaires, mais au prix d'une dépendance aux ténèbres. Les duergars seraient ainsi – si l'on en croit les légendes – incapables de quitter l'Inframonde où ils résident. Les duergars sont apparus après la guerre de l'Aube et ne font pas partie des peuples piliers.



Les caractéristiques d'un personnage duergar sont indiquées dans le **Bestiaire**.

Elfes

Imprudemment aventuré dans les vastes forêts du nord de l'Arolavie, j'étais devenu la proie de répugnants ettercaps. Ces monstres aux allures d'araignées bipèdes me scrutaient de leurs huit yeux inexpressifs tandis que j'étais pris au piège de leur toile. J'étais seul et désormais incapable de me défendre tandis que mes ennemis venaient vers moi d'un pas lent. Je recommandai mon âme à Mort, qu'il m'autorisât à rejoindre mes ancêtres. À cet instant, je n'espérais plus qu'un coup de grâce de leurs griffes massives. Tout plutôt que d'être lentement vidé de mes fluides vitaux !

L'attaque fut fulgurante. Je ne comprenais pas ce qui se passait, seulement que je pouvais de nouveau espérer. Le combat fut violent mais très bref. Les arachnides n'avaient eu aucune chance contre elle. Caurala, celle-qui-infligela-peur. Libéré, je la contemplais silencieusement dans la nuit qui tombait. J'étais stupéfait de sa grâce et de son courage, autant que je m'étonnais de ses tatouages. Elle était accompagnée d'un loup noir de forte taille qui paraissait se défier de moi, l'étranger, l'elenion perdu loin de chez lui.

Notre conversation fut brève. Elle n'était intervenue que parce que j'étais moi aussi un elfe. Sans cet heureux hasard de ma naissance, elle n'aurait pas pris la peine de livrer combat sans ordre d'un supérieur plus humaniste qu'elle. Je compris que les aldarons de cette région se méfiaient des humains et gardaient jalousement leurs frontières. Elle me raccompagna jusqu'à un sentier et disparut aussitôt qu'elle se fut assurée que j'arriverai à destination.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

De l'avis général, les elfes constituent l'espèce la plus gracieuse et la plus empreinte de dignité. Essentiellement installés dans l'hémisphère nord, la plupart sont attachés à leurs terres ancestrales et à la perpétuation de leur mode de vie, mais les jeunes sont encouragés à suivre leur inclination et à découvrir le monde dans les comptoirs, les enclaves, les cités et royaumes lointains.

Les gardiens des forêts primordiales

Eana est partout et en toute chose, mais la vie que cet être-monde représente est aux yeux des elfes tout particulièrement présente dans les bois : défendre les forêts primordiales est ainsi un devoir sacré. Celui-ci remonte à une légende fondatrice, chantée dans les campements aldarons depuis des temps immémoriaux. Il est dit que lors de la chute des Voyageurs, l'ensemble du monde fut embrasé. Il ne subsista plus une seule plante ni un seul arbre. Les fées dont l'existence dépend étroitement des forêts furent alors anéanties. Peu avant leur disparition au milieu d'incendies dantesques, des rois et reines féeriques conjuguèrent leurs pouvoirs pour donner aux elfes les moyens de faire renaître la vie. Dans certaines versions du mythe, les elfes furent créés par les fées, dans d'autres, ils perdirent leur nature féerique pour mener à bien leur mission. Quoi qu'il en soit, ils prirent leur devoir à cœur et semèrent les graines du renouveau, luttant contre les revenants, les démons et les premières manifestations du Chancre.

Aujourd'hui encore, les aldarons voient la forêt comme ce qu'il y a de plus précieux. Ils combattent les ravageurs et les bâtisseurs, et parfois se risquent hors de leur domaine pour tenter de redonner vie à une région désolée. L'on prétend que les sages aldarons seraient les seuls à détenir encore les secrets qui permirent à la vie de jaillir et de s'épanouir depuis les déserts de cendres.



L'acquisition de la transe par les jeunes elfes

L'une des évolutions les plus surprenantes a lieu durant l'enfance des elfes. Comme chacun le sait, cette espèce ne dort pas et pratique à la place une méditation profonde nommée « transe ». Beaucoup considèrent cette aptitude avec envie, imaginant tout ce qu'ils pourraient faire durant quatre à cinq heures chaque jour, sans se rendre compte de la réalité.
Les elfes de moins de cinq ans dorment autant que les jeunes des autres espèces, soit plus de dix heures par jour. Mais entre cinq et sept ans, les enfants elfes commencent à souffrir de cauchemars de plus en plus terribles. Il s'agit là d'une période de vie très difficile pour toute la famille. D'après les médecins elfes, il est déjà arrivé par le passé que des enfants meurent au cours de leur sommeil. L'on pense qu'ils ont été victimes de prédateurs rôdant dans les régions cauchemardesques du plan Astral. Le remède mis au point par les elfes est la transe, enseignée le plus tôt possible. Malheureusement, pour l'apprendre et la pratiquer efficacement, il faut que l'enfant soit capable d'une certaine rationalité et autodiscipline, qui ne s'acquièrent que lentement.
Cette étrange malédiction, dont la nature exacte n'est pas comprise, explique aussi pourquoi il est impossible pour un bébé elfe d'être élevé par un autre peuple que le sien : sa vie en dépend.

Extrait de La poussière des âges, volume 2

Les éclaireurs

La majorité des aldarons vivent dans les forêts, parfois avec une organisation semi-nomade leur permettant de puiser dans des ressources variées au gré des saisons : remontée des saumons, cueillette des baies en été et en automne, chasse d'espèces différentes selon les saisons pour respecter les cycles de reproduction… Les clans ont néanmoins besoin de produits venant de l'extérieur, en particulier des céréales et du métal. Il leur faut aussi avoir une connaissance étendue des terres. Pour ces raisons, ils désignent des éclaireurs. Ces membres du clan partent durant plusieurs mois, parfois plusieurs années. Ils apprennent les langues des autres peuples, et selon les cas s'informent sur les meilleurs lieux de pêche et de chasse, négocient avec les humains et les nains… Il est arrivé que des bannis aldarons prétendent être des éclaireurs pour ne pas afficher leur faute, mais de retour dans la forêt, ils risquent d'être exécutés sans sommation.

La grande stratégie elenionne

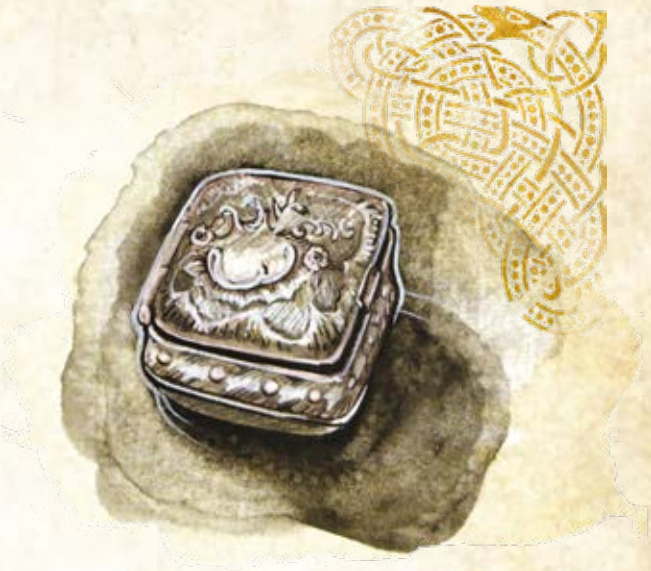
Les elfes sont physiquement matures sensiblement au même âge que les humains, mais un sujet elenion n'acquiert de droits politiques qu'à cent ans. Cette période est appelée « lendëranda », c'est-à-dire l'âge du voyage, et désigne par extension le fait de partir au loin pour s'améliorer. Un jeune est encouragé à étudier, commercer, gagner en expérience et forger son réseau, aussi bien parmi les siens qu'à l'étranger.
Les autorités du grand royaume d'Ellerìna mettent fréquemment à profit les départs hors de la couronne elfique, en confiant des missions aux aventuriers en devenir. Il peut s'agir de tâches anecdotiques telles qu'assurer un lien entre deux académies, mais les jeunes voyageurs sont fréquemment encouragés à espionner les pays qu'ils découvrent pour le compte de leurs aînés. Les jeunes elenions se retrouvent ainsi face à un dilemme, partagés entre leur loyauté envers leurs compagnons d'aventure et leur devoir à l'égard de leur patrie. Ils savent aussi que leur avenir dans la couronne elfique dépendra des choix qu'ils feront et qu'ils devront rendre des comptes pour chacune de leurs décisions. S'ils ne servent pas les intérêts de leur pays, ils seront certainement condamnés à végéter à des rangs subalternes ; à l'inverse, s'ils prouvent leur ingéniosité et leur dévouement, ils peuvent espérer gravir les échelons du pouvoir jusqu'au sommet. Si le royaume d'Ellerìna a su garder sa grandeur au fil des siècles et faire face aux nombreux défis rencontrés, c'est certainement en partie grâce aux jeunes aventuriers dont il a su capitaliser les découvertes.

L'horreur de la chute des drows

Les drows sont apparus au cours de la guerre de l'Aube. Ces anciens elenions étaient partis combattre le Chancre aux côtés des nains gardiens, mais disparurent dans les profondeurs. Quelques décennies plus tard apparurent les premiers drows, des êtres pervertis et vénérant des puissances maléfiques. Le mystère demeure quant à ce qui eut lieu, et les versions divergent grandement. Les nains accusèrent les elfes de faiblesse et de lâcheté au cours de combats cruciaux ; les drows accusent aujourd'hui encore nains et elenions de traîtrise ; les elenions éludent la question. C'est une grande honte pour eux qu'un des pires ennemis de l'humanité porte leur sang. Depuis ce funeste épisode, les elenions éprouvent une vive peur de la corruption qui les pousse à éviter de s'enfoncer dans la terre et à éviter toute souillure. La propreté immaculée de leur ville et leur refus de pratiquer des professions déshonorantes et salissantes est à comprendre à l'aune de leur pire hantise : devenir des monstres. Malgré cette angoisse, des aventuriers elenions cherchent encore souvent à découvrir la vérité sur cette page sombre de leur passé et sur leurs frères ennemis.

Traits des elfes

Les elfes ont en commun de longues oreilles pointues très reconnaissables et une silhouette souvent nerveuse, ce qui chez les femmes s'accompagne typiquement d'une poitrine menue si l'on compare avec les standards humains. Les traits de leurs visages sont fins et tracés nettement, parfois avec un peu de dureté.



Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

Âge. Bien que les elfes atteignent la maturité physique à un âge comparable à celui des humains, cette étape ne constitue pas le passage à l'âge adulte selon la perception elfique. Selon les cultures et sous-espèces, les conditions de la majorité varient. Il est fréquent que la période de 16 à 100 ans (sur une espérance de vie de 750 ans) constitue une longue période « d'adolescence » aux yeux des elfes. Cette phase d'existence est consacrée au développement de l'être et de ses potentialités. À son terme, l'individu pourra rejoindre les aînés et s'investir dans la communauté.

Alignement. Les elfes de la surface tendent en général vers la Neutralité ou le Bien, tandis que les drows, dans les profondeurs de la terre, oscillent entre la Neutralité et le Mal. Les elenions, organisés en sociétés complexes, ont tendance à pencher vers la Loi ; en revanche les clans aldarons et drows ont le plus souvent des comportements inspirés par le Chaos. Ces différences dans la représentation du monde expliquent les tensions qui peuvent exister entre les sous-espèces elfiques.

Taille. Les elfes mesurent généralement entre 1,50 m et 1,80 m, et sont souvent très sveltes. Vous êtes de taille M.

Vitesse de déplacement. Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.

Vision dans le noir. Guetteur nocturne, habitué à la lutte contre les ténèbres, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.

Sens aiguisés. Vous bénéficiez de la maîtrise de la compétence Perception.

Héritage féerique. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable charmé, et aucune magie ne peut vous endormir.

Transe. Les elfes n'ont pas besoin de dormir. Au lieu de cela, ils entrent dans une profonde méditation qui leur permet de conserver un semblant de conscience de l'environnement, à raison de 4 heures par jour. On parle alors de « transe ». Cette méditation peut s'accompagner de l'équivalent de songes produits par des exercices mentaux maîtrisés au fil d'années de pratique. Ce type de repos vous confère les mêmes bénéfices qu'un sommeil de 8 heures pour un humain.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez l'elfique. Cette langue, douce et élégante, faite d'intonations très subtiles, est régie par une grammaire particulièrement complexe. La littérature elfique est appréciée dans la noblesse et chez les érudits, au point que cette langue constitue parfois une koinè, c'est-à-dire une langue d'échange dans les cours et les académies de nombreux royaumes. Les elfes de la surface parlent, lisent et écrivent le commun, tandis que les drows pratiquent son équivalent des profondeurs.

L'inconvénient de la transe par rapport au sommeil est d'être un phénomène volontaire qui requiert du calme. Là où le sommeil peut être sans trop de difficulté séquencé durant la journée (sieste durant une pause, somnolence sur un cheval au pas…), la transe doit être accomplie d'une traite pour être pleinement efficiente. Entrer en transe dans un environnement hostile et stressant (à bord d'un navire agité, se reposer malgré une poursuite ou un harcèlement incessant…) requiert un test de Sagesse (Transe). Par ailleurs, contrairement au sommeil qui peut être léger ou profond, la transe est toujours profonde ; elle nécessite une grande concentration. La transe est donc une capacité à double tranchant, tantôt très avantageuse, tantôt très handicapante.

Elfes de lumière ou elenions

On reconnaît les elenions à un teint clair, laiteux ou rosé, qui s'harmonise avec des chevelures argentées, dorées, platine ou d'un blond tirant délicatement sur le roux ou les cendres. Les yeux sont grands, avec des iris dans des teintes froides telles que le gris, le bleu, le vert ou le violet. Les elenions sont volontiers guerriers ou magiciens, car ces voies sont culturellement valorisées dans leur civilisation.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.
- **Formation martiale elfique.** Vous bénéficiez de la maîtrise de l'épée longue, de l'épée courte, de l'arc court et de l'arc long.
- **Sort mineur.** Vous connaissez un sort mineur de la liste de sorts du magicien (au choix). L'Intelligence est la caractéristique magique correspondante.
- **Raffinement.** Issu d'une culture portée vers les arts, vous maîtrisez un outil au choix parmi les suivants : nécessaire de calligraphe ; nécessaire de peintre ; outils de bijoutier ; outils de tisserand ; instrument de musique (au choix : flûte, luth, lyre, viole).
- **Langue supplémentaire.** Vous parlez, lisez et écrivez une langue supplémentaire de votre choix.

Elfes de sève ou aldarons

Le physique des aldarons, ou elfes de sève, paraît presque entrer en résonance avec leur environnement. Leur teint est assez doré, hâlé voire olivâtre, tandis que les chevelures sont de la couleur des feuillages d'automne, couvrant toutes les gammes du vert, du jaune et orange flamboyant, du rouge et du brun. Leurs yeux ont souvent un éclat sombre, gris, anthracite voire noir, leur conférant un regard inquiétant. Les aldarons sont le plus souvent rôdeurs, parfois druides.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Constitution augmente de 1.
- **Formation martiale elfique.** Vous bénéficiez de la maîtrise de l'épée longue, de l'épée courte, de l'arc court et de l'arc long.
- **Murmures de la forêt.** Les aldarons peuvent faire appel aux murmures de la forêt. Ce pouvoir est une action qui s'active par la simple volonté, avec une portée de 18 m. Ils font souffler pendant au plus 1 minute un vent froid et inquiétant qui semble murmurer des paroles menaçantes ou démentes. Simultanément, ils peuvent éteindre ou allumer une petite source de lumière (torches, lanterne, bougie ou petits feux de camp). Les ombres dans un cas comme dans l'autre paraissent menaçantes. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude. Les aldarons en font usage le plus souvent pour pousser des intrus à fuir, mais parfois aussi pour préparer une embuscade en privant des humains d'éclairage.
- **Vie sauvage.** La vie dans les campements nécessite de savoir fabriquer des objets courants, et les elfes expriment toujours un certain perfectionnisme dans ce qu'ils font, de sorte que vous maîtrisez un outil au choix parmi : outils de tanneur ; outils de sculpteur sur bois ; outils de tisserand.
- **Langue supplémentaire.** Vous parlez, lisez et écrivez le sylvestre.

Drows

Les drows sont immédiatement reconnaissables. Leur teint va du bleu nuit au noir tandis que leur chevelure est blanche à argentée, et leurs yeux rouges le plus souvent, parfois pourpres ou dorés. Ce peuple est très mal connu à la surface et craint de tous ceux qui n'ignorent pas son existence. Les drows sont apparus après la guerre de l'Aube et ne font pas partie des peuples piliers.

Les drows sont par défaut des ennemis des PJ, une menace venant des profondeurs de la terre. Les aventuriers de cette sous-espèce évoluant librement à la surface sont plus rares encore que leurs homologues aldarons. En fonction du style de campagne, le meneur peut néanmoins accepter des PJ drows, voire créer un groupe complet de cette sous-espèce. Un PJ drow évoluant à la surface devra affronter beaucoup de préjugés et d'hostilité. Les caractéristiques de tels personnages sont décrites dans le **Bestiaire**.

Gnomes

Depuis Port Notus j'avais embarqué dans une nefélytre, véhicule volant indispensable quand on envisage de visiter les Éoliennes. Le pilote s'était installé à son poste et jouait à la fois de différentes manettes et d'un gouvernail pour actionner les mécanismes complexes de l'engin. Il ressemblait pour la coque et les voiles à un bateau, mais était muni de rangées de rames en partie translucides et qui pouvaient aussi bien battre l'air comme des ailes d'insecte que se mettre en position de planeur. Sagement installé à mon siège et n'osant en bouger, j'admirais le spectacle tout en essayant de ne pas penser au vide, de plus en plus grand, entre moi et le sol.

Je voulais rendre visite à l'un de mes amis, rencontré dans la Cité Franche et j'étais impatient de découvrir où il vivait. Barbulon Eeknen habitait sur l'une des innombrables îles volantes de l'archipel. La nefélytre me déposa sur un ponton avant que le pilote ne me désignât une maison entourée de végétation. Je descendis d'un pas mal assuré, voyant en contrebas d'épais nuages cotonneux, un spectacle grandiose, mais qui ne parvenait pas à me faire oublier que toute maladresse ici devait être mortelle. Il n'y a décidément que les gnomes pour envisager sereinement de s'installer sur des rochers flottant dans le vide et ne pas comprendre où peut résider le problème ! En tant qu'elenion, même simple guerrier, j'avais une affinité pour la magie, mais je n'oserais jamais me confier à elle au point de devoir périr d'une chute vertigineuse si jamais elle défaillait !

Averti par la sonnerie d'une clochette dont j'appris plus tard qu'elle avait retenti quand je m'engageais sur l'embarcadère, l'inventeur Barbulon vint à ma rencontre, m'accueillant à bras ouverts. Il prit une partie de mes bagages et commença à me parler de quantité de sujets avec une passion qui faisait briller son regard.

Mon séjour s'annonçait aussi surprenant que stimulant !

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

À la surface, on connaît surtout les gnomes des roches, ou steenkabouter en dialecte. Ils sont principalement installés dans un arc allant des Drakenbergen à l'archipel éolien, en passant par la Cité Franche. Appréciés pour leur pragmatisme et leur inventivité, aussi doués en magie que dans le domaine des techniques, les gnomes passent pour les enfants préférés du Façonneur.



Les artificiers de la guerre de l'Aube

La bonhomie des gnomes ne doit pas faire négliger le danger de leurs inventions : elles n'explosent pas toujours par accident, et les fumées qui s'en dégagent peuvent être mortelles. Il ne s'agit pas toujours de jouets, périlleux par hasard : les gnomes sont des créateurs d'armes terriblement destructrices.
Au cours de la guerre de l'Aube par exemple, nombre de vaillants inventeurs et servants s'aventurèrent dans les galeries souterraines pour poser des explosifs afin d'écraser les troupes du Chancre sous les débris. On utilisa alors des machineries et des potions dont les recettes ont été perdues – à moins qu'on ne les eût détruites pour ne plus jamais pouvoir en faire usage ?
Ces sapeurs, héros méconnus des batailles, étaient exposés aux abominations et aux émanations magiques. Beaucoup ne revinrent jamais, mais certains, portés disparus, étaient en réalité vivants, et s'engagèrent dans un long et terrifiant périple souterrain. Tandis que les elfes devenaient des drows, eux-mêmes se transformaient en svirfnebelins, incapables de quitter les ténèbres. Pourtant, à la différence des drows, des duergars ou des torves, ils surent résister à la tentation du Mal. Leurs légendes évoquent des anges aux aspects inattendus qui les aidèrent.
Aujourd'hui, les secrets du passé passionnent autant les érudits désintéressés que les esprits criminels en proie à la folie des grandeurs, recherchant aussi bien les procédés de fabrication que d'éventuelles bombes intactes et prêtes à faire des ravages.

Des marchands téméraires

Les gnomes s'organisent en corporations et cherchent à conquérir ce qu'ils appellent « de nouveaux marchés ». Ils pensent pouvoir séduire les puissants avec des automates, des mécanismes ingénieux, des potions cosmétiques ou des luminaires élégants. Là où les nains bâtisseurs proposent un savoir-faire traditionnel durable et solide, les gnomes présentent des inventions nécessitant souvent un entretien spécifique, mais ayant le charme de la nouveauté et de l'inattendu. Il arrive aussi que ces deux peuples artisans travaillent côte à côte en bonne intelligence : aux uns les fortifications et les épées, aux autres les machines de siège. Les affaires sont les affaires, et les gnomes du haut de leurs îles volantes ne craignent pas que les guerres les menacent, ce qui peut les rendre peu regardants quant à leur clientèle.

Traits des gnomes

Votre personnage gnome partage certains attributs avec tous ceux de son espèce.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 2.
- **Âge.** Les gnomes se développent au même rythme que les humains, même si l'âge adulte s'affirme plutôt aux alentours de la quarantaine dans leur cas. Ils atteignent souvent 350 ans, voire un demi-millénaire.
- **Alignement.** Les gnomes sont souvent bons. Ceux qui tendent vers la Loi sont plutôt érudits, ingénieurs, chercheurs, sages, investigateurs ou inventeurs. Ceux qui se laissent tenter par le Chaos sont ménestrels, filous, vagabonds ou joailliers souvent novateurs.
- **Taille.** Les gnomes mesurent entre 90 cm et 1,20 m, pour un poids d'environ 20 kg. Vous êtes de taille P.
- **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 7,50 m.
- **Vision dans le noir.** Né de la terre, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.
- **Ruse gnome.** Vous bénéficiez d'un avantage à tous les jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.
- **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le gnome. Cette langue recourt à l'alphabet nain. La littérature gnome est connue pour ses manuels techniques de fabrication d'engins et pour ses sorts utilitaires ou d'illusion. Les gnomes de la surface parlent, lisent et écrivent le commun tandis que ceux de l'Inframonde pratiquent son équivalent des profondeurs.

Gnomes des roches

Les gnomes des roches sont inventifs et adroits. Leur allure est parfois qualifiée de « mignonne » par les autres peuples. Leur teint est clair, de même que leurs yeux qui prennent toutes les nuances de bleu et de gris, en passant par les mauves et parfois d'étranges teintes irisées. Leurs chevelures sont assorties, allant de l'argenté au blond pâle, et tirant à l'occasion sur des reflets rosés ou pastel :

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Dextérité augmente de 1.

- **Artificier.** Chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) lié aux objets magiques, aux ustensiles alchimiques et aux appareils technologiques, on considère que vous êtes doté de la maîtrise de la compétence Histoire en appliquant même le double de votre bonus de maîtrise au test.

- **Pilote.** Vous gagnez une maîtrise d'outil au choix parmi : véhicules terrestres, véhicules maritimes, véhicules aériens.

- **Bricoleur.** Vous bénéficiez de la maîtrise des outils de rétameur (cf. **Outils d'artisan dans le chapitre Équipement : Outils**). En vous servant de cet équipement, vous pouvez fabriquer un objet mécanique de taille TP (CA 5, 1 pv), au prix d'une heure de travail et de 10 po de matériaux. L'objet en question cesse de fonctionner au bout de 24 heures (sauf si vous passez une heure à le réparer pour éviter qu'il tombe en panne) ou lorsque vous le démontez au prix d'une action. À partir de là, vous pouvez récupérer les matériaux employés lors de sa fabrication. Lorsque vous voyagez, vous ne pouvez disposer simultanément de plus de dispositifs opérationnels que votre bonus d'Intelligence.

À la création d'un tel objet, vous optez pour l'une ou l'autre des versions suivantes :

- **Jouet mécanique.** Cet animal, monstre ou personnage mécanique (une grenouille, une souris, un oiseau, un dragon ou un soldat, par exemple) se déplace de 1,50 m à chacun de vos tours de jeu lorsque vous le posez au sol. La direction prise à chaque tour est aléatoire et l'objet produit des sons qui rappellent la créature représentée.

- **Amorceur**. Cet appareil produit une petite flamme permettant d'allumer une bougie, une torche ou un feu de camp.
  Son utilisation se fait au prix de votre action.

- **Boîte à musique.** Lorsque vous l'ouvrez, cette boîte produit toujours la même mélodie, à volume mesuré. La boîte s'arrête de jouer la chanson quand elle en atteint la fin ou quand on la ferme.



Il est possible d'apprendre à fabriquer de nouveaux objets en se formant auprès d'un maître ou en étudiant attentivement un manuel. Il existe notamment des alarmes et des lampes volantes. Cela requiert un apprentissage de 180 jours et 1 po par jour pour mener les expériences permettant de maîtriser les processus.

Svirfnebelins

Les svirfnebelins sont les cousins de l'Inframonde des gnomes des roches. Il s'agit d'êtres qui se sont engagés dans les souterrains et qui ne s'aventurent que ponctuellement dans les cités souterraines des nains. Leur teint oscille entre le gris et le bleu nuit, voire le noir, tandis que leurs cheveux sont gris ou blancs le plus souvent. Contrairement aux autres peuples de l'Inframonde – drows et duergars –, les svirfnebelins n'ont pas de penchant pour le Mal. Cette espèce est apparue après la guerre de l'Aube et ne fait pas partie des peuples piliers.

Les caractéristiques d'un personnage svirfnebelin sont indiquées dans le **Bestiaire**.

Halfelins

Ni une semaine de pluie tombant à verse, ni un pont emporté par la crue juste devant nous, ni les méphites de boue qui pullulaient n'eurent raison de la bonne humeur de Friedin Gai-peton. Chaque soir, nous établissions notre campement et tentions vainement de faire sécher nos vêtements humides dans les tentes dressées sur un sol gorgé d'eau, maudissant ce voyage et tout ce qui s'y rapportait. Jurant en toutes les langues, nous nous arrêtions à chaque fois quelques instants, stupéfaits par sa persévérance. Le voilà qui bâtissait méticuleusement un petit appentis au-dessus d'un tas de bois humide, ramassé avec obstination au cours de notre marche. Il voulait un vrai foyer au centre du camp : le fait qu'il y eût plus de fumée que de feu ne le dissuadait pas. Toussant et pleurant, il poursuivait ses efforts jusqu'à ce que les flammes dansassent gaiement sous la marmite dans laquelle il faisait cuire une soupe « à la fortune du pot » – une de ses expressions favorites. Manger chaud était alors notre seul réconfort et nous lui étions infiniment reconnaissants de cette forme de folie qui l'animait. Il apaisa ainsi de nombreuses tensions et disputes, simplement en étant là, au bon moment, avec une solution concrète et pragmatique. À sa manière discrète, notre compagnon halfelin était un héros : il avait sauvé le groupe et la mission.

Le soleil revint quand nous arrivâmes à destination. Nous exultions, mais lui restait d'humeur égale, toujours souriant et ouvert au monde.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion



De petite taille, le plus souvent pieds nus et portant de confortables vêtements, les halfelins sont parfois pris de loin pour des enfants. Dotés fréquemment d'un solide bon sens, ils ne se laissent pas impressionner par les difficultés et savent profiter des nombreux petits bonheurs de la vie. Bien que vivant presque toujours en marge des royaumes humains, les halfelins ont développé une culture propre, dont leurs célèbres demeures semi-enterrées au toit herbeux, ainsi que de nombreux chants et jeux. Ils se distinguent par leur talent pour l'agriculture, semblant capable de transformer un désert en oasis. Certes, ils ne bâtissent pas d'empires ni de palais, mais ils ont l'art de vivre en harmonie avec ce qui les entoure, qu'il s'agisse de nature ou de sociétés animées.

Des médiateurs habiles

L'acquisition par les pieds-légers de la Myetée, région au nord-ouest de la Cité Franche, est la récompense de leur rôle de médiateur lors de conflits entre humains et elfes. Aujourd'hui cette riche région agricole est autonome, et son existence est garantie par ses deux voisins qui tiennent tout autant l'un que l'autre à garder un peuple tampon entre eux.
Quoique discrète, la politique halfeline porte ses fruits grâce à sa constance dans la durée. Les arguments pourraient se résumer à : « Permettez-nous de jouer le glacis entre vous. Vous savez que nous n'avons jamais déclenché de guerre. S'il devait y avoir malgré tout un problème, nous serions les premiers frappés et vous auriez le temps de vous préparer. Nous vous assurerons de bénéficier de produits agricoles de qualité. Nous savons nous organiser, la communauté sera autonome, ne vous causera aucun souci en matière d'ordre ou de sécurité, et nous verserons un impôt approprié. »
À chaque génération, des pieds-légers partent à la découverte du monde et se rendent dans des régions dangereuses par goût de l'aventure. Parfois les circonstances se prêtent à ce qu'ils résolvent des problèmes et fondent une colonie agricole dont un bourg portera leur nom…

Halfelins des villes

En dépit de l'image campagnarde associée à ce peuple, il est également très présent en ville. La situation de cette minorité varie de la neutralité au mépris. Il n'est pas rare que les halfelins soient cantonnés à des emplois subalternes peu considérés, les autres peuples se gardant les meilleurs postes. La pauvreté les pousse alors à accepter des logements insalubres dans lesquels plusieurs familles s'entassent dans des demi-étages bricolés pour gagner un peu d'espace. En réaction à ces difficultés, certains deviennent voleurs à la tire, cambrioleurs ou contrebandiers. D'autres se sentent animés du devoir de montrer que les halfelins peuvent être autre chose que des paysans ou des voleurs.



Les méconnus pieds-sûrs

Le teint d'un hâle sombre, les cheveux bouclés à frisés, les pieds-sûrs sont les habitants des forêts tropicales et équatoriales. Ils vivent en nomades, construisant des nids ou des cabanes sphériques, à l'aide des feuillages et des lianes. Bons connaisseurs de leur environnement, ils voyagent également sur les rivières ou la mer, à l'aide de pirogues monoxyles ou à balancier. Les coutumes varient énormément d'un groupe à l'autre, l'appartenance aux tribus se reconnaissant facilement – du moins pour les initiés – grâce à leurs bijoux et accessoires. Il existe des pieds-sûrs avenants, qui cherchent activement à aider les voyageurs en détresse, mais d'autres sont d'impitoyables cannibales.
Considérés dans les grandes villes comme une curiosité, les pieds-sûrs sont parfois capturés par des marchands qui les revendent loin de chez eux comme esclaves bouffons ou d'ornement. Ils commencent alors leur vie d'aventuriers en recouvrant la liberté, sans toujours savoir où se trouve la forêt de leur enfance, ni si leur famille y vit encore. Complètement déracinés, ils cherchent leur place et découvrent un monde radicalement différent de ce qu'ils connaissaient.
Dans tous les cas, les pieds-sûrs sont connus pour toujours payer leurs dettes, que cela se traduise par la vengeance ou la gratitude. Si quelqu'un leur sauve la vie ou les libère, ils peuvent l'accompagner durablement, jusqu'à avoir l'occasion de rendre la pareille.

Traits des halfelins

Votre personnage halfelin est doté d'un certain nombre de traits partagés par tous ceux et celles de son espèce.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Dextérité augmente de 2.
- **Âge.** Les halfelins atteignent l'âge adulte au bout de vingt années et vivent généralement un bon siècle et demi.
- **Alignement.** Les halfelins sont majoritairement loyaux de par leur attachement aux traditions et à leur communauté. Même s'ils la quittent un temps pour voyager, elle reste toujours dans leur cœur. La distinction se fait surtout entre ceux préoccupés du bien d'autrui, et ceux qui ne voient pas de raison de s'en soucier du moment que les choses vont bien pour eux.
- **Taille.** Les halfelins mesurent 90 cm en moyenne, pour un poids d'environ 20 kg. Vous êtes de taille P.
- **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 7,50 m.
- **Chanceux.** Lorsque vous obtenez un 1 sur le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé. C'est alors le résultat du second jet qui compte.
- **Vaillant.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'effet préjudiciable effrayé.
- **Agilité halfeline.** Vous pouvez vous déplacer dans tout espace occupé par une créature dont la catégorie de taille est au moins d'un cran supérieure à la vôtre.
- **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le commun et une autre langue au choix. Il n'y a pas vraiment de langue halfeline, tout au plus des expressions et un accent, de sorte qu'il semble s'agir d'un dialecte de la langue dominante locale.

Pieds-légers

Les pieds-légers sont de discrets héros, capables d'éviter de nombreux problèmes d'un sourire chaleureux ou en se faisant oublier. Le plus souvent, après une jeunesse un peu aventureuse, ils rejoignent leur terre natale et vivent confortablement. Les pieds-légers sont souvent roublards ou bardes.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Charisme augmente de 1.
- **Discrétion naturelle.** Il vous suffit d'être derrière une créature dont la catégorie de taille est au moins d'un cran supérieure à la vôtre pour pouvoir tenter de vous cacher.
- **Richesse de la terre.** Les pieds-légers sont réputés pour leur art de vivre. Vous gagnez une maîtrise au choix parmi : outils de la ferme ; nécessaire de brasseur ; ustensiles de cuisinier.

Pieds-sûrs

Les pieds-sûrs sont moins connus, presque une légende par endroits. À force de vivre dans la nature, en nomade, ils ont acquis une indéniable robustesse. Leur mode de vie farouche est profondément marqué par le danger et la nécessité d'y faire face. Les pieds-sûrs sont souvent rôdeurs ou barbares, parfois druides.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Constitution augmente de 1.
- **Harmonie sauvage.** Vous recevez la maîtrise de la compétence Survie.
- **Guerre tribale.** Vous bénéficiez de la maîtrise de l'arc court, du filet, de la lance et de la sarbacane.

Humains

Né dans une modeste famille de paysans, Fu Jiang, par son parcours extraordinaire, illustre ce que représentent pour moi les humains : l'ambition de briser les certitudes d'un avenir tracé d'avance, la volonté de forger sa destinée envers et contre tout, mais aussi une rage de vaincre qui peut devenir aveugle, impitoyable et démesurée.

D'après les informations que j'ai pu rassembler, Fu Jiang aurait quitté sans autorisation le domaine où ses parents étaient serfs. Il se rendit en ville, s'essayant à tous les métiers possibles, chapardant au besoin. Il put travailler comme garçon à tout faire dans une garnison et observa les entraînements des guerriers, qu'il reproduisit durant chaque minute de temps libre. Fu Jiang aurait pu s'engager dans l'armée comme simple soldat, mais il voulait devenir directement officier. Il lui fallait pour cela acquérir une instruction lettrée. Estimant devoir par ailleurs perfectionner son art de l'épée en se confrontant à de véritables dangers, il entreprit de devenir aventurier. Il était à l'affût des occasions de gagner en réputation, mais ne dédaignait jamais les occasions d'apprendre au gré des rencontres, aiguisant son intelligence tout en comblant ses lacunes au travers de l'étude d'ouvrages complexes. Délaissant sa vie d'aventurier, il devint officier royal, mais il était encore jeune et plein de fougue. Une guerre avec un royaume voisin lui fournit le moyen de gagner rapidement du galon. Le jeune officier adopta des tactiques audacieuses, mais parfois très coûteuses en vies. Il se montra également très dur envers les prisonniers et civils adverses.

Aujourd'hui, Fu Jiang est un général victorieux, mais il s'est fait de nombreux ennemis : des gens qu'il a utilisés et abandonnés, les proches des victimes de massacres qu'il a ordonnés, des ambitieux dont il a ruiné les espérances… Son roi le craint, mais a besoin de lui. Pour combien de temps ?

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Les humains sont les plus grands voyageurs et explorateurs d'Eana. Ils s'adaptent à tous types d'environnements : déserts de sable ou de glace, forêts tempérées ou équatoriales, rivages océaniques ou marais. Leur aspect se transforme au fil des millénaires passés dans un environnement : teint clair dans le Septentrion, peau sombre dans les terres brûlées par le soleil. La densité de la magie peut en outre accélérer l'émergence de particularités physiques, ces changements commençant le plus souvent par la couleur des iris ou des cheveux.

La passion des défis

À l'aise en mer, dans les villes et dans les campagnes, les humains sont irrésistiblement attirés par les défis. Décrire une tâche comme impossible ou irréaliste les motivera à trouver un moyen de franchir cette limite. Les nations rivalisent pour bâtir des édifices extraordinaires, pour planter leur drapeau sur des terres inconnues ou être à la tête d'un empire ; les individus cherchent à gagner la reconnaissance par leurs exploits ou leurs sacrifices. L'aventurier humain exprime la quintessence du goût du risque et de la quête du dépassement de soi.





Gloire ou bonheur

Souvent, les humains sont partagés entre un désir de grandeur, une ambition qui les pousse à rêver de gloire, et une aspiration aux plaisirs simples, au bonheur de vivre paisiblement aux côtés d'êtres chers. Des aventuriers quittent ainsi parfois un monde heureux pour devenir quelqu'un, avant de finalement revenir dans leur foyer, plus riches, plus expérimentés et aspirant surtout désormais à mener une existence tranquille.

Des idéalistes

Plus que d'autres espèces, les humains s'attachent à de grands idéaux qu'ils défendent envers et contre tout. Ils donnent du sens à leur existence, leur permettant de trouver le courage d'affronter la mort et une place dans le monde. Au nom de la justice, un héros peut provoquer une révolte d'esclaves qui renversera un gouvernement. Pour chercher l'illumination, des moines iront bâtir un monastère dans un endroit sauvage, coupé du monde et, au fil des années, en feront un site magnifique. L'idéal d'un aventurier est une flamme qui l'anime et le guide aux heures les plus sombres de son existence.

Traits des humains

Généraliser sur le compte des humains paraît vain, mais votre personnage humain est doté des traits suivants.

- **Augmentation de caractéristique.** Toutes vos valeurs de caractéristique augmentent de 1.
- **Âge.** Les humains atteignent l'âge adulte vers dix-huit ans et vivent généralement moins d'un siècle.
- **Alignement.** Aucun alignement ne se détache chez les humains, capables du meilleur comme du pire.
- **Taille.** Les humains affichent des tailles et carrures très variables, certains atteignant tout juste 1,50 m cinquante quand d'autres dépassent largement 1,80 m. Où que vous vous situiez dans cet intervalle, vous êtes de taille M.
- **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.
- **Adaptabilité.** Les humains sont connus pour leur capacité à s'adapter plus rapidement à de nouvelles situations. Lorsque vous consacrez du temps à un apprentissage (par exemple une langue ou un outil), vous êtes capable d'acquérir cette maîtrise plus rapidement que d'autres. Sitôt que vous parvenez à la moitié du temps total requis pour cette étude, vous effectuez un test d'Intelligence DD 15 par mois. Si vous le réussissez, vous parvenez à acquérir la maîtrise plus tôt que prévu. Votre capacité d'adaptation n'influe que sur le temps consacré : vous devez toujours dépenser autant d'argent pour financer vos études (livres, matériel pour vos expériences…).
- **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le commun et deux langues supplémentaires de votre choix.



Melessës, les demi-elfes

Cela faisait des années que je n'étais plus venu à Dvâryatree, l'un des grands ports d'Ajagar. Je descendais de l'Albatros l'esprit plein de rêves nourris des merveilleux souvenirs que j'avais de la cité et plus encore de Nidari. Certes, nous nous étions quittés subitement, mais elle continuait d'occuper une place à part dans mon cœur. Cette blonde aventurière humaine avait choisi son surnom – l'intrépide – dans la langue de son pays d'adoption. Ensemble, nous avions navigué vers Bandiko-Mibu et dans tout l'empire maritime de Gardhat. Je me rappelais la manière dont elle nous avait permis d'échapper à un rukh, ces gigantesques oiseaux voraces, et quand je l'avais à mon tour sauvée de l'appétit d'un jeune dragon-tortue…

Près de 30 ans s'étaient écoulés. J'étais retourné parmi les miens pour me rendre au chevet de mon père mourant, puis une chose en entraînant une autre, j'avais plus que tardé à revenir et je n'avais pas encore pu honorer ma promesse de revenir auprès d'elle. Après tout ce temps, je savais que la beauté de la fière jeune femme avait dû se flétrir, mais je ne voulais pas m'en formaliser. Nidari était dans mon esprit un délicat chrysanthème en automne, j'imaginais sa peau fragile et parcheminée, marquée par ses expériences, mais renfermant toujours la même âme vaillante.

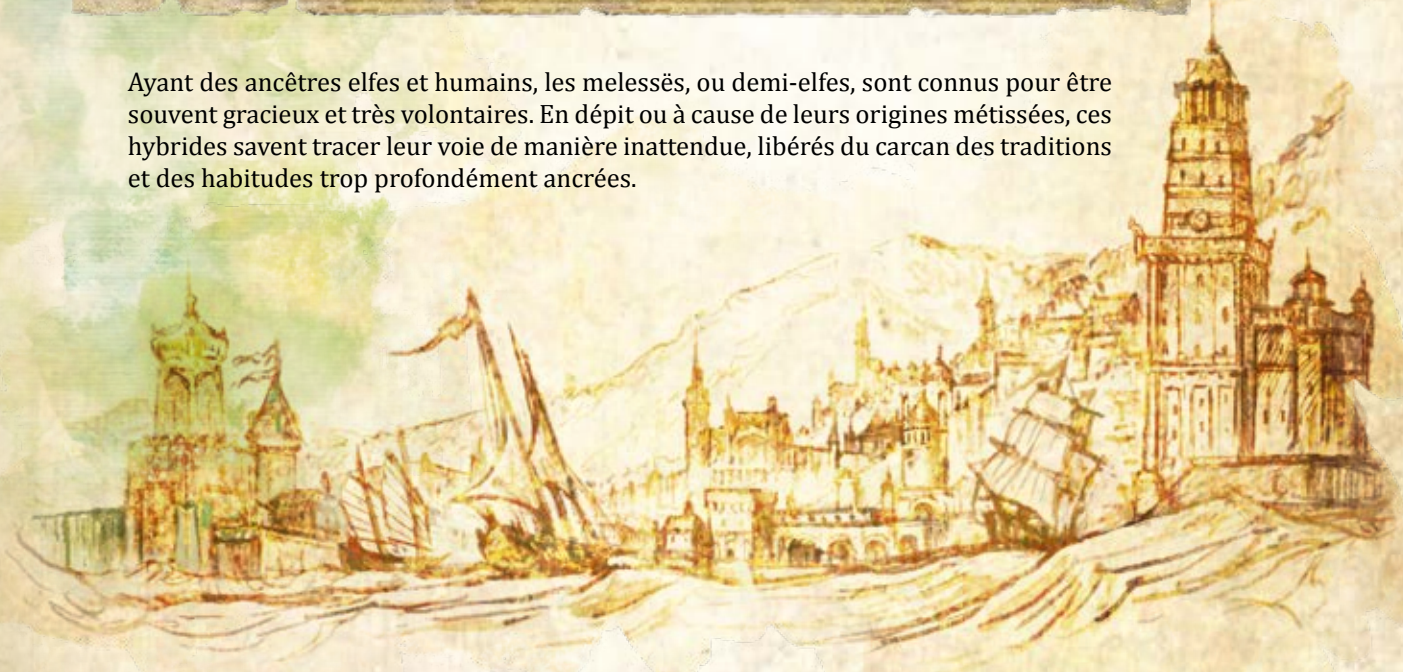
Une courte enquête me permit d'apprendre qu'elle habitait dans une résidence bourgeoise aisée et j'en fus heureux pour elle, supposant que ses aventures avaient porté leurs fruits. Accueilli dans le patio, j'attendais que la maîtresse des lieux acceptât de me recevoir et me perdais dans la contemplation des plantes grimpantes. J'entendis la voix d'un homme, le timbre bien modulé :

« Mère ne vous recevra pas aujourd'hui, ni un autre jour : elle souhaite ne pas ternir le souvenir que vous avez d'elle. En revanche, je suis curieux de faire votre connaissance, Père. »

Mon cœur cessa de battre un instant. Glacé par ce choc, je cherchais le visage de cet inconnu qui sortait lentement des ombres : Amarkhoon, mon fils. Il me paraissait déjà plein d'assurance pour son âge, comme auparavant sa mère. Un demi-elfe, un être à mi-chemin entre deux-mondes, entre l'éphémère de la vie humaine et les siècles patients des elfes. Charismatique et habile, il faisait son chemin dans la société et j'appris bientôt que la richesse de la demeure était entièrement de son fait. Il avait accompli ce qui aurait dû être mon devoir : veiller sur Nidari quand elle faiblirait. J'étais partagé entre la fierté et la honte, entre la curiosité et la réticence à l'idée de trop en savoir. Personne ne s'enrichit si vite, si aisément, sans compromissions dangereuses.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Ayant des ancêtres elfes et humains, les melessës, ou demi-elfes, sont connus pour être souvent gracieux et très volontaires. En dépit ou à cause de leurs origines métissées, ces hybrides savent tracer leur voie de manière inattendue, libérés du carcan des traditions et des habitudes trop profondément ancrées.





Des intermédiaires habiles

Très présents dans la marine et comme agents dans les cours nobles, les melessës sont considérés par nature comme des intermédiaires entre deux mondes : civilisation et terres sauvages, lumière et ombre. Leur aisance en société leur permet de se voir facilement confier des missions d'importance et ainsi de s'élever auprès de puissants protecteurs ou mécènes. Avec le temps, ils connaissent tant de secrets qu'ils deviennent souvent incontournables et exercent discrètement un grand pouvoir.

Demi-elfe ou melessë ?

Sur Eana, la dénomination « demi-elfe » est commune, mais considérée parfois comme péjorative, comme si les individus ainsi visés n'étaient pas complets. Le terme « melessë » est ainsi souvent préféré. Il provient d'un mot elfique évoquant l'amour, car l'on dit volontiers que les demi-elfes naissent de la passion.

Une liberté ambivalente

Aidés par leur charisme naturel, les melessës voyagent librement de par le monde. Facilement acceptés, ils ont en revanche du mal à désigner un lieu comme étant leur foyer. Les uns s'en accommodent bien, estimant que l'existence est éphémère et que tout attachement est illusoire. D'autres au contraire rêvent qu'il existe un jour un pays, un royaume, une contrée dans lesquels ce peuple ferait souche et serait gouverné par ses semblables. L'avenir des melessës dépendra du développement d'une identité commune, pour l'instant encore incertaine.

Traits des melessës

Votre personnage melessë partage certaines qualités des elfes et en présente d'autres, propres à son espèce. Les demi-elfes sont en particulier connus pour leur ouverture sur le monde et leur curiosité. Chaque melessë a un aspect unique, qui exprime à sa manière le métissage. Dans tous les cas, leurs traits tendent à être fins, et leurs oreilles assez pointues. Leurs cheveux sont volontiers décrits comme soyeux et peuvent prendre toutes les teintes existant chez les elfes et les humains. Dans certains cas, elles s'accentuent encore, le noir devenant bleu nuit, le roux devenant carmin, quand le châtain peut avoir des reflets rosés. Les yeux présentent la même diversité de teinte : bleu saphir, vert jade, améthyste, rose grenat, gris perle…

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Charisme augmente de 2, tandis que deux autres valeurs de caractéristique de votre choix augmentent de 1.

Âge. Les melessës se développent au même rythme que les humains, pour atteindre l'âge adulte aux alentours de 20 ans. Ils vivent toutefois bien plus longtemps, nombre d'entre eux dépassant les 180 ans.

Alignement. Les melessës sont, de par leurs ancêtres, portés à se sentir entre deux mondes. Il en résulte qu'ils ont souvent du mal avec l'idée d'une seule norme et sont rarement d'alignement loyal, préférant adapter leur attitude aux circonstances.

Taille. Les melessës présentent une carrure proche de celles des humains, mesurant entre 1,50 m et 1,80 m. Vous êtes de taille M.

Vitesse de déplacement. Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang elfique, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.

Héritage féerique. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable charmé et aucune magie ne peut vous endormir.

Polyvalence. Vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix ainsi que la maîtrise d'un type d'outils au choix parmi : les instruments de musique (un instrument), les instruments de navigateur, les outils d'artisan (un type d'outils), les véhicules (un type de véhicules entre terrestre, maritime et aérien). Ces maîtrises reflètent votre historique, les rencontres que vous avez pu faire, les péripéties que vous avez déjà vécues durant votre jeunesse… Vous pouvez les choisir après avoir déterminé votre historique (durant l'étape suivante de création de personnage).

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun, l'elfe et deux langues supplémentaires de votre choix.

Merosis, les demi-orcs

Mon guide m'avait conduit dans la steppe, jusque sur les terres du clan Shuurga dirigé par la farouche Saikhan. Cette hybride mi-humaine mi-orc apprit avec une certaine réticence mon désir de découvrir les ruines de Mangulik, la capitale du grand seigneur de guerre de la Horde, le fondateur de l'esprit de Kaan, le fils préféré de la dame de la nuit, le libérateur sanguinaire trônant au sommet d'une pyramide de crânes, bref, les derniers vestiges laissés par celui qui deviendrait le terrible dieu Tamerakh. La rumeur de ma lubie s'était répandue dans tout le camp et on me jugeait téméraire, fou ou dangereux, parfois les trois à la fois. Je me voyais comme un témoin, quelqu'un qui pourrait rapporter des informations fiables à mes contemporains, là où tant de récits fantasques et contradictoires étaient colportés. À mon sens, la peur naissait surtout de l'ignorance de ce qui s'était vraiment passé à Mangulik. Je voulais connaître la vérité.

Après avoir écouté mes motifs, Saikhan estima qu'ils étaient respectables et elle déclara qu'elle me guiderait dans les Khoosrol, nom des étendues désolées dont l'antique capitale était le centre. J'étais assez surpris de son accord, mais elle ne paraissait pas femme à me tuer traîtreusement, j'acceptai donc son offre.

Au bout de deux jours d'une harassante chevauchée dans la steppe, les bêtes commençaient à devenir nerveuses. Nous nous dirigions vers le sommet d'une montagne d'où nous aurions une vue sur la région. Arrivant à la nuit tombée, nous établîmes notre campement à l'abri du vent qui soufflait de plus en plus fort. Outre les rafales et nos montures constamment affolées, il me semblait entendre des sifflements stridents au loin, comme des cris ou des hurlements. Si j'avais été humain, peut-être aurais-je pu arracher quelques heures de sommeil discontinu à cette nuit éprouvante, mais il m'était impossible de plonger en transe durant les quatre heures consécutives de calme dont j'aurais eu besoin.

À l'aube, Saikhan me guida vers le sommet. Devant moi s'étendait ce pays maudit dont les anciens carrefours étaient marqués par les tumulus de guerriers tombés durant les conquêtes interminables du tyran. Je voyais les fleuves éphémères qui se formaient quand les averses s'abattaient sur les montagnes et qui s'évaporaient avant de pouvoir arriver à la mer. Elle me décrivit les réprouvés qui hantaient les souterrains, les spectres qui faisaient de chaque nuit un cauchemar et les démons qui continuaient, disait-on, de rôder dans les ruines. Avec un ton ironique, elle insista sur le fait qu'elle ignorait si toutes ces histoires étaient vraies. Par contre, elle pouvait certifier que les spectres étaient communs et que les chevaux répugnaient à se rendre en ces contrées maudites. Toute la population avait été sacrifiée pour que Tamerakh accédât au statut divin, à moins qu'il ne se fût vengé de quelque offense… En tous cas, il était certain que beaucoup de ces pauvres gens n'avaient jamais trouvé la paix.

Le monde de Saikhan me paraissait aussi vaste qu'un océan, et les Khoosrol en étaient les abysses. Je remerciais la dame des Shuurga de m'avoir ouvert les yeux et fait renoncer à un projet suicidaire sans chercher à m'imposer sa vision par la force.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Héritant de la puissance sans pareille des orcs et de la créativité humaine, les merosis, ou demi-orcs, surprennent par leur aptitude à user aussi bien de brutalité et d'impulsivité, que d'astuce et de finesse. Leurs réactions instinctives, leur vigueur et leur combativité sont souvent considérées comme intimidantes, parfois aussi elles fascinent, à l'instar des émotions que l'on peut ressentir face à de grands fauves.

La plupart des merosis vivent dans l'empire kaani ou dans les contrées qui lui appartinrent par le passé. Ils y sont si communs qu'on peut rencontrer des clans entiers de cette espèce, bien insérés dans la société. Sur le continent cyfand, les demi-orcs traînent la réputation de descendants d'envahisseurs. Ailleurs, dans les royaumes draconiques par exemple, ils sont si rares et méconnus qu'ils suscitent seulement la curiosité.

Demi-orc ou merosi ?

L'utilisation du vocable demi-orc est fréquemment dépréciative, les orcs ayant été impliqués dans nombre de raids et de conquêtes sanglantes. Il s'agit de dénoncer la supposée violence ou stupidité des métis. Dans l'empire Kaan, on parle de « merosis », un mot évoquant l'héritage double de cette espèce, dont les deux lignées sont considérées avec une égale fierté.

Une vie courte mais intense

Les merosis ont une espérance de vie moins longue que celle de nombre des espèces humanoïdes, vivant rarement plus de soixante-dix ans. Ce qui aurait pu être pris pour une malédiction ou une tragédie est abordé avec philosophie. Chaque jeune demi-orc parvient à la majorité à quatorze ans. Il est alors encouragé à arpenter la voie qui l'appelle ou à chercher ce qui donnera un sens à son existence. Il vaut mieux mourir en ayant intensément vécu que traverser les siècles dans la tiédeur et l'ennui.

Gagner le respect

La culture clanique kaani influence nombre de merosis qui cherchent à se distinguer par des hauts faits, manière de prouver leur valeur. Ils se promettent parfois de revenir sur leurs terres natales pour vaincre les plus grands guerriers et faire partie du conseil régnant, voire de devenir chef de tribu. Ce désir de tester sa valeur peut prendre la forme d'un goût exacerbé du risque et des défis extraordinaires. Se tailler une belle réputation, peu importe le domaine, faire entrer son nom dans les légendes ou les livres d'histoire est une consécration dont beaucoup rêvent.



Les philosophes demi-orcs

Les philosophes merosis ont marqué l'histoire d'Eana. Ils ont développé des concepts proches de l'épicurisme – voire de l'hédonisme – et du stoïcisme. Le dogme violent et sans concession de Tamerakh, dieu libérateur et destructeur, est étudié par les érudits aux côtés des textes des plus célèbres auteurs.

Dame Khutga

Princesse impériale, Khutga vécut à une période de grands désastres pour les Kaanis et fut une des dernières survivantes de sa famille. Passant de l'extrême richesse à la misère la plus terrible, avant de pouvoir se réfugier en terre étrangère au soir de sa vie, elle laissa un corpus d'écrits stoïciens recommandant de ne jamais se laisser affecter par ce qui ne dépend pas de nous, mais de ne jamais pour autant renoncer à agir et saisir les occasions qui peuvent se présenter, même dans les pires circonstances.

Seigneur Tsunsny

Ce merosi fut l'un des restaurateurs de la Horde, un conquérant comme les Kaanis les aiment, mais également un administrateur avisé et l'un des grands bâtisseurs du port de Khaalgany. Ses traités mettent en avant la question du hasard ; il a théorisé la nécessité d'aborder sérieusement les choses futiles et légèrement les plus graves afin d'être égal en toute chose, en période de paix comme en temps de guerre.

Poétesse Yulduz

Auteure depuis l'adolescence de recueils et chants d'un grand raffinement, Yulduz est considérée comme une philosophe dont l'œuvre célèbre la vie présente, la nécessité de savourer toutes les expériences qui se présentent. Le « Bien » est assimilé à la quête de plaisir et elle affirme que tout ce qui suscite la fascination et l'attirance peut donc en receler. Ses écrits, provocateurs par aspects, célèbrent la grandeur de certains princes démons et la passion pour la violence de combats sanglants, ceux qui excitent le sentiment d'être vivant en confrontant à la peur de la mort.

Traits des merosis

Votre personnage demi-orc présente certains traits hérités de son ou ses ancêtres orcs. Bien que les autres peuples associent volontiers les merosis à la laideur, leur métissage peut produire une beauté harmonieuse, avec des chevelures aux teintes d'écorce, une peau mate et des yeux aux reflets fauves.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Constitution augmente de 1.
- **Âge.** Les merosis se développent un peu plus vite que les humains, la maturité physique étant atteinte à 14 ans. Ils vieillissent également plus rapidement et ont peu d'espoir de dépasser les soixante-quinze années.
- **Alignement.** L'héritage orc des membres de cette espèce leur a légué une certaine propension au Chaos, un goût de la liberté et de la vie au jour le jour, savourant sans arrière-pensées les plaisirs qu'elle offre. Cette attitude n'est pas incompatible avec un fort sens de l'honneur et de la parole donnée. Leur attachement fort à leur communauté peut les rendre indifférents au sort de ceux qui n'en font pas partie.
- **Taille.** Les merosis se montrent plus imposants que les humains, leur taille allant de 1,50 m à bien plus de 1,80 m. Vous êtes de taille M.
- **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.
- **Vision dans le noir.** Grâce à votre sang orc, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.
- **Patibulaire.** Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.
- **Résistance acharnée.** Lorsque vous tombez à 0 point de vie du fait de dégâts, mais que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez choisir de conserver 1 point de vie. Vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir terminé un repos long.

Si le meneur utilise les règles relatives aux blessures, il peut décider d'appliquer cette règle optionnelle : la capacité Résistance acharnée revient à passer immédiatement et automatiquement de l'état « mourant » à 1 point de vie, assorti de 5 niveaux de fatigue, mais en étant conscient. L'adrénaline vous fait ignorer la douleur de vos blessures et les malus dus à la fatigue durant autant de tours que votre bonus de Constitution (minimum 1). Cette aptitude ne peut pas être réutilisée avant d'avoir terminé un repos court.

- **Sauvagerie.** Lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez lancer l'un des dés de dégâts de l'arme une fois de plus pour l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.
- **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le commun et l'orc. La langue orc est dure et grinçante.

Tieffelins

Malgré ma qualité de simple étranger en cette cour lointaine, mes amitiés avec la magistrate lettrée Gao Mei me valurent le privilège d'être invité à un banquet organisé en l'honneur du général victorieux Fu Jiang dans le palais des huit vertus célestes. J'avais traversé une cour monumentale gardée par des dizaines de soldats à l'air farouche, aussi immobiles et solennels que des statues. Je discernais les murailles de la forteresse, surveillées par un impressionnant dispositif. Même à l'intérieur de la grande salle de réception, où nous étions au moins deux cents attablés, je sentais les regards de ceux qui restaient dans l'ombre, parfois déguisés en serviteurs, mais manifestement dangereux. Ils me semblaient scruter les moindres détails, comme s'ils craignaient qu'un inconscient se levât, dégainât un poignard dissimulé, franchît les trente mètres qui le séparaient de la table d'honneur, et parvînt à assassiner le conquérant.

Cette atmosphère pesante fut à grand-peine chassée par une troupe de baladins, parmi lesquels des acrobates et des musiciennes fort talentueuses. Les mets étaient d'une délicatesse telle que je n'aurais pu les imaginer sur les meilleures tables d'Ellerìna. Malgré le faste qui nous entourait, je devinais que beaucoup partageaient une sourde angoisse, mais j'en ignorais la cause. Décidant que les problèmes du Shi-huang ne me concernaient pas, je résolus de passer une agréable soirée. Les liqueurs qui étaient généreusement dispensées contribuèrent à rendre mes voisins plus gais. Je m'entretins agréablement avec un fonctionnaire chargé des archives.

Alors que la soirée se terminait et que la nuit était bien avancée, il proposa de me montrer quelques-uns de ses trésors. Nous nous éloignâmes, passant par des couloirs plongés dans l'obscurité. Arrivés devant une porte fermée, mon guide – ivre – se rendit compte qu'il lui manquait la clef. Mais je n'écoutais déjà plus : mon attention avait été captée par une silhouette se faufilant dans les ténèbres. Je discernais un teint sombre, et surtout, des cornes. Une tieffeline ! Elle était entrée par effraction, en dépit de tout le dispositif de sécurité ! Comment ? Je n'attendis pas de trouver la réponse : je n'avais ni mes armes ni mon armure et ne tenais pas à tester ses capacités martiales. Je me repliais aussitôt pour appeler la garde.

À notre retour, il ne restait rien d'elle. Le fonctionnaire des archives ne comprenait pas la cause de l'agitation autour de lui, mais même lui cessa de bavasser quand nous découvrîmes dans un coin, une petite poupée de chiffon en robe noire avec un garrot autour du cou. C'était un avertissement explicite de la confrérie du Dernier supplice : ces fanatiques reviendraient, ils ne renonçaient jamais.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Les tieffelins semblent naître exclusivement de femmes humaines, comme si ce peuple avait une connexion innée avec les puissances maléfiques. Ceci résulterait de la capacité d'adaptation de cette espèce, laquelle peut s'exprimer pour le meilleur comme pour le pire. Les tieffelins eux-mêmes sont fréquemment stériles, semblant ne pouvoir engendrer que dans des conditions très particulières.

Le maudit

Tous les tieffelins ne naissent pas du fait de l'intervention directe d'un fiélon. Il suffit qu'une femme enceinte soit exposée à de la magie noire pour que l'enfant soit ainsi marqué. Il peut s'agir d'une malédiction, de l'influence pernicieuse d'un objet maléfique, du résultat du combat de la mère contre un sorcier… L'enfant n'a pas nécessairement une apparence monstrueuse : il pourrait fort bien n'avoir que des yeux de fauve (doré, la pupille fendue…), une chevelure d'une teinte atypique (blanche dès l'enfance par exemple) et des canines plus prononcées que la normale. Sa nature de tieffelin ne se révèle alors que par les capacités surnaturelles qu'il manifeste telles que connaître la langue des démons (ou des diables) sans l'avoir jamais apprise, ne pas se brûler, maîtriser un sort mineur inquiétant… Lui et sa mère risquent d'être rejetés, peut-être même pourchassés. De rage, le maudit se tournera-t-il vers le Mal ? Ou bien estimera-t-il être le mieux à même de combattre le feu par le feu, en œuvrant au service du Bien ? N'est-il que l'expression de la corruption du monde, percevant ses stigmates comme une fatalité à laquelle il cherche à ne pas penser ?

Un agent sur Eana

Les sorcières frayant régulièrement avec diables ou démons se voient souvent offrir ou imposer des relations charnelles avec leur interlocuteur. L'encart « Le géniteur » présente les situations habituelles. Dans tous les cas, la mère d'un tieffelin est profondément marquée par cette expérience. Il n'est de surcroît pas rare qu'elle devienne stérile à l'issue de cette grossesse. Son enfant peut être un trésor, le fruit d'années de travaux acharnés, ou bien une malédiction honteuse. Les tieffelins issus de telles circonstances sont souvent vus par leurs parents (l'un, l'autre ou les deux) comme des outils au service d'un projet. Y adhéreront-ils ? Chercheront-ils à se libérer ?



La bienveillance ambiguë de Xonim

Xonim est l'ambivalente dame de la nuit, déesse magicienne, inquiétante et manipulatrice. Il est pourtant de renommée publique qu'elle affectionne les tieffelins. On dit qu'elle exauce volontiers leurs prières, leur permettant par exemple d'échapper à leurs poursuivants. Mais les présents qu'elle fait, sont-ils vraiment dénués de contrepartie ?

L'intuition du Mal

Les tieffelins savent intuitivement parler la langue de leur géniteur fiélon, parfois même avant celle de leur parent humain. Dès l'enfance et sans apprentissage, ils connaissent le sort mineur thaumaturgie. Il semble parfois aussi que les rêves et même des visions fugitives les avertissent d'intentions maléfiques. Quel est le sens de cette intuition du Mal ? Est-ce un appel pour pousser le tieffelin à rejoindre les armées maléfiques ? Est-il possible d'utiliser cette intuition pour empêcher des catastrophes ?

Le géniteur

Les géniteurs fiélons, même quand ils ont habituellement un aspect féminin, sont capables de féconder celle qu'ils ont choisie pour porter leur rejeton.

Le joueur choisit s'il sera lié aux diables ou aux démons ; le meneur détermine la nature exacte du géniteur. Vous trouverez plus d'informations sur les diables et les démons dans **Bestiaire** et **Arcanes**.

Voici les diables les plus fréquemment impliqués et le statut du tieffelin qui en découle :

- **Hospodar.** Les dirigeants diaboliques, comme les autres puissances, peuvent décider de se manifester sous la forme d'une hypostase, c'est-à-dire une incarnation éphémère d'une partie de leur essence, adoptant une forme appropriée à une intervention ponctuelle sur Eana. Quand ils agissent de la sorte, ils ont toujours un plan et l'enfant fait l'objet de toutes les attentions de son géniteur qui fera en sorte de l'utiliser au mieux pour ses plans machiavéliques. Pour des sectateurs, l'enfant d'un hospodar a la valeur d'un messie.

- **Turtânu (diantrefosse).** Ils ne s'accouplent qu'à l'occasion de rituels rares et requérant de grands pouvoirs. Pour nombre de sectateurs, le rejeton d'un diantrefosse est un cadeau précieux, l'équivalent d'un prince.
  Le respect qui est dû au tieffelin parmi les diables est conditionné par celui qui est accordé à son géniteur.

- **Qarnu (diable cornu).** Le diable cornu est le géniteur le plus commun des tieffelins, au point d'être à l'origine du stéréotype leur attribuant des cornes et une queue. Toute sorcière, même occasionnelle, est susceptible de se voir proposer un tel arrangement. Les motivations des diables en revanche sont peu claires : asseoir leur emprise psychologique sur la mortelle qui leur confie son âme, répandre le Mal par la génération de rejetons… Ces tieffelins ne semblent pas faire l'objet de trop fortes attentions, ce qui les rend bien plus libres de leur destinée que d'autres.

- **Harharru (diable des chaînes).** Les diables des chaînes sont les inspirateurs des bourreaux et des geôliers. Ils s'en prennent parfois aux prisonnières de leurs protégés, le viol faisant partie des sévices infligés. Autant dire que les tieffelins de harharru ne bénéficient pas forcément d'une grande estime parmi la population de la Fournaise et sont facilement traités de fils ou filles d'esclave.

Les réactions à l'égard des tieffelins nés de démons sont plus imprévisibles du fait de l'importance du Chaos dans la nature de ces êtres. Voici les cas de figure les plus courants :

- **Prince.** De la même manière que les hospodars, les princes peuvent s'accoupler grâce à une hypostase ; en revanche leurs motivations sont moins évidentes. Ils semblent pouvoir aussi bien désirer un pion sur Eana que réellement éprouver de l'attachement pour certains mortels en dépit de leurs projets destructeurs.

- **Marilith.** Démon serpentiforme souvent au service de Liridem l'amer ou d'Akhlitôl la vengeresse. Ce faisant, elle offre ses tieffelins à son prince qui l'utilise directement comme agent dévoué. Parfois elle garde un enfant, quand il peut servir ses propres ambitions, liées à son existence sur Mélancolia ou à sa vie passée dont elle garde des souvenirs tourmentés. Le tieffelin sera généralement marqué par des écailles de serpent sur une partie du corps, parfois par une langue fourchue.

- **Glabrezu.** Le conseiller perfide et subtil des puissants se sert de ses rejetons comme d'agents dans le jeu des trônes. Ses tieffelins pourront bénéficier durablement d'aide et de conseils avisés, avant d'être sacrifiés sans état d'âme quand cela servira les ambitions d'un mortel prometteur lié au démon, ou bien que la situation sera suffisamment passionnante pour satisfaire son sens du spectacle tragique. Les tieffelins de glabrezu sont parfois confondus avec ceux des diables cornus pour ce qui est de l'aspect physique.

- **Incube et succube.** Ces démons sont connus pour semer des tieffelins par accident. Leurs rejetons sont réputés pour leur beauté et peuvent souvent passer sans peine pour des humains. Dans certaines contrées marquées par les crimes de ces fiélons, un physique par trop remarquable est considéré comme un danger et peut motiver une enquête, voire un procès en sorcellerie. Certaines légendes affirment que les tieffelins de succube et d'incube sont voués à ne connaître que des amours malheureuses.

Traits des tieffelins

Les tieffelins partagent un certain nombre de traits résultant tantôt de leur ascendance diabolique ou démoniaque, tantôt d'une influence maléfique subie par la mère au cours de la grossesse.

- **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 1 et votre valeur de Charisme augmente de 2.
- **Âge.** Les tieffelins se développent au même rythme que les humains, mais vivent en moyenne quelques années de plus.
- **Alignement.** Les tieffelins disposent du même libre arbitre que les autres espèces humanoïdes et choisissent en conséquence le Bien ou le Mal. Leurs motivations peuvent être liées à leur éducation ou l'expérience du rejet par la société. L'adhérence à la Loi ou au Chaos est là aussi le résultat d'un choix. En définitive, le tieffelin est toujours contraint de se positionner à l'égard de son géniteur fiélon et de l'humanité, ce qui l'amène à prendre des décisions tranchées, évitant généralement les positionnements neutres.
- **Taille.** La taille et la carrure des tieffelins sont tout à fait comparables à celles des humains. Vous êtes de taille M.
- **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.
- **Vision dans le noir.** Grâce à votre héritage fiélon, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout est en nuances de gris.
- **Résistance fiélonne.** Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu.
- **Héritier des ténèbres.** Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*. Lorsque vous atteignez le niveau 3, ce trait vous permet de lancer une fois le sort *réprimande maléfique* comme sort de 2e niveau (capacité que vous regagnez après avoir terminé un repos long). Lorsque vous atteignez le niveau 5, ce trait vous permet de lancer une fois le sort *ténèbres* (capacité que vous regagnez après avoir terminé un repos long). Le Charisme est la caractéristique magique associée à ces sorts.
- **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le commun ainsi que le diabolique ou le démoniaque, en fonction de votre historique. La pratique des langues fiélonnes est intuitive.

Vous trouverez ici des règles optionnelles pour rendre les tieffelins plus inquiétants et surprenants.

Sombres instincts

Si vous utilisez la règle optionnelle des sombres instincts, le tieffelin sera un être plus tourmenté, tiraillé entre sa bête qui le pousse au crime, et la dame de la nuit qui le protège de ses ennemis.

- **Résurgence maléfique.** La nature profonde des fiélons les lie au Mal, et les tieffelins sont imprégnés de cette essence. Il sommeille en eux une bête malveillante, égoïste et avide de violence. Quand le tieffelin est en danger ou soumis à la tentation, la bête essaie de prendre un instant le contrôle pour lui faire commettre une mauvaise action. Le tieffelin doit effectuer un JS Sagesse DD 5. En cas d'échec, la bête intervient avec une action supplémentaire gratuite dictée par elle. Une fois que cette capacité est utilisée, la bête est incapable d'agir à nouveau avant que le tieffelin n'ait bénéficié d'un repos long.

Un rôdeur tieffelin pourrait s'interposer entre une bulette et sa victime. La bête refuse de risquer sa vie pour quelqu'un et tente d'imposer sa volonté. Si le tieffelin échoue au JS Sagesse, il effectue une reculade visible.
Un roublard tieffelin détient un otage et l'utilise pour obliger un ennemi à se rendre. Sitôt que c'est le cas, la bête souffle au tieffelin d'égorger quand même l'otage.

- **Prière à Xonim.** Vous savez pouvoir adresser vos prières à la déesse Xonim, la dangereuse protectrice des tieffelins. La prière est une action. Cette capacité, selon les circonstances aura un ou plusieurs effets parmi les suivants : effacer vos traces ; masquer votre odeur ; attirer les chiens à votre poursuite sur une autre piste ; provoquer un heureux hasard (une porte est opportunément ouverte pour vous, le geôlier laisse tomber une clef…) ; l'attention d'une sentinelle est attirée par quelque chose loin de vous. En pratique, vous bénéficiez d'un avantage au test de Dextérité (Discrétion) et vos adversaires subissent un désavantage au test de Sagesse (Perception). Le résultat est toujours subtil et paraît être un coup de chance. Vous seul savez qu'il n'en est rien. Cette capacité est regagnée après un repos long.

L'imprévisibilité des tieffelins

Chaque tieffelin est unique. Si le meneur souhaite accentuer l'aspect mystérieux de ce peuple, il peut utiliser la règle optionnelle de l'imprévisibilité des tieffelins et déterminer lui-même la liste des sorts innés afin qu'elle reflète les particularités uniques du géniteur fiélon. Voici les principes directeurs :

- Un sort mineur au niveau 1.
- Au niveau 3, le tieffelin connaît un sort du 1er niveau qu'il peut lancer comme avec un emplacement de sort de 2e niveau (capacité regagnée après un repos long).
- Lorsqu'il atteint le niveau 5, il maîtrise un sort du 2e niveau lancé comme avec un emplacement de sort du 3e niveau (capacité regagnée après un repos long).
- Le Charisme est la caractéristique magique associée à ces sorts.

Civilisations d'Eana

À présent que vous avez déterminé l'espèce qui vous convenait le mieux, il vous faut choisir où votre personnage a vécu le plus clair de son temps. Cette décision vous permet de vous faire une idée des langues que vous connaissez, des peuples que vous avez rencontrés et fréquentés. Votre meneur vous dira où commence l'aventure. Comment êtes-vous arrivé là ? Étiez-vous déjà un voyageur ? Avez-vous dû fuir ? Avez-vous reçu une mission ? Si vous venez de loin, vos vêtements, votre allure et votre accent font sans doute de vous une curiosité pour les habitants du cru qui n'ont jamais eu l'occasion de quitter leurs foyers.
C'est l'occasion de commencer à réfléchir aux éléments décisifs de votre histoire.

La présentation des civilisations

Chaque civilisation est présentée succinctement avec les principaux peuples qu'on y rencontre habituellement ; les langues parlées couramment ; le système d'écriture favorisé. Suivent des éléments d'ambiance et d'intrigues. Les civilisations, avec leur histoire, leurs mystères et leurs intrigues, sont développées dans **Univers**.
Vous pouvez choisir votre civilisation en fonction de vos affinités, ou bien en tirant au sort :

1d100	Votre civilisation d'origine		
1 à 2	Acoatl	**72**	Inframonde
3 à 7	Ajagar	**73 à 76**	Kaan
8 à 12	Arolavie	**77 à 82**	Lothrienne
13 à 22	Barbaresques (îles)	**83 à 88**	Mibu
23 à 43	Cité Franche	**89**	Rachamangekr
44 à 53	Cyrillane	**90 à 95**	Sables (royaumes des)
54 à 62	Drakenbergen	**96 à 97**	Septentrion
63 à 65	Ellerìna	**98**	Shi-huang
66 à 71	Éoliennes (îles)	**99 à 100**	Torea

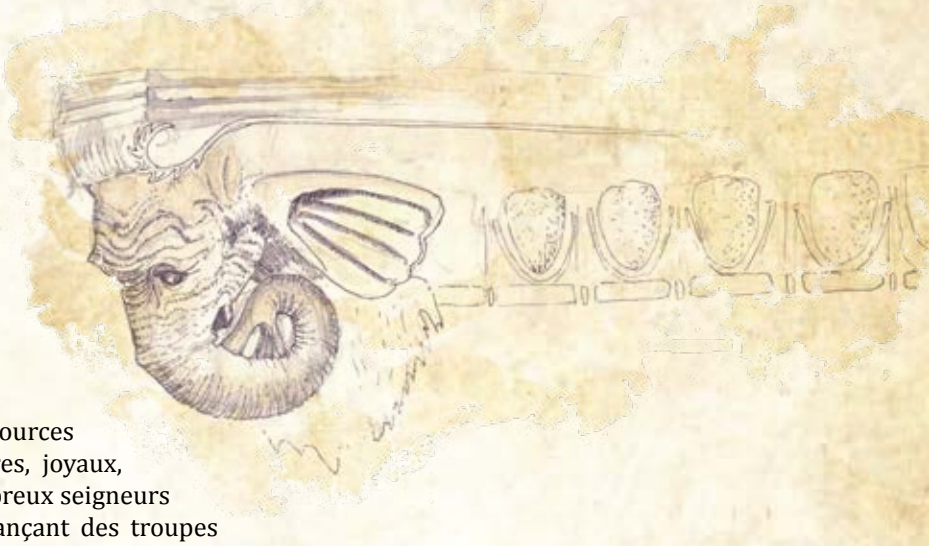


Acoatl

- **Peuples :** humains ; quelques aldarons et halfelins pieds-sûrs. Dans les comptoirs de la côte, on trouve des marchands et mercenaires venant de tous les horizons.
- **Langue :** runasimi.
- **Système d'écriture :** culture orale.

Acoatl est une contrée encore très largement inconnue et inexplorée – qu'y a-t-il d'ailleurs derrière les montagnes volcaniques, loin, à l'ouest ? – à laquelle on accède via des comptoirs établis sur des rivages insalubres, infestés de moustiques et de caïmans. Les étrangers viennent ici en quête d'aventures ; ils rêvent de l'or et de la magie des ruines des cités dans les hauteurs. Dans l'immense plaine de la forêt émeraude, les habitants des tribus locales sont prudents : ils connaissent les légendes sur les cruels tyrans qui gouvernaient autrefois, luttaient et s'entredéchiraient, rêvant de pouvoir absolu et d'immortalité. Mais ce n'est pas tout, car on raconte que les cénotes renferment les portes vers d'autres mondes… Le nom de cette contrée signifie « dragon » dans la langue des tribus pieds-sûrs locales : les pionniers racontent que ces créatures sont particulièrement nombreuses dans cette région.

Ajagar



- **Peuples :** humains, aldarons (dans les jungles), et tous les peuples dans les grandes villes côtières.
- **Langue :** baashan.
- **Système d'écriture :** elfique.

De riches cités dirigées par des rajahs prospèrent grâce au commerce des ressources précieuses de l'Ajagar : épices, bois rares, joyaux, ivoire… Au sein de cette culture, de nombreux seigneurs rivalisent pour dominer leurs voisins, lançant des troupes d'éléphants de guerre ou des assassins armés de katars empoisonnés. Dans les jungles luxuriantes reposent les ruines de royaumes autrefois superbes et orgueilleux, désormais abandonnés aux tigres et aux boas. Plus haut, près des neiges éternelles des sommets impassibles, des sages s'adonnent à la méditation et cherchent à mieux connaître le monde.

Arolavie

- **Peuples :** humains, nains gardiens, aldarons (dans les forêts). Les autres peuples sont rares, mais peuvent sans difficulté arriver par les routes marchandes.
- **Langue :** arolave.
- **Système d'écriture :** cyfand.

Située au nord-est du Cyfandir, l'Arolavie aux vastes forêts demeure mystérieuse à bien des égards. En grande partie sauvage, elle est bordée par des forêts sacrées ou taboues, sur sa frontière nord. Les farouches fées n'écoutent que les druides qui connaissent les secrets de l'antique pacte qui les lie. Le royaume est dirigé par une dynastie de reines, les karalievae. Ces femmes redoutables défendent leurs terres contre les attaques éclair de Lothrienne ou du Septentrion, les incursions du Chancre jaillissant des Drakenbergen et les assauts des pirates de la mer Usvalia. Elles ne manquent pas non plus de surveiller les ombres qui s'agitent autour des colonies des rivages du fleuve Golostarogo ou dans les bas-fonds de la grouillante cité de Moromiek, reprise de haute lutte à l'ennemi. Pour tout cela, elles savent pouvoir s'appuyer sur la garde lunaire, une légion composée de volontaires qui s'engagent en formulant un vœu que l'Arolavie exaucera au terme de leur service – plus ou moins long ou dangereux en fonction de la nature du vœu.

Barbaresques (Îles)

- **Peuples :** tous. La population est composée d'immigrés venant de tous les horizons.
- **Langues :** kalam (langue principale, beaucoup d'autres sont parlées).
- **Systèmes d'écriture :** abjad kalam (d'autres sont aussi utilisés).

Pirates ! Corsaires ! Flibustiers ! De l'extérieur, les îles Barbaresques semblent n'être peuplées que de ces marginaux et de leurs (trop nombreux) complices. En réalité, les premiers seigneurs pirates sont progressivement devenus des chefs de ports et de cités, fondant pour ainsi dire des cités états, dont une partie importante de l'économie est prédatrice. La vente du sucre et du cacao de leurs îles leur suffit rarement, et ils gagnent bien plus – et plus vite – par d'autres moyens : piraterie, commerce d'esclaves, mercenariat. Les actuels habitants des îles Barbaresques connaissent très mal, quand ils n'ignorent pas purement et simplement le passé de leurs terres. Ne faudrait-il pas s'inquiéter des rites étranges accomplis par certains à la tombée de la nuit ?

Cité Franche

- **Peuples :** tous, avec une majorité d'humains, de nains bâtisseurs, de halfelins pieds-légers et de gnomes des roches.
- **Langues :** le cyfand est la langue officielle de la Cité Franche, mais d'innombrables langages et dialectes sont utilisés dans cette ville multiculturelle.
- **Système d'écriture :** cyfand.

La Cité Franche est probablement la plus grande ville d'Eana. Port situé à l'embouchure du fleuve Dispende, elle est ouverte sur les mers de l'ouest, du sud et de l'est. Cette puissance marchande majeure a su établir des comptoirs et des alliances dans la plupart des pays et a imposé ses normes (monnaie, alphabet…). La ville elle-même, dirigée par un conseil de citoyens, est partagée en quartiers souvent fortement marqués par une communauté (elfes d'Ellerìna, halfelins de la Myetée…). Riche, contrastée, inégalitaire, bruyante, épicée, déconcertante, violente et multiculturelle : la Cité Franche est le point de départ par défaut de vos aventures.



Cyrillane

- **Peuples :** principalement humains, nains bâtisseurs et gnomes des roches. Tous les autres peuples sont représentés dans les grandes villes.
- **Langue :** cyrillan.
- **Système d'écriture :** cyfand.

Jusqu'à récemment, l'empire cyrillan était le principal rival de la Cité Franche. Dirigé depuis des siècles par une dynastie brillante, mais miné par de graves inégalités et une corruption endémique, il s'est effondré comme un château de cartes. Aujourd'hui le pays est déchiré entre les nombreuses factions qui se disputent sa dépouille : sectes autoproclamées libératrices et adeptes de Tamerakh le destructeur, généraux loyalistes, chefs de guerre opportunistes associés de très près aux guildes de voleurs, dragons noirs… Dans l'ombre, un être maléfique et calculateur attend son heure : la liche Mégare de Cyrillane, ancienne princesse contrainte à la clandestinité pour ses crimes innommables.

Drakenbergen

- **Peuples :** à la surface, on rencontre essentiellement des humains, des nains bâtisseurs, des gnomes des roches et des halfelins pieds-légers ; dans les mines, les nains gardiens dominent. Le long des routes marchandes, on peut rencontrer des gens de toutes espèces.

- **Langues :** cyfand et nain.

- **Systèmes d'écriture :** cyfand et runique.

Les monts Draconiques, ou Drakenbergen, sont un vaste massif montagneux partagé en d'innombrables communautés et fort d'une riche histoire qui se lit dans les ruines majestueuses. On y trouve aussi bien de minuscules royaumes féodaux, que des communautés audacieuses, établis dans des vallées sauvages. Le seul véritable point commun est la présence des nains qui ont bâti dans le sous-sol des mines, des villes et des forteresses depuis des milliers d'années. Responsables de la tenue des routes et sécurisant les voies marchandes, ils permettent à la vie de se maintenir malgré les dangers et à la civilisation de la Cité Franche de pénétrer dans des régions reculées. Malgré tous leurs efforts, le Chancre s'insinue régulièrement jusqu'à la surface pour ravager et préparer ses conquêtes. Cette abomination n'est pas la seule menace : les raids des drows et des marchands d'esclaves duergars sont tout autant redoutés. À la surface, des communautés kobolds, gobelines et gobelours éparpillées vivotent de rapines tandis que de grands prédateurs aériens – hippogriffes, griffons, jeunes dragons… – sont à l'affût de proies savoureuses.

Ellerìna

- **Peuples :** les elenions forment la très grande majorité des habitants du royaume elfique. Parmi les résidents permanents minoritaires, on compte des demi-elfes et des aldarons. Les représentants d'autres peuples sont cantonnés à la grande cité portuaire de Varnaïrello et ne viennent que pour le commerce ou les études.

- **Langue :** elfique.

- **Système d'écriture :** elfique.

Les elenions ne partagent volontiers leurs terres qu'avec ceux de leur sang. Leur royaume est immense et totalement méconnu de l'extérieur. Les étrangers savent seulement que s'y trouvent de grandes richesses et de grandes sources de magie. On prétend aussi que la terre des géants des tempêtes se trouverait de l'autre côté de la vaste île des elfes et que là-bas, tout serait proportionnel à ces êtres : les bois, les forteresses, le bétail… D'Ellerìna, on ne connaît généralement que la capitale Varnaïrello, blanche cité, image de la perfection en toute chose. Les secrets des elfes sont bien gardés, car abondance de lumière ne va pas sans zones d'ombre.

Éoliennes (Îles)

- **Peuples :** gnomes des roches, humains. Les autres peuples sont moins communs, mais des individus peuvent s'être installés ici par curiosité ou par goût.

- **Langue :** gnome.

- **Système d'écriture :** cyfand.

Fabuleuses îles volantes, les Éoliennes forment un monde de merveilles où l'on voyage en néfélytre. Selon l'altitude, les vents, les nuages et les aménagements, les îlots peuvent prendre des aspects très divers. On peut y passer des années en ne croisant jamais personne, se croire seul au monde. D'autres, bien conscients de l'extérieur, explorent cette région mystérieuse et luttent contre des pirates des airs, à moins qu'il ne s'agisse de découvrir l'entrée vers le plan Astral ?



Inframonde

Peuples : nains gardiens, nains bâtisseurs, drows, duergars, svirfnebelins. Les autres peuples ne vivent ici que lorsqu'ils ont été réduits en esclavage.

Langues : commun des profondeurs (langue principale, beaucoup d'autres sont parlées).

Système d'écriture : elfique (modifié).

L'Inframonde est largement méconnu, même de ceux qui sont habitués à y évoluer. Immédiatement près de la surface se trouvent les mines, les forteresses, les prisons et certains temples. Plus profond, on découvre les cités drows, duergars et svirfnebelins, cherchant tous à survivre et se répandre dans un environnement très dangereux. Ils n'hésitent souvent pas à faire appel à des puissances infernales ou à des divinités inquiétantes pour l'emporter. Dans les abîmes les plus insondables se trouvent les nids chancreux les plus anciens et les plus puissants, une menace pour tout Eana.

Kaan

Peuples : humains, merosis, orcs, hobgobelins. Les autres peuples sont surtout présents dans les cités côtières.

Langues : kaani et gobelin.

Système d'écriture : santak.

Le cœur de l'empire kaani est composé d'une immense steppe où vivent des clans d'éleveurs et de guerriers. Il arrive qu'un chef se distingue et commence à rassembler une horde composée d'humains, de merosis, d'orcs, d'hobgobelins, de gobelins, de géants des collines et de bien d'autres… avant de partir à la conquête du monde. Le premier et plus célèbre chef de horde fut le terrible Tamerakh. On dit qu'il sacrifia sa capitale tout entière pour devenir un dieu. La gloire des Kaanis varie au gré des siècles. Aujourd'hui la capitale se trouve dans une ville côtière et la dynastie régnante prépare certainement ses prochaines guerres glorieuses.

Lothrienne

Peuples : humains et nains bâtisseurs pour l'essentiel ; quelques aldarons et sidhs (cf. **Bestiaire**). Les autres peuples sont rares et sont souvent étrangers.

Langue : lothrien.

Système d'écriture : cyfandi.

Coincée entre les Drakenbergen et le Septentrion, la Lothrienne est un royaume féodal rude, dans lequel chaque seigneur lutte âprement pour la survie de son domaine. La magie de cette contrée est très faible en dehors des royaumes féeriques dirigés par un roi fée irascible connu pour prendre souvent la forme d'un ours lorsqu'il se rend parmi les hommes. Les menaces sont essentiellement humaines : pirates remontant le fleuve, ambitions des maisons nobles, communautés obscurantistes craignant la magie et les druides, pillards barbares… Le surnaturel s'immisce insidieusement avec la propagation de la desvérie, maladie du sommeil et des rêves, annonciatrice de plus grands maux.

Mibu



Peuples : humains essentiellement. Des marchands d'autres peuples habitent les principaux comptoirs.

Langue : inkulomo.

Systèmes d'écriture : tumiit, cyfand, abjad kalam et écritures secrètes.

Bandiko-Mibu, la « terre de Mibu », est un continent tropical où alternent des savanes, des forêts équatoriales impénétrables, des cours d'eau indomptables et des canyons à couper le souffle. Ces terres sont partagées entre de grands royaumes d'une richesse folle, et d'innombrables chefferies et tribus. Sur les côtes, les cités marchandes importent quantité d'esclaves, transportés par les pirates barbaresques pour venir servir dans les mines d'or et de diamant ou dans les carrières. Parmi les puissants souverains qui les exploitent, on compte des reines immortelles et des tueurs de géants. Ces êtres sont d'ailleurs omniprésents dans les mythes et auraient gouverné toutes ces terres autrefois, depuis les sommets des tepuys.

Rachamangekr

Peuples : drakéides et humains principalement ; on rencontre tous les peuples dans les grandes villes.

Langue : karphûd.

Systèmes d'écriture : elfique (adapté) et draconique.

Rachamangekr est le plus grand et le plus puissant de tous les royaumes encore dirigés par une noblesse drakéide. Ici on prône la loi du dragon selon la plus pure tradition. Le pays est riche de ses ressources agricoles tropicales, d'une culture raffinée, de paysages splendides. Les aventuriers luttent contre les pirates barbaresques et s'efforcent d'endiguer la menace constante des dragons-tortues. Dans les jungles profondes, des ermites et des ensorceleurs de la lignée des dragons étudient les vestiges, tout particulièrement en quête de traces de la civilisation des Voyageurs.



Royaumes des Sables

Peuples : humains principalement, mais tous les peuples sont représentés dans les cités cosmopolites des côtes.

Langue : kalam.

Système d'écriture : abjad kalam.

Les royaumes des Sables sont multiples : des cités-états, des oasis de djinn, des nomades du désert, des royaumes puissants et rivaux… S'ils divergent par leur organisation politique, ils partagent beaucoup sur le plan culturel, en particulier une langue, une écriture, un système monétaire et des mythes. Dans ces contrées, l'injustice crue des villes côtoie le merveilleux d'un désert implacable, aussi riche de trésors que de monstres prêts à dévorer l'imprudent. L'aventure mêle caravanes, temples perdus, dragons bleus, esclaves, djinns, lamies, conquêtes, trahisons et amours impossibles.

Septentrion

Peuples : humains en grande majorité, quelques aldarons.

Langue : nordique.

Système d'écriture : culture orale.

Une vie rude et libre, ainsi pourrait-on résumer l'existence dans le Septentrion, vaste territoire peu peuplé tout au nord du Cyfandir. Entre la toundra, la taïga, les montagnes, les vallées abritées et les marais, on découvre une grande diversité de paysage, de flore et de faune, mais aussi de mœurs. Certaines tribus vivent selon les préceptes sages de leurs druides, d'autres mènent une existence brutale, allant souvent prendre par la force ce qui leur manque. Vivre dans le Septentrion, c'est d'abord apprendre à résister à un environnement parmi les plus dangereux d'Eana. Il faut aussi savoir défendre sa vie contre les autres tribus, les fauves, les remorhazs, les géants des glaces, les dragons blancs… Par prudence, on évite généralement de s'approcher des ruines boréales, de peur de libérer sur le monde de nouveaux périls.

Shi-huang

Peuples : humains principalement. Les autres peuples peuvent être rencontrés dans les cités. Les drakéides dirigèrent autrefois le pays et la noblesse qui a survécu à la révolution a dû fuir.

Langue : shi-huang.

Système d'écriture : draconique adapté en syllabaire.

Riche culture millénaire, Shi-huang fut dirigée par des géants puis par des drakéides. Ces dynasties s'effondrèrent et laissèrent la place à des royaumes humains raffinés. C'est dans cette culture qu'apparurent les premiers moines-guerriers théorisant l'usage du ki. Les habitants du Shi-huang doivent se montrer vigilants. Outre les luttes entre les royaumes, leurs frontières montagneuses sont peuplées de monstres. Si pour l'instant, le sceau qui ferme l'Inframonde profond les protège du Chancre, le Plan Éthéré en revanche est étonnamment proche et permet aux fantômes de prospérer.

Torea

Peuples : humains essentiellement. Des marchands d'autres peuples habitent les principaux comptoirs.

Langue : aupuniwi.

Système d'écriture : tumiit.

Torea est une contrée paradisiaque : voir ses atolls de sable blanc et ses barrières de corail laisse une marque indélébile dans l'esprit du voyageur. Son nom est aussi celui d'un oiseau sacré multicolore, typique de cette région du monde. À la surface des eaux et des terres vivent les navigateurs, marchands et cultivateurs humains, répartis en une multitude de communautés, tribus et civilisations. Sous les flots évoluent les merriens, peuple mystérieux, capable de respirer sous l'eau et de nager avec aisance grâce à une queue de poisson. Ils édifient des cités fastueuses de corail et de perles. Ces contrées paradisiaques sont pourtant menacées de multiples périls et derrière ces apparences idylliques se cachent des menaces mortelles. Depuis les profondeurs abyssales viennent les ravageurs du Chancre menés par la Reine Noyée. Les exécrables merrows, pour leur part, mettent tout en œuvre pour accomplir le cauchemar du prince démon Ouxounouël. Des pirates et marchands d'esclaves des îles Barbaresques viennent prélever leur part de richesses et de vies, désertant parfois des communautés entières. Désespérés, certains habitants de ces contrées se réfugient dans des cultes monstrueux qui les rapprochent des abjects sahuagins et leur permettent de se défendre en usant de sombres pouvoirs.

Histoire du personnage

En choisissant l'espèce et la civilisation de votre personnage, vous avez posé les premiers jalons de son histoire. À présent, vous allez affiner votre récit en précisant les moments les plus marquants qu'il a vécus, ses savoir-faire et les compétences qu'il maîtrise, puis en choisissant son équipement, un talent particulier ou ceux qui constituent son réseau ou encore les traits saillants de sa personnalité.

Historique

Toute histoire a un commencement. L'historique de votre personnage informe sur le milieu qui l'a vu grandir, sur la manière dont il s'est tourné vers l'aventure et sur sa place dans le monde. Un guerrier peut être membre d'un ordre chevaleresque ou avoir enchaîné les campagnes militaires comme simple soldat. Un magicien issu d'un milieu artisan est aussi crédible qu'un autre, érudit diplômé. Un roublard peut avoir roulé sa bosse au sein d'une guilde de voleurs, à moins d'avoir préféré fasciner les foules par ses numéros de bouffon.

En déterminant votre historique, vous établissez quelques clefs narratives liées à l'identité de votre héros. La question la plus importante est la suivante : qu'est-ce qui a changé depuis cette époque ? Pourquoi avez-vous abandonné cette routine et opté pour l'aventure ? D'où vient l'argent qui vous a permis d'acquérir votre équipement de départ ? Si vos origines n'ont justement rien de modeste, pourquoi ne disposez-vous pas de plus de finances ? Comment en êtes-vous venu à maîtriser les compétences de votre classe ?

Vous trouverez ci-après un pas-à-pas permettant de concevoir votre historique. Les principes généraux sont assortis de trois exemples pour les illustrer : l'esclave, l'artisan et le pirate.

Si vous manquez de temps ou cherchez l'inspiration au travers d'exemples, vous pouvez puiser dans la dizaine d'historiques prêts à l'emploi (voir **chapitre Historiques prêts à l'emploi, en fin de ce chapitre**).

Étapes de la création d'historique

- **Étape 1 : Identité.** Définissez le concept du personnage.
- **Étape 2 : Maîtrises de compétence.** Choisissez deux compétences que vous maîtrisez.
- **Étape 3 : Maîtrises complémentaires.** Choisissez deux maîtrises parmi celles d'outils et de véhicule ou des langues.
- **Étape 4 : Équipement.** Déterminez vos possessions.
- **Étape 5 : Privilège.** Précisez ce petit quelque chose que vous avez appris et qui vous distingue.
- **Étape 6 : Particularités.** Posez les jalons de votre personnalité et de vos liens à l'histoire.
- **Étape bonus : Handicap.** Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir deux handicaps et obtenir un don.

Étape 1 : Identité

La première étape consiste à déterminer ce qui définit le mieux votre identité, la personne que vous étiez avant que vous ne deveniez un aventurier. Vous pouvez décider de vous rattacher à votre origine sociale, à votre métier ou à un événement dramatique. Il est parfois possible de combiner deux ou trois aspects au sein d'un même historique.

Origine sociale

Vous avez grandi dans un milieu dont vous connaissez les codes et les valeurs. Il peut s'agir d'un groupe social dont la place est reconnue dans la société (maison noble, villageois, membre d'une communauté religieuse, etc.) ou bien au contraire qui se caractérise par la marginalité (bâtard, étrangers, gamins des rues, vagabonds). Les gens qui appartenaient à votre milieu ont tous un avis sur le changement de vie que vous avez opéré en devenant aventurier. Ils sont peut-être fiers de vous, ou bien vous considèrent comme un traître, en tous cas, vous ne les laissez pas indifférents. Êtes-vous en accord avec vos proches ou bien rejetez-vous vos racines ? Quelles sont les personnes qui comptent dans votre famille ou votre cercle de proches ? Les réponses à ces questions serviront durant l'**étape 6 – Particularités**.

Métier

Vous vous définissez avant tout par votre activité professionnelle. Vous êtes peut-être célèbre, ou bien vous pratiquez paisiblement, presque comme un loisir. En tous cas, vous êtes fier de votre maîtrise dans ce domaine, suffisamment pour estimer qu'elle constitue une part importante de votre identité. Vous passez certainement beaucoup de temps à peaufiner votre art (quel qu'il soit). D'ailleurs, en quoi consiste précisément votre métier ? Notez ce dont il s'agit, vous aurez besoin de ces informations durant les étapes **2 – Maîtrises de compétence** et **3 – Maîtrises complémentaires**.

Événement dramatique

Quelque chose a changé radicalement votre vie au point d'être devenu l'événement central autour duquel vous vous construisez. S'agit-il d'une modification positive ou tragique ? Voici quelques pistes :

- **Positif** : rencontre d'un mentor, découverte d'un trésor, révélation mystique, héritage, passion, promotion, etc.
- **Négatif** : deuil, enlèvement ou capture par des bandits, incendie, agression violente, trahison, procès, etc.

Votre vision du monde a probablement été bouleversée par ce qui s'est passé. Notez comment votre personnage se sent par rapport à cela. Si un ami ou un ennemi est étroitement impliqué dans ce drame, précisez-le. Ces informations vous serviront au cours de l'**étape 6 – Particularités**.

Exemples de concepts d'historiques

Vous avez un concept d'historique. Prenez le temps de réfléchir aux différents parcours possibles, en déterminant celui qui serait le plus intéressant à vos yeux. Voici une liste, loin d'être exhaustive, mais qui vous donnera plusieurs possibilités d'amorces pour votre historique :

Nom du concept	Le concept en quelques mots
Acolyte*	Vous avez passé votre vie à servir dans un temple dédié à un dieu ou un panthéon.
Animiste*	Tout le monde ne vous croit pas, mais pour vous cela ne fait aucun doute : vous savez communiquer avec les esprits.
Artisan**	Avant de devenir aventurier et de vivre par votre épée, vous avez été un artisan et avez peut-être été considéré comme un artiste.
Bohémien*	Votre communauté est itinérante, nomade, rassemblée autour de roulottes bariolées et de spectacles entêtants.
Bourreau	De nombreux royaumes pratiquent la torture et la peine de mort et vous avez été l'un de ses sinistres agents.

Condottiere*	Vous savez vous battre, c'est indéniable, mais vous l'avez toujours fait avec manière et vos prouesses animent les discussions des auberges locales.
Érudit*	Pour beaucoup, vous êtes un puits de science, mais vous savez surtout que celle-ci n'est pas infuse.
Esclave**	Pendant une période plus ou moins longue, vous avez été un esclave, que ce soit comme travailleur ou domestique d'un puissant.
Explorateur des terres sauvages*	Vous ne comptez plus les lieues parcourues, les forêts traversées et les montagnes gravies, mais gardez un souvenir vivace de chaque terre foulée.
Fugitif	Vous avez fui quelqu'un ou quelque chose, vous avez été en cavale pendant des années… et peut-être l'êtes-vous toujours !
Intrigant	Fin politicien, courtisan à la cour d'un seigneur ou œuvrant dans les hautes sphères d'une guilde, vous avez côtoyé le pouvoir et ses dangers vénéneux.
Juge	Vous avez rendu la justice au nom de votre seigneur ou de votre roi.
Larron*	Vous frayez avec des gens peu recommandables depuis un certain bout de temps.
Loqueteux	Vous avez connu la misère et c'est sans doute elle qui vous a poussé à devenir aventurier.
Marin	Vous avez passé le plus clair de votre temps en mer.
Mercenaire	Avant de devenir aventurier, vous vendiez vos services au plus offrant. Peut-être le faites-vous toujours ?
Notable*	Bien des gens auraient aimé grandir dans un environnement aussi favorable que le vôtre.
Paysan	Vous êtes lié à la terre et l'avez travaillée de nombreuses années avant de changer de destin.
Pirate**	Vous avez écumé les mers à la tête d'un navire redouté – à moins que vous n'ayez été qu'un simple mousse frottant pendant des mois le pont de ce bateau.
Reclus*	Vous avez passé une grande partie de votre vie en pleine nature ou dans un lieu de culte reculé.
Soldat	Vous avez servi dans une armée, comme simple soldat ou comme chevalier.
Survivant*	Aussi loin que remonte votre mémoire, vous avez toujours été cerné par le sang et la mort.
Taulard	Pour une raison ou une autre, vous avez passé une bonne partie de votre vie en prison.

* Les concepts marqués d'un astérisque sont développés en fin de chapitre. Vous pouvez utiliser ces historiques tels quels ou vous en inspirer pour créer le vôtre.
** Les concepts marqués de deux astérisques sont développés au fur et à mesure des étapes de création d'historique. Les voici :



Artisan

Avant de devenir aventurier, votre personnage a été un artisan. Les artisans forment la partie la plus nombreuse de la population derrière les paysans. Il existe plusieurs métiers avec en sus des spécialités culturelles typiques. Les tapis kaani sont ainsi réputés dans de nombreux royaumes, de même que l'orfèvrerie elenionne et la forge naine. Il n'y a pas vraiment de différences entre un artisan d'art talentueux et un artiste. Les artisans se regroupent en corps de métier, guildes, confréries et corporations. Ils sont souvent solidaires, mais cela n'interdit pas la concurrence et parfois des trahisons.



Esclave

Vous avez décidé que votre personnage serait un ancien esclave. L'esclavage est en effet assez commun sur Eana et les causes pour le subir sont multiples. La majorité des prisonniers de guerre deviennent ainsi esclaves du vainqueur. Les prisonniers que les pirates épargnent sont échangés contre une rançon ou vendus comme esclaves dans un autre pays. Les plus pauvres peuvent devenir volontairement esclaves en se vendant pour donner de l'argent à leur famille, ou bien être asservis pour éponger leurs dettes. Les enfants nés de parents esclaves subissent ce statut dans de nombreux pays.



Pirate

Peut-être avez-vous sévi dans les îles Barbaresques, ou bien plus au nord, naviguant depuis le Septentrion à bord de drakkars ? Les pirates sont aussi communs que les brigands. Ils cherchent à s'enrichir ou parfois seulement à survivre et forment une société libre et fière, dans laquelle le rang dépend directement du courage et de la valeur d'un individu.

Étape 2 : Maîtrises de compétence

Tous les historiques octroient la maîtrise de deux compétences. Chacun de ces apprentissages est l'occasion d'imaginer des temps forts du passé de votre personnage. Comment a-t-il appris à parler si bien ? Ou à monter à cheval ? Vous trouverez ci-dessous une présentation des compétences et des propositions de situations d'apprentissage académique ou autodidacte. Déterminez pour votre personnage la manière dont il a appris ses deux maîtrises de compétence, en lien avec son concept d'historique choisi à l'étape précédente.

Acrobaties

Vous savez garder l'équilibre et faire des pirouettes.

- *Vous avez été élevé par un baladin que vous avez accompagné sur toutes les routes du Cyfandir. Chaque jour vous vous entraîniez durement pour être capable d'accomplir les tours qui réjouiraient votre public et vous permettraient de manger à votre faim.*

- *Vous avez été marin durant plusieurs années. Vous avez dû souvent monter aux cordages, jusqu'en haut des mâts, même par gros temps. Vous avez un solide sens de l'équilibre et on ne vous effraie pas facilement.*

Arcanes

Vous connaissez les règles essentielles qui conditionnent le fonctionnement de la magie. Vous avez entendu parler de nombreux mystères surnaturels. L'enseignement académique des Arcanes est très fréquemment accompagné de l'apprentissage d'une langue exotique (diabolique, démoniaque, céleste, draconique, sylvestre).

- *Vous avez été l'apprenti d'un magicien qui vous a enseigné les secrets de la magie, les horreurs dissimulées dans l'ombre et leurs faiblesses afin de vous aider à savoir avec qui pactiser et qui éviter.*

- *Près de votre village sévissait une meute de loups-garous. Cette menace a stimulé votre curiosité et vous avez questionné tous les anciens, les sages, les rebouteux, les prêtres et les charlatans. À force, vous avez acquis sensiblement les mêmes connaissances qu'un apprenti magicien.*



Athlétisme

Vous savez nager, sauter loin et haut, et utiliser vos muscles pour grimper.

- *Dans la région où vous avez grandi, les villages se livrent chaque année à une compétition amicale qui inclut des épreuves de course, de saut et de natation. Vous vous êtes entraîné dur pour porter haut les couleurs de votre village, et vous y êtes parvenu !*

- *Dans les mines des duergars, les esclaves travaillent sans relâche et s'abrutissent à la tâche dans des tunnels obscurs. Vous êtes l'un des rares à avoir tenu le coup. Vous avez réussi à trouver la force de vous évader, courant durant des heures, des jours, pour échapper à vos poursuivants.*

Discrétion

Vous savez marcher sans bruit, vous abriter dans l'ombre au bon moment ou marcher l'air de rien dans la foule tandis que vous menez une filature.

- *Vous avez été longtemps maltraité – par vos parents ou un maître abusif – et vous avez appris par instinct de survie à vous faire oublier.*

- *Grandissant dans les bas-fonds, vous avez travaillé comme indicateur pour la garde et avez dû développer un talent certain pour écouter et surveiller discrètement des personnes dangereuses.*

Dressage

Vous êtes à l'aise avec les animaux domestiques et vous pouvez apprivoiser des animaux sauvages.
Vous savez monter à cheval ainsi que le soigner, l'élever et le dresser.

- *Vous avez grandi dans une famille de nomades des steppes kaanis. Vous avez monté à cheval depuis la plus tendre enfance.*

- *Durant vos années de vagabondage, à survivre d'abri en abri, votre seul compagnon était votre chien Truffe. Avec lui vous avez découvert le monde et grâce à lui, vous avez survécu à de nombreux périls. Aujourd'hui Truffe n'est plus, mais son souvenir vous accompagne et vous savez ce que vous lui devez.*

Escamotage

Vous avez les mains prestes et vous savez bouger rapidement vos doigts pour saisir et manipuler. Vous pouvez œuvrer comme voleur à la tire, faire des tours de passe-passe ou jongler. Ce type de savoir-faire est très rare et considéré comme fort suspect par la garde.

- *Gamin des rues, vous étiez l'un des moineaux d'un malandrin qui vous obligeait à voler pour lui. Chaque jour vous aviez intérêt à ramener des objets de valeur et à ne pas vous faire attraper. C'était une discipline de fer, terrifiante même, mais vous avez beaucoup appris.*

- *Adolescent, doté de peu d'apprêts, vous vouliez attirer l'attention d'un être cher et avez trouvé une solution originale. Vous alliez faire des tours – avec des cartes, des dés, des jeux de miroirs. Vous n'êtes pas forcément parvenus à vos fins, mais vous savez désormais faire beaucoup de vos dix doigts.*

Histoire

Vous êtes un lettré avec de solides connaissances dans les sciences humaines. Vous maîtrisez non seulement l'histoire, mais aussi le droit, les lettres, la géographie et la politique.

- *Votre famille tenait une étude de notaire depuis des décennies. Tout naturellement, vous avez aidé vos proches avec des tâches de scribe et de clerc. Ces années à noter testaments, querelles de guildes marchandes et autres conflits de voisinage – et à chercher les solutions à ces problèmes – vous ont permis d'en apprendre beaucoup.*

- *Vous avez eu la chance de grandir entouré de livres : récits d'aventures, poésie épique, contes et légendes, chroniques des guerres contre le Chancre… Vous lisiez par passion, en rêvant d'aventures, mais ce faisant vous avez aussi retenu de nombreux détails et commencé à acquérir une solide culture générale.*

Intimidation

Vous savez commander, inquiéter, ordonner, effrayer ou brutaliser, à votre convenance.

- *Adolescent, vous n'aviez pas grand-chose et vous croisiez souvent des gosses de riches qui faisaient le même trajet que vous, ou allaient dans les lieux que vous fréquentiez pour s'encanailler. Entre froncements de sourcils et maniement ostentatoire d'un gourdin, vous avez progressivement acquis l'art et la manière de vous imposer. Aujourd'hui, vous y parvenez en utilisant seulement votre attitude, sans même avoir à sortir vos armes.*

- *Le village était en feu et tout le monde fuyait, en proie à la panique. Cette femme avait commencé à interpeller les gens fermement et donner des ins-*

tructions sur un ton qui ne souffrait pas d'appel. Bientôt elle ramena un semblant d'ordre et il fut possible d'endiguer la catastrophe. Vous avez tout fait pour suivre son exemple.

Intuition

Vous savez identifier une émotion au ton d'une voix, déchiffrer les expressions fugitives et le langage du corps. Vous devinez souvent quand on vous ment ou quand on prépare quelque chose de louche.

- *Entouré de gens caractériels et violents, vous avez pris le parti d'être très attentif et de ne surtout pas manquer les signes annonciateurs de conflits.*
  Cela vous laissait juste le temps de désamorcer la crise ou filer avant qu'elle n'éclate.

- *En étudiant auprès de votre maître, vous l'avez vu recevoir des gens en détresse. Il savait les écouter, et ses conseils étaient à la fois simples et sages. Il a su vous transmettre cet art de comprendre les âmes.*

Investigation

Vous avez l'œil pour repérer les détails qui clochent et analyser une situation.

- *Pour devenir maître-artisan, votre mentor disait toujours qu'il fallait être attentif aux détails, comprendre comment une petite partie d'un ensemble peut influencer le tout. Cette vigilance méthodique et patiente devait vous permettre de remarquer les défauts en germe, afin de pouvoir les corriger. De fait, vous avez découvert que les applications de cette méthodologie étaient très nombreuses.*

- *Le village était sous le choc. Des crimes terribles avaient été commis. À l'extérieur de la ville, des chasseurs avaient repéré des traces étranges, qui semblaient indiquer une chose et son contraire. À l'auberge, vous entendiez des témoignages qui vous laissaient perplexes, sentant qu'il y avait une faille. Peu à peu, les pièces du puzzle se sont mises en place et vous avez pu confondre un lycanthrope sanguinaire qui se faisait passer pour un simple paysan. Cet épisode vous a beaucoup appris, notamment à vous méfier des apparences et des conclusions hâtives.*

Médecine

Vous avez des connaissances en anatomie et en physiologie. Vous avez appris à diagnostiquer un empoisonnement ou une maladie. Vous savez faire des points de suture ou opérer pour retirer un projectile d'une plaie. La préparation des remèdes relève de la maîtrise du nécessaire d'herboriste ou du nécessaire d'alchimiste.

- *Réquisitionné par votre seigneur comme soldat, vous avez connu la bataille et été blessé. Par chance votre cas n'était pas trop grave par rapport aux autres. Vous vous êtes mis à disposition des soigneurs qui aidaient vos camarades. Chaque jour vous appreniez un peu plus sur l'art des bandages, la reconnaissance des symptômes ou les principales thérapies envisageables. Par la suite, vous avez approfondi votre étude jusqu'à devenir un véritable soigneur.*

- *Cadet d'une famille de notable dans une grande ville, vous avez réfléchi à votre avenir et décidé d'embrasser la carrière de médecin plutôt que celle de juriste ou de marchand. Vous avez suivi un cursus académique essentiellement théorique, mais de grande qualité.*

Nature

Vous avez une vision d'ensemble de ce qu'est la nature, perçue comme un ensemble d'interactions (météorologie, qualité des sols, végétation, vie animale).
Vous maîtrisez les sciences naturelles telles que la botanique, la géologie, la zoologie ou l'astronomie.

- *Dans le village, tous les enfants allaient écouter le druide dans la forêt. Il s'agissait surtout de grandes leçons sur Eana, mais vous étiez curieux et avez posé des questions supplémentaires. Vous vouliez comprendre comment un simple gland devient un chêne ou pourquoi les hirondelles partent l'hiver. Entre les sages enseignements de votre guide spirituel et vos propres observations et expérimentations, vous avez acquis de précieuses connaissances.*

- *Nain bâtisseur, vous avez toujours entendu que pour construire solide, il fallait comprendre où on construisait. Les ingénieurs de votre peuple s'y entendent en séisme ou en inondation, comment anticiper ces risques et les intégrer au projet. Partageant des idées et des solutions avec vos pairs, vous êtes devenu un savant en la matière.*

Perception

Vos sens sont en éveil. Votre ouïe, votre odorat et votre toucher acérés vous permettent de repérer les présences dissimulées.

- *Ce n'était qu'un emploi comme un autre, mais finalement, cette expérience de veilleur de nuit vous a confronté à tant de situations inattendues que vous avez appris à identifier les moindres détails annonciateurs de problèmes.*

- *Au monastère, l'un des exercices consistait à se bander les yeux et tenter, le plus longtemps possible, d'évoluer en aveugle. Ce n'était pas facile, et vous avez récolté de nombreuses ecchymoses.*
  Vous n'avez peut-être pas réussi à vivre sans vos yeux, mais vous savez désormais faire mieux attention à ce dont vos sens vous avertissent.

Persuasion

Vous savez charmer avec sincérité tout autant que convaincre avec un discours argumenté ou haranguer la foule avec ardeur. Dans tous les cas, vous touchez les gens en exprimant des choses auxquelles vous croyez vraiment.

- *Vous avez toujours eu de la facilité pour parler aux gens, aidé en cela de votre charisme. Le plaisir d'échanger et le souci de plaire vous ont appris à savoir comment vous tenir et exprimer vos mots d'une manière qui touche au cœur.*

- *Clerc d'une maison noble, vous avez dû vous rendre dans la capitale pour défendre la cause de votre maître. Il fallait avoir les meilleurs arguments sur le plan technique, mais surtout savoir comment les présenter pour qu'ils emportent l'adhésion du juge.*

Religion

Vous connaissez les principes ordonnant la métaphysique du monde d'Eana. Vous savez quels sont les grandes religions, les dieux, les princes démons et les hospodars diaboliques. Vous avez appris la doctrine, les rites, les hymnes et les prières.

- *En grandissant au temple où vous aviez été placé comme novice, vous avez évolué dans un environnement religieux. Chaque jour vous deviez suivre la discipline stricte des lieux, enchaînant prières, repas, prières, études… Même si vous l'aviez voulu, vous n'auriez pas pu échapper à ces leçons de religion.*

- *Dans la tribu, vous vous rassembliez pour de grandes fêtes durant lesquelles des poètes chantaient l'histoire du monde, le Cerf stellaire et les esprits en frappant du tambour. Vous n'avez pas reçu d'instruction doctrinale à proprement parler, mais vous vous êtes imprégné d'un climat de religiosité sereine vous aidant à trouver votre place dans le monde.*

Représentation

Vous attirez l'attention et vous savez émouvoir les personnes autour de vous, les réjouir ou les faire pleurer. Vous savez marcher avec grâce, chanter, danser et conter des anecdotes ou des épopées.

- *Votre mère était courtisane et a tenu à ce que vous ayez une éducation vous permettant, comme elle, de plaire et de faire votre chemin dans la bonne société. Des heures passées à vous tenir droit, à placer votre voix et étoffer vos récits pour qu'ils soient passionnants vous ont permis d'acquérir les bases essentielles en représentation.*

- *Durant la guerre, vous avez tout perdu. Il ne vous reste que vos souvenirs. Ces chants d'enfants et de fête vous sont revenus et vous n'avez plus cessé de chantonner, puis chanter vraiment, de tout votre cœur. Avec l'entraînement, vous vous êtes progressivement amélioré. Alors que vous vous produisiez dans une rue passante de la Cité Franche pour gagner quelques piécettes, vous avez attiré l'attention d'un barde qui vous a proposé de vous aider à vous perfectionner.*

Survie

Vous savez vous orienter et voyager en pleine nature. Vous savez reconnaître les traces d'animaux ou de monstres et suivre leur piste. Vous êtes capable de construire des abris, de chasser, pêcher et bricoler sommairement.

- *En tant qu'aldaron, vous avez passé le plus clair de votre vie dans la forêt. Accompagnant les chasseurs, les cueilleurs et les pêcheurs de votre clan, vous avez appris auprès d'eux les gestes essentiels.*

- *Encore tout jeune, vous avez fui un foyer violent – à moins qu'il n'ait été détruit au cours de l'attaque de monstres . Vous n'avez trouvé le salut qu'en vous réfugiant dans une vallée isolée où vous étiez le seul représentant des peuples du pilier. Vous vous êtes abrité dans une ruine. Avec le temps, vous en avez fait une petite habitation rustique tandis que vous avez appris à survivre par vos propres moyens, à la dure.*

Tromperie

Vous savez bluffer et mentir, séduire et manipuler, escroquer et tromper, railler et provoquer. En toutes choses, vous séparez nettement ce que vous ressentez de ce que vous voulez que votre interlocuteur perçoive.

- *Vous avez une passion pour les jeux – les jeux d'argents ou les paris dangereux. Pour l'emporter, il est essentiel de ne pas laisser l'autre savoir ce que vous ressentez. Vous avez appris à toujours porter un masque en société. S'agit-il d'un sourire perpétuel, d'un visage constamment neutre, ou d'un babillage perpétuel qui fait office de bruit de fond ?*
- *Les coulisses du pouvoir sont impitoyables. Issu d'une famille de l'aristocratie, vos proches vous ont averti et ont été attentifs à vous enseigner dès l'enfance à masquer vos émotions et à avoir une attitude irréprochable.*

Artisan

Les artisans sont des professionnels qui doivent négocier, travailler en équipe, réfléchir pour trouver les solutions à des problèmes complexes. Au-delà de cette base commune, les artisans peuvent être spécialisés dans l'art religieux, être férus de symbolisme, ou surtout à l'aise pour vendre – parfois avec une certaine malhonnêteté. Vous optez pour un peintre portraitiste, quelqu'un qui a pour clients aussi bien des nobles que des bourgeois et qui part aussi à l'occasion en quête de modèles dans les milieux populaires où il cherche l'inspiration. Vous avez conscience de l'importance des détails et êtes un perfectionniste. Vous avez appris les compétences : Persuasion et Investigation.

Esclave

Les esclaves connaissent une grande variété de statuts. Certains sont employés dans des maisons nobles comme serviteurs, d'autres travaillent comme artisans, et d'autres malchanceux se tuent littéralement à la tâche dans des travaux de force. Vous décidez que votre personnage a été un esclave domestique, s'occupant de tâches non qualifiées au sein d'une demeure noble dont le seigneur était un tyran. Pour échapper aux coups, vous avez appris à marcher silencieusement, à ne surtout pas attirer l'attention sur vous. Il était également nécessaire d'anticiper les terribles colères de votre maître et de tout faire pour éviter qu'elles ne déferlent dans toute leur fureur. Vous avez appris les compétences : Discrétion et Intuition.

Pirate

Vous avez commencé votre carrière comme simple mousse dans un équipage de pirates et les avez suivis durant plusieurs années. À bord, vous avez appris à vous déplacer avec agilité même par gros temps, à grimper dans les cordages et à sauter à l'abordage des vaisseaux ennemis. Dans la voie hors-la-loi que vous avez choisie, il est vital d'être respecté, et les gens que vous fréquentez ne sont pas des tendres. Vous avez appris les compétences : Acrobatie et Intimidation.

Étape 3 : Maîtrises complémentaires

Chaque historique vous donne accès à un total de deux maîtrises supplémentaires parmi les outils, langues ou véhicules (cf. **chapitres Équipement** et **Langues**). Vous pouvez apprendre deux langues, deux maîtrises d'outils, ou bien une langue et une maîtrise de véhicule, etc. Ces maîtrises complémentaires vous permettent souvent d'exercer une profession. Comment avez-vous acquis ces maîtrises ? Vous trouverez ci-dessous une présentation des outils et véhicules, ainsi que des propositions de situations d'apprentissage. Pour chaque maîtrise complémentaire, imaginez la façon dont votre personnage l'a acquise.

Instrument de musique

Vous savez jouer d'un instrument de musique. Les musiciens égayent les fêtes. Ils peuvent être attachés au service d'une famille noble ou d'un temple. Votre maîtrise ne garantit pas que vous attiriez l'attention d'un public ; ceci relève de la compétence Représentation. Avant de choisir un instrument, pensez aussi à son prix. Votre personnage n'aura pu apprendre à manier les instruments les plus coûteux que s'il a évolué dans un milieu très aisé.

- *Au temple, vous avez été émerveillé par la musique presque céleste, qui était jouée durant les célébrations religieuses. Vous, l'orphelin sans ressource, avez demandé et obtenu l'autorisation d'apprendre le maniement d'instruments raffinés auprès des maîtres qui honoraient les dieux et réjouissaient les cœurs.*

- *Dans la steppe, occupé à garder les moutons et les protéger des loups, vous avez passé de longues heures seul avec votre flûte. Le soir vous demandiez aux aînés de vous montrer quelques morceaux et vous vous exerciez tout le jour. Aujourd'hui, les longues heures d'ennui ou d'attente ne vous effraient pas, car votre esprit a appris la contemplation et la musique.*

Instrument de navigateur

À l'aide d'outils et de cartes, vous savez vous orienter en mer ou dans les airs. Les navigateurs sont les assistants indispensables des capitaines de vaisseau. Ils calculent les itinéraires et vérifient la position du bateau en cours de voyage, après un incident par exemple.

- *Issu d'une famille d'armateurs, vous avez grandi au milieu des sextants, compas et des nombreuses cartes représentant des contrées lointaines. Vous avez appris les mathématiques et l'astronomie au travers d'exercices visant à savoir à quelle vitesse évoluait un navire.*

- *Vous avez commencé votre vie de marin en tant que mousse. Comme vous étiez dégourdi et plutôt calme, les adultes étaient disposés à vous enseigner leur métier. Vous êtes devenu l'assistant du navigateur de bord et avez appris petit à petit en observant comment il s'y prenait.*

Langue

Vous parlez une langue commune ou exotique. Si vous êtes par ailleurs lettré, vous savez la lire et l'écrire.

- *Vous avez été initié à la langue sacrée de votre peuple dans laquelle vos ancêtres ont rédigé les psaumes, les hymnes et les légendes.*

- *Déraciné, étranger arrivant dans un pays dont il ignore tout, vous avez bien été obligé de vous débrouiller et d'apprendre sur le tas.*

Matériel de jeu

Vous avez appris à maîtriser un type de jeu dans les moindres détails. Vous savez y établir des stratégies gagnantes. Les meilleurs joueurs peuvent gagner des sommes rondelettes.

- *Issu d'une famille de lettrés du Shi-huang, vous avez reçu un enseignement soigné. Le jeu de go faisait partie de vos leçons et devait vous aider à développer votre réflexion stratégique. Comment défendre son « territoire » contre un adversaire qui cherchait à envelopper vos positions et les séparer les unes des autres ? Vous avez la maîtrise du jeu de go.*

Le nombre de langues connues de votre personnage

Vous acquérez des maîtrises de langue par le biais de votre espèce et parfois de votre classe. Vous pouvez acquérir la maîtrise d'une ou deux langues supplémentaires grâce à votre historique. Notez le nombre total de langues que vous maîtrisez. Vous choisirez les langues connues dans le **chapitre Langues.** Il est essentiel de connaître votre langue natale et celle de la région où vous vous aventurez, mais bien d'autres encore peuvent s'avérer précieuses.

- *À chaque escale, les marins se retrouvent dans les tripots du port, en quête d'un peu de bon temps. Vous avez appris à les accueillir et à les inviter à des parties de cartes bien arrosées durant lesquelles ils prenaient de mauvaises décisions… de sorte qu'à la fin, vous gagniez souvent leur solde. Vous avez la maîtrise des dés.*

Nécessaire d'empoisonneur

Vous savez fabriquer des poisons et les utiliser sans danger. Ce savoir-faire est très rare et surtout, il est illégal. Il suffit qu'on vous soupçonne de savoir manipuler cet outil pour vous accuser de bien des maux.

- *Vous avez grandi auprès d'un assassin qui vous emmenait d'une ville à l'autre, voyageant de pays en pays pour accomplir sa besogne. Vous l'aidiez dans son petit atelier de fabrication de poison, puis avec le temps, vous êtes devenu capable de lui préparer tout le nécessaire pour ses missions.*

- *Issu d'une tribu de halfelins pieds-sûrs des profondeurs des forêts tropicales, vous avez appris la chasse à la sarbacane avec les indispensables fléchettes empoisonnées.*

L'accès à la maîtrise du nécessaire d'empoisonneur

Votre meneur peut décider qu'à votre table, la maîtrise du nécessaire d'empoisonneur n'est accessible qu'aux adversaires des aventuriers, voire uniquement aux assassins. Demandez-lui s'il accepte que vous ayez appris ce savoir rare. Les règles relatives aux poisons sont détaillées dans le livre **Univers** aux côtés d'une présentation des milieux interlopes et des guildes de voleurs.

Nécessaire d'herboristerie

Vous avez appris à récolter, sécher et préparer des plantes et d'autres substances naturelles pour préparer des remèdes et des potions de soin.

- *À la maison, l'un de vos aînés était particulièrement habile avec les simples. On venait de loin pour se faire soigner par lui. Vous avez appris auprès de lui depuis votre plus tendre enfance.*

- *Vous avez postulé pour un emploi chez l'apothicaire. Il avait si mauvais caractère que tous vos prédécesseurs étaient partis, permettant à un apprenti sans connaissance préalable de travailler dans cette boutique. Résistant stoïquement aux cris et aux commentaires déplaisants, vous avez fini par apprendre les rudiments de l'herboristerie.*

Nécessaire de déguisement

Vous savez comment modifier votre apparence et votre attitude pour ne pas être reconnu et vous faire passer pour quelqu'un d'autre.

- *Vous avez travaillé plusieurs années dans une compagnie de théâtre et vous avez pris goût à perfectionner l'art du déguisement. Il ne s'agit pas seulement pour vous de faire le spectacle en attirant l'attention, mais bien de jouer un rôle hors de la scène, un peu par jeu pour découvrir comment les choses se passent en votre absence, ou comment les gens réagissent à la présence de tel ou tel type de personne.*

- *Vous avez déjà escroqué des notables dans telle ville, une guilde dans une autre et vous êtes recherché par des gens très énervés. Changer d'identité est une mesure de prudence élémentaire à vos yeux.*

Nécessaire de faussaire

Vous connaissez les méthodes des administrations royales pour certifier leurs documents et savez comment les contourner pour créer des faux criants de vérité. La contrefaçon est une activité dangereuse ; ainsi, ceux qui la maîtrisent ne transmettent leur savoir que prudemment à des personnes en qui ils ont une totale confiance.

- *Membre d'un réseau de résistants à un pouvoir tyrannique, vous avez appris à créer de faux laissez-passer qui ont souvent sauvé la vie à vos compagnons.*

- *Agent d'une faction, vous avez été envoyé en mission d'infiltration dans une guilde rivale. Pour parfaire votre fausse identité, vos maîtres vous ont enseigné comment fabriquer de fausses lettres de recommandations et d'autres documents confortant les histoires que vous racontiez.*

Outils d'artisan

Vous connaissez les règles de l'art d'un métier artisanal à déterminer. Voici les principaux outils d'artisan (décrits au **chapitre Équipement : Outils**) : nécessaire d'alchimiste ; nécessaire de brasseur ; nécessaire de calligraphe ; nécessaire de cartographe ; nécessaire de peintre ; outils de bijoutier ; outils de cordonnier ; outils de forgeron ; outils de maçon ; outils de menuisier ; outils de potier ; outils de rétameur ; outils de sculpteur sur bois ; outils de tanneur ; outils de tisserand ; outils de verrier ; ustensiles de cuisinier. Chaque outil permet de pratiquer un panel assez large d'activités proches. Vous pouvez, avec votre meneur, créer de nouveaux métiers.

- *En tant qu'elenion, vous avez reçu une éducation raffinée qui mettait les arts au premier plan. Vous avez ainsi appris à maîtriser le nécessaire de calligraphe.*

- *À l'âge de quatorze ans, vous êtes entré comme tant d'autres en apprentissage dans l'atelier d'un maître artisan. Vous avez été formé progressivement, en accomplissant des tâches de plus en plus complexes, au service des compagnons, puis du maître lui-même.*

Outils de la ferme

Vous savez cultiver la terre et connaissez tout ce qui est nécessaire pour bien tenir une ferme, qu'il s'agisse des dangers d'un gel tardif ou des précautions à prendre pour bien entreposer les réserves durant la mauvaise saison. Vous pouvez effectuer de menues réparations et bricoler, ainsi que vous occuper du petit bétail (volailles, lapins, etc.). De la même manière qu'il existe la maîtrise des outils de la ferme, il peut exister d'autres maîtrises d'outils liées aux travaux de la terre comme les outils de mineur ou de bûcheron, ou bien les travaux de la mer comme les outils de pêcheurs.

- *Vous avez grandi dans une famille de paysans. Depuis la plus tendre enfance, vous répétez des gestes ancestraux qui ont permis à votre communauté de prospérer.*

- *Jardinier au service d'une maison noble, vous avez longtemps eu la responsabilité des jardins d'agrément, des vergers, des potagers et des carrés de plantes médicinales servant à l'usage de vos maîtres. Ce savoir approfondi dans des ouvrages techniques vous permet de coordonner les équipes d'ouvriers, serviteurs et journaliers.*

Outils de voleur

Vous savez crocheter les serrures et désamorcer les pièges. Cette connaissance est souvent considérée avec suspicion de la part des autorités, de sorte que ceux qui la maîtrisent ne transmettent leur savoir que prudemment à des personnes en qui ils ont une totale confiance.



- *Vous avez commencé dans la bande comme simple guetteur avant de gagner la confiance de vos compagnons au point que le chef vous enseigne à crocheter les serrures, faisant de vous un des piliers de l'équipe.*

- *Les tâches dans la garde sont plus variées qu'on ne le pense généralement. Vous avez déjà eu à ouvrir la trop solide porte du domicile d'un individu suspecté de crime, ou à désamorcer les pièges explosifs de quelque arcaniste dément. Vous avez appris l'essentiel de ce que vous savez d'un vétéran qui avant vous avait endossé le rôle de facilitateur et protecteur de son groupe.*

Véhicules aériens

Vous savez diriger et entretenir un véhicule aérien. Ces engins n'existent pratiquement que dans l'archipel éolien. Quelques vaisseaux s'aventurent tout au plus jusqu'à la Cité Franche.

- *Dans les îles du ciel, presque tout le monde sait se débrouiller avec une nefélytre. Pour votre part, vous adoriez faire des courses entre les roches volantes et vous illustrer au travers d'extravagantes acrobaties aériennes.*

- *Vous avez été pirate de l'air, attaquant les lourds convois s'élevant dans le ciel ou mettant à sac des châteaux volants.*

Véhicules maritimes

Vous savez diriger et entretenir les véhicules maritimes, lesquels consistent essentiellement en voiliers, parfois aidés de rames comme dans les galères ou les drakkars.

- *Ayant grandi dans un petit port de pêche, votre petit voilier vous a permis de trouver de quoi nourrir vos frères et sœurs. Votre persévérance et votre capacité d'adaptation vous ont permis de devenir remarquablement à l'aise sur les flots.*

- *La flotte militaire d'Ellerìna est l'une des plus réputées et ne compte que des demi-elfes et des elenions. Vous étiez très fier d'y être accepté. Au bout de plusieurs années à gravir les échelons, vous avez acquis de solides bases.*

Véhicules terrestres

Vous savez conduire et entretenir un véhicule terrestre, c'est-à-dire essentiellement des attelages.

- *Cocher de la malle postale dans les Drakenbergen, vous avez voyagé, transportant des voyageurs et le courrier. Grâce à vous, les communautés conservaient un lien vivant les unes avec les autres.*

- *Les conducteurs de char de course de Cyrillane s'affrontent dans des compétitions sans merci, d'une grande violence, qui suscitent l'enthousiasme des foules. Aujourd'hui, malgré la guerre civile, elles continuent d'avoir lieu, irrégulièrement et dans un climat explosif.*



Artisan

Votre artisan peintre doit évidemment avoir la maîtrise des outils d'artisan (nécessaire de peintre). Sa fréquentation d'une clientèle cosmopolite pourrait avoir été l'occasion d'apprendre une nouvelle langue. Le choix de celle-ci dépend des personnes qu'il a pu rencontrer.

Esclave

Esclave dans une grande demeure, votre personnage a la maîtrise d'outils correspondant à son poste. Assigné aux cuisines, il pourrait par exemple avoir appris : outils d'artisan (ustensiles de cuisine) et outils de la ferme.

Pirate

En tant que pirate sévissant sur les mers, vous faites partie d'un équipage et participez aux manœuvres de sorte que vous avez la maîtrise des véhicules maritimes. La manière dont vous imaginez votre personnage détermine le second choix. Serez-vous le navigateur qui épaule le capitaine (instruments de navigation), ou bien plutôt un joueur qui passe son temps dans les tripots (matériel de jeu), à moins que vos voyages nombreux vous aient permis d'apprendre une langue ?

Étape 4 : Équipement

Tous les historiques fournissent un équipement de départ. Il s'agit d'un ensemble d'objets reflétant l'expérience vécue et la bonne fortune qui y est associée. Cela ne représente pas la totalité des possessions de votre personnage (il peut avoir plus de choses à la maison !), mais ce qui, dans ses bagages, révèle son historique. Votre équipement est ainsi composé de quatre éléments : outils, souvenirs, vêtements et bourse. Là encore, prenez quelques instants pour préciser ce que représentent ces quatre éléments pour votre personnage.

Outils

Vous possédez les outils dont vous avez acquis la maîtrise lors de l'**étape 3 – Maîtrises complémentaires** de création de votre historique ou bien dans votre enfance, en raison de votre appartenance à une espèce ou sous-espèce donnée.
Si les outils en question sont hors de prix, trop lourds ou trop volumineux pour faire partie de votre équipement, vous recevez à la place 1d20 po.

- *En tant que nain, vous avez opté pour la maîtrise des outils de forgeron. Vous disposez de ces outils dans votre équipement. Dans votre historique, vous avez acquis par ailleurs la maîtrise d'un instrument de musique, qui s'ajoute de la même manière à votre équipement.*

- *Marin, vous avez appris la maîtrise des véhicules maritimes en travaillant à bord d'immenses voiliers. Votre équipement ne peut comporter ce bateau. Vous pourriez tout au plus disposer d'un petit voilier permettant de transporter jusqu'à 6 personnes. Cependant, cela ne vous sera guère utile si vous débutez l'aventure à l'intérieur d'un continent. Dans ce cas, vous recevez 1d20 po.*

Souvenirs

Vous avez un souvenir (babiole, lettre de recommandation, boucle de cheveux d'un être aimé ou autre) qui vous relie à une personne (parent, fiancé, mentor, ennemi juré, etc.) ou un groupe important pour vous (guilde, maison noble, tyran maléfique ou autre).
Cet objet qui vous relie à votre passé (en particulier à l'**étape 1 – Identité de votre création d'historique**) pourrait bien avoir un rôle dans le futur. Votre souvenir pourrait aussi être la preuve de votre identité, un moyen de vous permettre d'exercer votre privilège (cf. **étape 5 : Privilèges**).
Discutez avec votre meneur de la nature de ce souvenir et de ce qu'il signifie pour vous.

- *Vous emportez avec vous un pendentif qui vous a été offert par un être cher.*
  Le meneur décidera en secret s'il s'agit là d'un objet issu d'un antique trésor lié à sa campagne ou si cet objet est susceptible de révéler des pouvoirs magiques avec le temps, ou bien encore s'il servira de signe de reconnaissance…

- *De naissance noble, vous portez avec vous un sceau qui prouve votre appartenance à votre maison et authentifie votre signature.*

Vêtements

Vous disposez d'habits qui rendent votre historique visible.

- *En tant que noble originaire d'Ajagar, vous possédez des vêtements et accessoires (bijoux, écharpe, etc.) qui affichent vos origines et votre rang.*

- *Réfugié cyrillan, vous avez tout perdu en fuyant la guerre civile dans votre pays.*
  Vous détenez des habits avec lesquels vous avez voyagé et qui portent la marque des intempéries et des mésaventures que vous avez traversées.

Bourse

La bourse détermine la quantité d'or que vous avez sur vous au premier jour de vos aventures. Il s'agit d'un reliquat de vos précédentes mésaventures ou de vos récents succès.
Si votre historique implique la pauvreté (enfant des rues, esclave, ermite, etc.), vous disposez de 5 po ; si vous appartenez à la classe moyenne (légalement ou non) votre bourse s'élève à 15 po ; si vous appartenez aux tranches les plus riches de la société, vous détenez 25 po.

Artisan

Votre artisan a ses outils de peintre. Il dispose de vêtements communs de qualité avec un grand tablier. En guise de souvenir, il emporte avec lui le petit portrait d'une femme, réalisé par son mentor, un véritable petit chef-d'œuvre avec lequel il compte rivaliser. Votre bourse contient 15 po.
Votre meneur vous annonce que votre artisan a récemment cru reconnaître le modèle de cette toile, une femme ressemblant très précisément à son portrait qui date pourtant au moins de trente ans. Comment est-ce possible ? Cette belle inconnue est-elle la même personne ou une parente ?

Esclave

Votre ancien esclave pourrait avoir ses outils de cuisinier et de fermier – à vous de voir si vous souhaitez demander à votre meneur de remplacer les outils de fermier par 1d20 po pour ne pas être encombré de houes et de sacs de semailles. Vos vêtements sont communs, plutôt usés. Vous choisissez comme souvenir une écharpe brodée jadis par votre mère ; vous ignorez où cette dernière se trouve désormais et savez seulement que des marchands l'ont vendue il y a plusieurs années en de lointaines contrées. Enfin, votre bourse ne contient que 5 po (le principe de l'esclavage reste le travail non rémunéré !).
Votre meneur vous précise que vous avez été séparé de votre mère durant l'enfance et insiste sur le fait que cela fait tellement longtemps qu'il n'est pas certain que vous vous reconnaissiez.

Pirate

Vous avez opté pour un pirate linguiste. Comme l'aventure se déroule à terre, un véhicule maritime est inutilisable. Vous lancez donc 1d20 pour un résultat de 10, et recevez en conséquence un bonus de 10 po dans votre bourse. En guise de souvenir, vous choisissez une vieille clef porte-bonheur gagnée à l'issue de votre premier abordage et que vous portez désormais autour du cou. Votre bourse contient 15 po issues de vos activités illégales, et 10 po de l'argent vous restant de la vente de votre embarcation, soit un total de 25 po.
Votre meneur vous annonce que quelque temps après avoir quitté votre confrérie de pirates, un ancien collègue vous a averti d'un péril : les personnes qui avaient participé à votre premier abordage commencent à disparaître dans des circonstances suspectes.



Étape 5 : Privilège

Chaque historique confère un privilège particulier. Il s'agit d'un atout circonstanciel qui reflète un talent particulier ou le réseau de votre personnage. Dans tous les cas, un privilège ne saurait apporter une puissance significative dans le jeu : il colore l'ambiance et renforce les particularités d'un individu. Vous ne choisissez pas votre privilège, c'est votre meneur qui le détermine. Il a pour cela trois options au choix : l'accès à un réseau, une révélation ou un talent rare. La décision dépend du style de campagne envisagé.

Réseau

Vous appartenez à un groupe social particulier (noblesse, pègre, nomades ou autre). Vous connaissez ses codes et êtes respecté pour cette appartenance. Quand elle est connue, les gens réagissent en fonction et peuvent vous apporter de l'aide (abri, repas, renseignements, etc.).

Révélation

Vous avez appris une information rare (déterminée par le meneur et au service du thème de sa campagne). Vous êtes directement impliqué dans un des éléments clefs de l'intrigue, par exemple via une relation avec une future victime ou avec un des lieutenants de l'ennemi principal.

Talent rare

Vous avez développé un talent rare, voire unique, un petit plus. La puissance de votre talent est toujours inférieure à celle d'un don (cf. **chapitre Options d'évolution**). Voici les principaux types de talents rares :

- Connaissance d'une langue rare ou presque éteinte. Il peut s'agir d'une langue qui est étroitement associée aux enjeux de la campagne, par exemple le vieux boréal pour des aventures dans le grand nord.
- Avantage ou absence de désavantage dans l'utilisation d'une compétence ou d'un outil ou d'un véhicule dans un type de circonstances très particulier. Par exemple, vous pourriez ne pas subir de désavantage en navigant dans le brouillard.



Artisan

Pour votre artisan, le meneur pourrait choisir entre :

- **Réseau.** Votre artisan fait partie d'une guilde : il a accès à un réseau étendu impliquant des contraintes, mais également des protections et la possibilité de recevoir de l'aide dans pratiquement toutes les villes d'importance qui commercent avec la Cité Franche.

- **Révélation.** Alors qu'il travaillait sur une toile dans une riche demeure, votre artisan a surpris par hasard une conversation qui devait rester secrète entre deux conspirateurs. Vous ne savez pas qui a parlé, mais vous savez qu'une personne importante, dont le nom a été cité, est en danger.

- **Talent rare.** Vous avez une excellente mémoire visuelle. Vous avez l'avantage aux jets de caractéristique visant à vous rappeler ce que vous avez vu et pouvez dessiner des portraits ressemblants de mémoire.

Esclave

Pour votre esclave, votre meneur pourrait avoir à choisir entre :

- **Réseau.** Les anciens esclaves sont solidaires et s'entraident. Vous pouvez trouver du secours auprès des esclaves affranchis et de tous ceux qui, notamment dans certains milieux religieux (adeptes de Tamerakh, Flore ou Givreuse en particulier), cherchent à les aider.

- **Révélation.** Avant de vous échapper, vous pourriez avoir appris un secret troublant sur votre ancien maître ou sur l'un de ses invités du moment.

- **Talent rare.** À force d'avoir dû vous rendre aussi insignifiant qu'un objet, vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à ne pas attirer l'attention quand vous êtes dans le champ visuel d'une personne. Cela vous permet de suivre une personne dans la rue, ou ne pas être remarqué tandis que vous surveillez quelqu'un au milieu de la foule.

Pirate

Votre meneur pourrait hésiter entre trois options :

- **Réseau.** Votre pirate ayant bourlingué durant plusieurs années, il pourrait facilement retrouver des contacts dans les ports et parvenir à s'y informer aisément d'opérations louches.

- **Révélation.** Juste avant de quitter sa confrérie, votre pirate pourrait avoir appris une information secrète le précipitant dans l'aventure lors du premier scénario et facilitant son implication durable dans la campagne.

- **Talent rare.** Votre pirate pourrait avoir appris l'argot des voleurs à force de traîner avec des contrebandiers et autres malfrats.

Étape 6 : Particularités

Vos particularités ont deux applications dans le jeu : donner de la couleur à l'histoire et impliquer votre personnage dans l'aventure. Ces petits détails qui vous rendent uniques peuvent transformer une simple mission en épopée picaresque ou tragique. Chacun des joueurs contribue au plaisir du groupe en créant des particularités savoureuses, inquiétantes, surprenantes ou admirables. Pensez aux sagas que vous appréciez : que seraient-elles sans la galerie de personnages hauts en couleur qui la compose ? Le choix de votre classe vous conférera des pouvoirs puissants qui vous aideront à forger un destin à votre mesure, mais les particularités sont le sel et les épices qui donnent une saveur à votre quête.
Chacune de vos particularités peut être décrite par une phrase commençant par « je », comme si le personnage se présentait et parlait de lui.

Traits

Choisissez deux caractéristiques saillantes avec lesquelles vous souhaitez typer le comportement de votre personnage. Il peut s'agir d'un tic verbal, d'une attitude typique, d'une manière de réagir à un problème ou d'une ligne de conduite. L'effet peut être humoristique, stylé, grandiose ou inquiétant.
Il est difficile de décider les traits d'un personnage avant de l'avoir joué pour la première fois : souvent c'est au cours de la partie que vous découvrez comment vous avez envie d'exprimer le comportement de votre personnage. Vous pouvez noter une ébauche correspondant à l'idée que vous vous faites pour l'instant de votre aventurier et vous l'ajusterez après sa première aventure.

Choisir des traits paradoxaux

Un paradoxe est une affirmation surprenante, qui prend le contrepied des certitudes logiques et de la vraisemblance. Souvent, vous rencontrerez des gens compliqués, dotés de traits de caractères apparemment contradictoires, pourtant réunis dans la même personnalité.
Créer un personnage sur un paradoxe incite à rechercher un concept poétique et métaphorique qui peut grandement contribuer à son pouvoir évocateur. Choisissez deux traits qui paraissent impossibles à faire coexister : le personnage navigue entre ces deux pôles qui le constituent, à la recherche d'un équilibre qu'il doit créer. La technique des traits paradoxaux permet plus facilement de poser les jalons de votre personnage avant de le jouer. Vous pouvez également déterminer d'abord un paradoxe, puis le transformer en traits une fois que vous aurez votre personnage bien en main. Voici quelques pistes :

- **Voix et silence.** Vous aimez chanter et parler, mais vous gardez avec difficulté un lourd secret. En société, vous hésitez entre flot de paroles et silence.
- **Glace et feu.** Vous avez une sensibilité imprévisible qui oscille entre passion ardente et retenue austère.
- **Honneur et liberté.** Vous souhaitez agir rigoureusement selon les règles de l'honneur, mais celles de votre groupe social sont très contraignantes et vous étouffent.
- **Foyer et horizon.** Vous aimez votre foyer natal, mais vous éprouvez le besoin d'aller au loin. Quand vous êtes chez vous, l'étranger vous manque et inversement.
- **Rire et sérieux.** Vous plaisantez dans les circonstances graves, et prenez très au sérieux vos loisirs. Chez vous, le sérieux et le futile paraissent inversés.
- **Adulte et enfant.** Vous avez des goûts de gosse alors que vous pensez tout faire pour passer pour un adulte. Pourtant, vous vous engagez souvent à veiller sur les faibles.
- **Âme et corps.** Vous cherchez l'élévation spirituelle avec une grande sincérité, mais votre corps a des besoins sensuels qui prennent régulièrement le dessus ou que vous réprimez à grand-peine.

Idéal

L'idéal exprime ce en quoi vous croyez. Il résume ce qui vous anime, vos valeurs, ce qui vous tient le plus à cœur, ce qui donne du sens à votre existence et influe généralement sur votre alignement. Les événements qui menacent votre idéal, ou au contraire, vous permettent de mieux l'atteindre, sont typiquement des points d'ancrage dans une aventure.
Choisissez ce que vous voulez défendre ou atteindre :

- **Amour**. Dans un monde violent et en proie au chaos, vous souhaitez que l'amour triomphe et que la fraternité entre les peuples et les espèces remplacent les guerres millénaires.
- **Connaissance**. Vous défendez l'idée que le savoir doit être partagé avec le plus grand nombre, que la culture et les connaissances doivent bénéficier à tous. Pour cela, vous êtes prêt à parcourir le monde. Sur un autre versant, vous souhaitez amasser la plus grande quantité de connaissance sur un domaine donné pour en devenir l'expert ultime.
- **Justice**. L'idéal de justice vous pousse à défendre l'équité et à lutter contre toutes les formes d'arbitraire et d'abus creusant les inégalités. Cet idéal peut faire de vous quelqu'un de bon et généreux ou bien de froid et rationnel si toutefois la seule application stricte de la loi vous intéresse.

- **Gloire**. La vie est courte et votre existence doit laisser une trace dans la civilisation et être reconnue à sa juste valeur. Ce sont vos hauts faits qui vous mèneront à la gloire et vous feront connaître de tous. Vous pouvez également valoriser la gloire pour elle-même : devenir célèbre et être sous les feux des projecteurs vous obsède.

- **Liberté**. Toute forme de censure, de carcan ou de déterminisme vous rebute. L'esclavage incarne l'un de vos pires cauchemars. Vous défendez la liberté et la capacité de chacun à exprimer son potentiel, quitte à renverser les codes et les lois qui asservissent les peuples.

- **Perfection**. Vous visez la perfection, que ce soit dans votre art, dans votre métier ou dans une technique particulière.

- **Pouvoir**. Vous valorisez ceux qui ont la capacité de changer le cours des choses et vous aspirez à devenir l'un d'eux. Pour cela, vous souhaitez gravir tous les échelons de la catégorie sociale à laquelle vous appartenez. Votre orgueil peut vous pousser à devenir un dieu. Sur un autre registre, vous respectez le pouvoir et défendez ceux qui en sont dépositaires.

- **Richesse**. Que ce soit une richesse matérielle ou spirituelle, vous aspirez à l'abondance et à la splendeur en toute chose. Vous fuyez ou luttez contre l'indigence, la misère et la médiocrité.

- **Sainteté**. Cet idéal vous pousse à vivre selon des principes stricts, au plus proche de ce qui est considéré comme saint par votre doctrine. Sur un autre registre, vous défendez avec ardeur ce qui est saint et sacré à vos yeux, généralement en lien avec vos croyances religieuses.

Votre meneur a besoin de connaître les idéaux des aventuriers pour proposer des accroches de scénarios qui vous donneront envie d'affronter les périls qu'il a concoctés. Discutez de votre idéal avec votre meneur, donnez-lui des exemples de situations qui pourraient donner envie d'agir à votre personnage.

Obligation

Votre obligation décrit un devoir que vous comptez accomplir coûte que coûte envers une personne, une communauté, une faction ou une religion. Voici un aperçu des principales formes d'obligations :

- **Ambition**. Vous avez une ambition (atteindre un rang politique élevé, devenir le meilleur dans un domaine, accomplir une quête incroyable) et mettez tout en œuvre pour l'atteindre.

- **Découverte**. Vous voulez découvrir tout ce qu'il y a à savoir sur un sujet.

- **Dette.** Vous êtes contraint par un chantage ou par une dette morale à l'égard de quelqu'un qui fera appel à vous.

- **Filiation**. Vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour aider, protéger ou défendre celui (ou celle ou ceux) qui vous tient à cœur (enfant, parent, fiancé, ami, famille, village, etc.).

- **Rédemption**. Vous ferez tout pour corriger un mal qui a été commis, peut-être par vous-même ou un proche.

- **Secret**. Vous détenez un secret (votre identité réelle, des crimes autrefois commis, l'emplacement d'un trésor ou d'un lieu sacré, etc.) que d'autres cherchent activement à dévoiler et que vous êtes obligé de défendre.

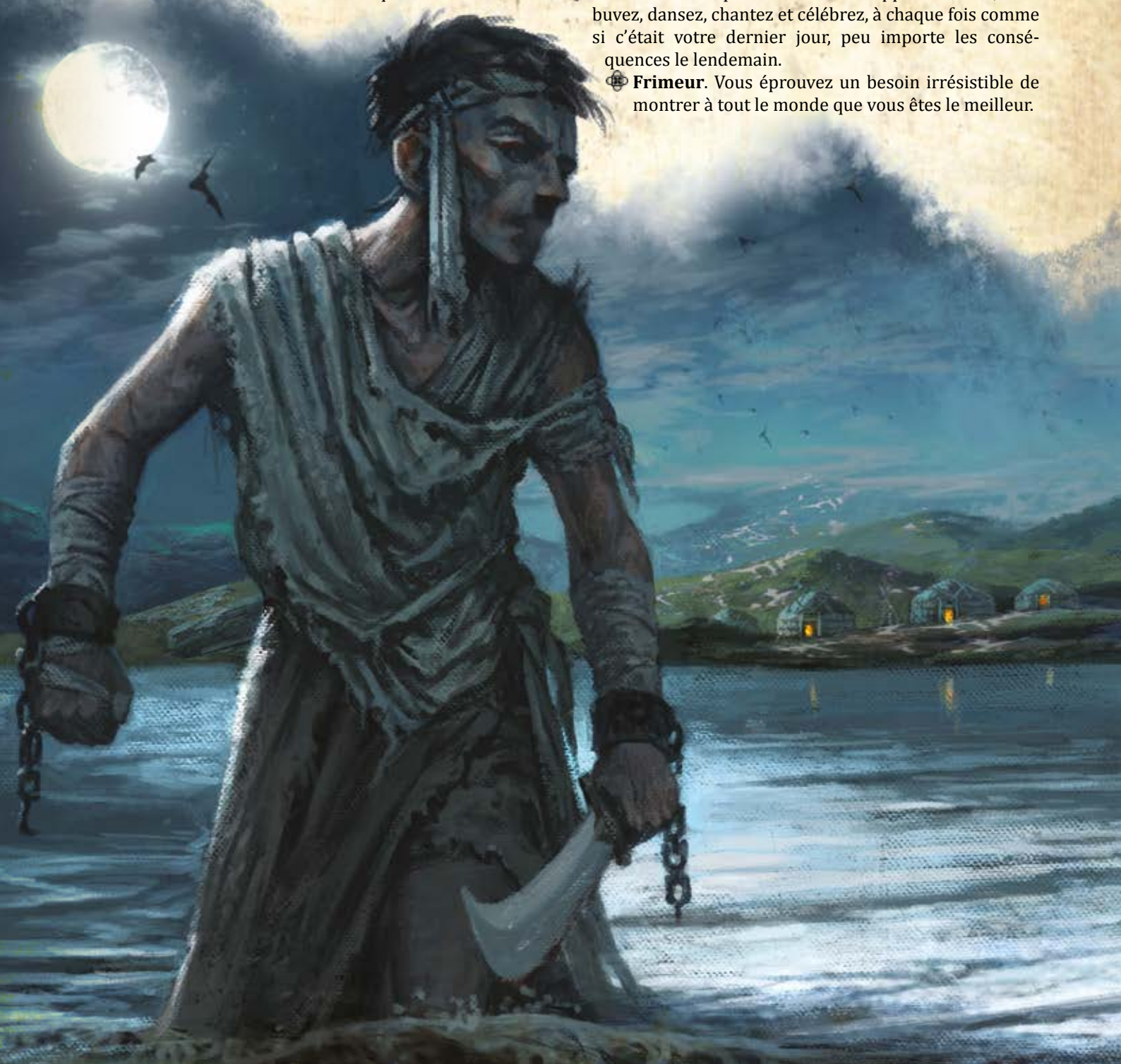
- **Vengeance**. Vous avez juré la perte d'un ennemi puissant ou bien vous cherchez à retrouver un criminel.

Discutez avec votre meneur et choisissez votre obligation avec soin. Le meneur aura la charge de vous donner des occasions d'accomplir cette obligation durant ou à l'issue de la campagne. De votre côté, sitôt que votre obligation apparaît dans l'histoire, vous saurez que l'aventure vous attend !

Faille

Des héros avec des failles ont plus de relief que des êtres parfaits qui réussissent à coup sûr tout ce qu'ils entreprennent. Une faiblesse est un défaut de votre caractère qui vous mettra régulièrement en difficulté et provoquera des rebondissements. Il s'agit d'un travers que vous avez toutes les peines du monde à contenir. Vous ne pouvez vous empêcher d'agir de cette manière même si vous savez que cela vous crée souvent des problèmes.
À chaque fois que vous jouez votre faiblesse, vous risquez de causer des complications hautes en couleur à l'histoire. Votre meneur peut récompenser votre interprétation en vous donnant de l'inspiration. Voici quelques pistes :

- **Authentique**. Vous êtes incapable de dissimuler vos émotions, et quand vous n'aimez pas quelqu'un, ça se voit immédiatement. Votre mépris est cinglant, et tant pis pour les conséquences.
- **Autoritaire**. Vous ne supportez pas qu'on vous contredise et vous le faites savoir.
- **Avide**. Vous n'en avez jamais suffisamment. S'il y a la moindre chance d'obtenir plus, vous la tentez. Cette avidité peut concerner de nombreux domaines : richesse matérielle, curiosité insatiable, gourmandise incontrôlable.
- **Bavard**. Vous ne supportez pas le silence, vous adorez bavarder et avez du mal à garder des secrets.
- **Cœur tendre**. Vous êtes incapable de résister à un sourire séduisant ou à un regard suppliant. Vous laissez fuir facilement les voleurs, vous renoncez à poser des questions embarrassantes et vous acceptez de rendre des services pénibles.
- **Dernier mot**. Vous voulez avoir le dernier mot, peu importe les circonstances ou les rapports de force.
- **Désinvolte**. Vous aimez flâner, vous vous occupez de ce qui vous plaît et vous avez tendance à oublier tout le reste, en particulier les contingences bassement matérielles.
- **Fêtard**. Vous ne pouvez résister à l'appel de la fête, vous buvez, dansez, chantez et célébrez, à chaque fois comme si c'était votre dernier jour, peu importe les conséquences le lendemain.
- **Frimeur**. Vous éprouvez un besoin irrésistible de montrer à tout le monde que vous êtes le meilleur.



- **Funambule**. Vous avez une fascination pour l'abîme, pour les situations dans lesquelles vous êtes en danger de mort. Vous ne pouvez résister à l'occasion de vous rapprocher d'une situation périlleuse, la voir, la sentir, et parfois être consumé par elle.
- **Impulsif**. Vous avez horreur de réfléchir longtemps, le premier plan sera le bon. S'il y en a plusieurs, la solution la plus directe aura votre préférence.
- **Lâche**. Vous avez une peur morbide de mourir ou de souffrir. Le combat ne vous dérange pas, du moment que vous n'êtes pas sérieusement en danger, sinon, vous vous cachez ou fuyez.
- **Méfiant**. Vous voyez des ennemis partout. Vous n'accordez pas votre confiance facilement, et ceux qui vous trahissent méritent la mort.
- **Naïf**. Spontanément, vous croyez toujours que les gens sont sincères et vous leur donnez le bénéfice du doute. Vous ne soupçonnez un mensonge qu'avec des preuves accablantes.
- **Parieur**. Vous êtes incapable de résister à la tentation d'un pari même – surtout – s'il est stupide.
- **Perfectionniste**. Vous ne pouvez aller quelque part qu'en étant parfaitement prêt, des pieds à la tête, malheureusement vos vérifications méticuleuses sont longues.
- **Rigide**. Vous ne revenez jamais sur ce que vous avez dit, même s'il s'avère que c'était une mauvaise décision ou que vous vous êtes engagé sans avoir suffisamment d'informations.
- **Surcompensation**. Vous cherchez à cacher que vous avez peur, ou bien que vous êtes d'extraction modeste. Pour ce faire, vous surcompensez, en refusant de montrer la moindre faiblesse, en n'avouant jamais que vous avez mal, en ne demandant aucune aide.
- **Téméraire**. Vous êtes convaincu que vous pouvez y arriver, que c'est possible de l'emporter, peu importe le danger et le nombre d'ennemis.
- **Timide**. Vous avez peur d'attirer l'attention et faites tout pour l'éviter, par exemple en donnant à quelqu'un d'autre le mérite de vos actions.



Artisan

- **Traits**. Vous avez à l'esprit une sorte de Léonard de Vinci, un génie de l'art qui fréquente la haute société et vous l'imaginez toujours avec un carnet de croquis qu'il utilise dès qu'il repère quelque chose qui attire son attention. Vous en tirez comme trait « J'ai toujours de quoi dessiner et je croque tout ce que je vois. » Pour le second trait, vous vous appuyez sur le fait qu'un peintre portraitiste ne représente que le visage, l'apparence. En poursuivant la réflexion, vous optez pour le trait « Je montre toujours mon meilleur visage et garde pour moi ce que je pense vraiment ».
- **Idéal.** Vous avez déjà imaginé une forme de rivalité avec le mentor de votre personnage, dès lors son idéal pourrait consister à entrer dans l'histoire de l'art en réalisant des portraits de grande qualité de célébrités possiblement dangereuses telles de grands dragons ou des souverains drows.
- **Obligation.** En lien avec ce que vous avez déjà conçu, l'ambition de devenir le meilleur peintre vous paraît une évidence.
- **Faille.** En discutant avec votre meneur, vous convenez du fait qu'un peintre talentueux qui mène une existence tranquille aura du mal à devenir aventurier. Il faut donc orienter votre personnage d'une manière qui l'expose au danger. La faille « funambule » vous paraît une bonne solution, ainsi votre personnage sera irrésistiblement attiré par le danger, même au détriment de sa carrière.



Esclave

- **Traits.** Vous décidez de choisir des traits paradoxaux. Votre personnage est libre alors qu'il était asservi, vous avez donc un conflit facile à développer, qui pourrait être « Libre dans son corps, mais toujours esclave dans sa tête ». À partir de cette base, vous pouvez imaginer des traits décrivant son comportement, comme le besoin de bouger, le goût de flâner sans but, ou les réflexes de son ancienne vie, comme de courber l'échine quand un notable se montre autoritaire.
- **Idéal.** Vous optez pour un ancien esclave passionné de liberté.
- **Obligation.** Vous aviez un souvenir lié à votre mère, c'est tout naturellement que votre obligation consiste à la retrouver pour la libérer.
- **Faille.** Après un temps de réflexion, vous optez pour la surcompensation et une tendance « même pas mal ! » qui vous permettent de cacher la honte des années de servitude, tout en n'ayant jamais rien à demander, vous qui étiez voué au service d'autrui.



Pirate

- **Trait.** En créant votre pirate, vous avez envie de jouer un personnage grandiose, à l'image de la filmographie associée. Vous avez à l'esprit tellement d'idées que vous avez du mal à vous fixer sur deux seulement. Vous notez « Je ris quand je suis en danger » et « Je me déplace et bouge toujours avec panache. Regardez avec quel style j'ôte mon chapeau et dégaine mon cimeterre ! ».
- **Idéal.** Votre pirate a fui une société dans laquelle il n'avait pas la moindre chance de devenir quelqu'un. Au fond de lui, il a toujours eu soif de justice, d'abord pour lui, mais progressivement aussi pour les autres. Son idéal apparaît naturellement comme étant celui de la justice.
- **Obligation.** En lien avec les précédentes étapes de création de l'historique de votre pirate, vous estimez que le secret lié à une chasse au trésor est le meilleur choix.
- **Faille.** Voyant surtout le pirate sous son aspect courageux et insolent, vous repérez la faille téméraire qui semble bien correspondre.

Handicap

En utilisant cette règle optionnelle, votre personnage démarrera l'aventure avec un handicap qui est lié à un aspect de son identité. Pour survivre malgré ce désavantage, vous avez dû vous montrer astucieux et résistant. Vous ne pouvez acquérir un handicap que lors de la création de votre personnage.

Caractéristiques d'un handicap

Un handicap crée des complications sérieuses à graves lorsqu'il se manifeste. Une faiblesse qui ne pourrait jamais se manifester ne pourrait donc être acceptée comme handicap. Votre meneur sait quels types de scénarios il compte jouer : lui seul décide si le désavantage auquel vous pensez a les caractéristiques d'un handicap. Votre meneur peut vous refuser un handicap, soit parce qu'il l'estime trop anodin pour mériter une contrepartie, soit au contraire parce qu'il considère qu'il est trop lourd.

Exemples de handicaps

Boiteux

Votre VD est réduite de 3 m. Vous subissez un désavantage aux tests visant à escalader, ainsi qu'aux tests visant à résister à la fatigue des marches forcées (cf. **chapitre Aventures**).

Borgne

Vous avez perdu l'un de vos yeux dans des circonstances dramatiques. Vous subissez un désavantage à tout test de caractéristique dépendant essentiellement de la vue (Perception, Survie, Investigation).

Corrompu

Vous avez été exposé au Chancre, vous subissez 3 points de corruption dont vous ne pouvez être purifié. Vous portez quelque part sur le corps un signe visible de cette corruption. La corruption ne change rien à votre personnalité, mais si elle atteint un seuil critique, vous pourriez vous transformer en monstre (cf. **Arcanes**).

Déséquilibré

Vous avez été traumatisé par un vécu insurmontable. Vous subissez un désavantage aux jets de sauvegarde contre la folie et vous souffrez d'une folie permanente (cf. **Arcanes**). Déterminez-la avec votre meneur. Les autres aventuriers ne savent pas forcément que vous avez ce travers et peuvent le découvrir en jeu.

Fragile

Votre santé est délicate, vous subissez un désavantage aux jets de sauvegarde de Constitution contre la maladie, le poison et pour résister à la fatigue.

Influençable

Vous êtes très perméable à l'avis d'autrui et vous vous laissez souvent influencer. Vos interlocuteurs bénéficient d'un avantage aux tests de Charisme (Tromperie) qui vous sont opposés. Vous subissez par ailleurs un désavantage aux jets de sauvegarde contre les sorts de l'école de l'Enchantement et les aptitudes entraînant l'état charmé ou effrayé.

Vertige

Votre vue se trouble et votre équilibre devient souvent précaire quand vous approchez du vide. Chaque fois que vous vous trouvez à 3 m ou moins d'une dénivellation abrupte d'au moins 3 m, vous devez réussir un JS Sagesse DD 11, sous peine de vous retrouver entravé pendant 1 round.

Vulnérable

Que cela soit inné ou la conséquence d'événements dramatiques, vous souffrez d'une vulnérabilité à un type de dégât (cf. **chapitre Combat**) au choix parmi : acide, feu, foudre, froid, poison ou tonnerre.

Contrepartie

Si votre meneur accepte un handicap, il vous offre en contrepartie une compensation. Il peut vous donner, à son choix :

- +1 dans une caractéristique
- Deux maîtrises complémentaires (référez-vous à l'**étape 3 – Maîtrises complémentaires** pour savoir comment choisir).

Si votre meneur accepte deux handicaps, vous pouvez prendre comme contrepartie unique un don (cf. **chapitre Options d'évolution**), à condition d'en remplir les prérequis dès à présent. Le meneur est libre de limiter la liste des dons parmi lesquels vous pouvez choisir la contrepartie à vos handicaps.

Les contreparties ne compensent généralement pas complètement la gêne causée par le handicap. En optant pour cette règle optionnelle, vous compliquez délibérément la vie de votre personnage, mais ce faisant vous générez aussi de nouvelles perspectives de jeu, surprenantes et souvent intéressantes.

Historiques prêts à l'emploi

Vous trouverez ci-après une dizaine d'historiques prêts à l'emploi qui couvrent de grands thèmes : naissance dans la bonne société, longues études, épreuve des terres sauvages, passé criminel, etc. Vous pouvez les utiliser tels quels ou bien les retoucher pour les adapter à votre idée. Quand un personnage est censé acquérir la même maîtrise par l'intermédiaire de deux sources différentes, il peut opter pour une autre maîtrise du même type (compétence ou complémentaire).
Chaque historique propose des particularités comportementales et relationnelles, sous forme de tables. Vous pouvez choisir ces caractéristiques, les déterminer au hasard ou simplement vous en inspirer pour étoffer votre personnage avec vos propres idées.

Votre personnage a été un enfant volé qui a presque tout oublié de sa vraie famille. Il a grandi avec d'autres gamins des rues, voleurs à la tire. Un jour, dans un coffre de la brute qui leur tenait lieu de tuteur, il a découvert une caissette comportant des effets personnels et des documents. À sa grande surprise, il a remarqué qu'il lisait et comprenait cette langue pourtant exotique. Dans quelles circonstances a-t-il appris cette langue ? Qui est-il vraiment ?
Pour ce personnage, l'historique le plus proche de l'essentiel de son vécu est « larron ». L'adaptation consiste dans le remplacement d'une des maîtrises d'outils par la maîtrise de la mystérieuse langue.

Acolyte

Vous avez passé votre vie à servir dans un temple dédié à un dieu ou un panthéon. Intermédiaire entre le royaume du sacré et le monde des mortels, vous participez aux rites et offrandes censés mener les fidèles en présence du divin. Vous n'êtes pas forcément prêtre ; c'est une chose de mener une cérémonie religieuse à bien, c'en est une autre de canaliser la puissance sacrée.
Choisissez une divinité parmi celles que vous propose votre meneur. Discutez avec lui des détails de votre service religieux. Étiez-vous un subalterne qui assistait les ecclésiastiques depuis l'enfance ? Ou au contraire un membre éminent du clergé qui décida un jour de servir autrement sa divinité ? Ou encore étiez-vous à la tête d'une petite secte sans lien avec une structure religieuse, voire de quelque cabale à la solde d'un maître fiélon que vous avez depuis renié.

- **Maîtrises de compétence** : Intuition, Religion
- **Langues** : deux au choix
- **Équipement** : un symbole sacré (présent reçu en devenant membre du clergé), un livre de prières ou un moulin à prières, 5 bâtons d'encens, une tenue liturgique, des vêtements ordinaires et une sacoche contenant 15 po.



Privilège : hospitalité des fidèles

Votre qualité d'acolyte impose le respect de ceux qui partagent votre foi, dont vous pouvez accomplir les cérémonies religieuses. Vos compagnons d'aventure et vous-même pouvez compter sur le bon accueil et les soins de tout temple, sanctuaire ou autre édifice lié à votre obédience, bien que vous restiez tenu de fournir les éventuelles composantes matérielles des sorts. De même, le soutien de vos coreligionnaires vous est acquis pour vous assurer un train de vie modeste (uniquement en ce qui vous concerne).
Vous êtes peut-être lié à un établissement donné, considéré comme votre résidence. Il peut s'agir du temple où vous avez longtemps servi si vos relations ne se sont pas dégradées depuis ou d'un autre, où vous vous sentez désormais chez vous. Tant que vous restez à proximité de ce temple et que ses membres vous estiment, vous pouvez compter sur leur concours, à condition que l'aide demandée ne comporte pas trop de risques.

Particularités suggérées

L'expérience du temple et de la communauté religieuse façonne l'acolyte. C'est en étudiant l'histoire et les principes de sa foi qu'il forge sa personnalité. Sa vision de l'existence est fortement influencée par les rapports hiérarchiques de son clergé. Les failles résultent souvent d'un manque de sincérité ou de pensées hérétiques, mais parfois aussi d'un idéal ou d'une obligation exacerbés.

1d8	Trait de personnalité
1	J'idolâtre un héros de ma foi dont je ne cesse de citer les exploits.
2	Quel que soit mon ennemi, je peux comprendre ses motivations, et je cherche toujours un terrain d'entente.
3	Tout événement ou acte est un présage. Les dieux veulent nous dire quelque chose ; il suffit d'être à l'écoute.
4	Rien ne peut ébranler mon optimisme.
5	Je cite (ou interprète abusivement) les textes sacrés et les dogmes à la moindre occasion.
6	Je me montre très tolérant (ou intolérant) envers les autres fois et je respecte (ou réprouve) le culte d'autres divinités.
7	J'ai goûté à la bonne chère et aux mondanités de l'élite de mon temple, si bien que le reste me paraît souvent fade, voire déplaisant.
8	J'ai passé tant de temps au temple que mon expérience de la vie sociale en dehors de ces murs est très limitée.

1d6	Idéal
1	**Tradition.** Il faut respecter et perpétuer la tradition ancestrale du sacrifice et de la vénération. (loyal)
2	**Charité.** Je m'efforce coûte que coûte d'aider ceux qui en ont besoin. (bon)
3	**Changement.** Nous devons provoquer les bouleversements que les dieux entendent opérer en notre monde. (chaotique)
4	**Puissance.** Je compte bien me hisser au sommet de la hiérarchie de mon clergé. (loyal)
5	**Foi.** Je sais que mes actes seront toujours guidés par ma divinité et que si je persiste dans mes efforts, les choses iront pour le mieux. (loyal)
6	**Aspiration.** Je cherche à me montrer digne de la faveur de mon dieu en m'inspirant de ses enseignements dans chacun de mes gestes. (tout alignement)

1d6	Obligation
1	Je suis prêt à mourir pour retrouver une relique que mon culte a perdue jadis.
2	Un jour, je me vengerai contre les autorités religieuses corrompues qui m'ont stigmatisé comme hérétique.
3	Je dois la vie au clerc qui me prit sous son aile à la mort de mes parents.
4	Mes actes et mes paroles ne servent qu'une chose : le petit peuple.
5	Je ferai tout pour protéger le temple où j'ai servi.
6	Je dois préserver un texte sacré considéré comme hérétique par mes ennemis.

1d6	Faille
1	Je porte un regard sévère sur autrui et impitoyable sur moi-même.
2	J'accorde une confiance trop grande aux autorités de mon temple.
3	La piété me pousse parfois à me fier aveuglément à tous ceux qui professent ma foi.
4	Je suis parfois intraitable.
5	Je me méfie des étrangers et n'attends d'eux que le pire.
6	Une fois que je me suis fixé un objectif, c'en devient une obsession au détriment de tout le reste.

Animiste

Tout le monde ne vous croit pas, mais pour vous cela ne fait aucun doute : vous savez communiquer avec les esprits. Les esprits animaux, l'esprit de chaque objet, l'esprit de la tempête et de la rivière, peut-être aussi l'esprit des morts. Certes, vous ne maîtrisez pas complètement votre talent, mais vous percevez ces auras, entendez ces voix et recevez ces visions. Vous êtes né avec le don, ou bien vous a-t-il frappé lors d'un événement décisif ? Si votre culture d'origine accepte traditionnellement les élus tels que vous, vous n'aurez probablement pas eu à vous plaindre de votre condition, mais dans une société plus sceptique, vous aurez assurément subi les brimades et les quolibets, et le bûcher vous aura peut-être même menacé. Heureusement, quelle que fût la communauté, vous avez toujours su trouver des alliés, des gens qui perçoivent en vous l'intermédiaire avec l'au-delà.

- **Maîtrises de compétence** : deux au choix entre Intuition, Perception, Persuasion et Religion.
- **Maîtrise d'outil** : nécessaire d'herboristerie ou nécessaire d'alchimiste
- **Langue** : une au choix
- **Équipement** : vêtements de voyage, divers grigris (essentiellement ornementaux) et une sacoche contenant 15 po.

Privilège : l'attrait de l'ésotérisme

Quelle que soit la communauté, vous trouvez toujours des personnes prêtes à vous écouter et à s'intéresser à vos expériences spirituelles. Certaines ont même les larmes aux yeux quand vous évoquez la possibilité de parler avec l'invisible et les cieux. Avec le temps, vous avez appris à vite reconnaître ces individus plus réceptifs qui ne tarderont pas à vous aider si vous vous retrouvez dans le pétrin. Vous pouvez donc toujours compter sur l'accueil et l'assistance (éventuellement financière) d'une partie généralement réduite de la population, tant que vous lui apportez ce qu'elle attend de vous.

Particularités suggérées

Tous les animistes sont conscients de leur singularité. Certains profitent de l'influence qu'elle leur confère, d'autres cherchent sincèrement à aider autrui. Tous savent également que leur talent n'est pas universellement reconnu et qu'on les prend souvent pour des fous. Il est rare qu'un groupe d'aventuriers entier soit perméable à ce qui peut passer pour des fumisteries, mais tant que l'animiste se tient à sa place, il ne suscitera au pire que des sourires amusés de ses compagnons les plus critiques. La communion avec les âmes n'est pas toujours le principal sujet de préoccupation d'un héros marqué par cet historique, mais il s'y réfère souvent.

1d8	Trait de personnalité
1	J'écarquille souvent les yeux, mais c'est pour mieux voir les esprits qui rôdent autour de chacun.
2	Mes éclats de rire tonitruants font parfois sursauter les gens, y compris ceux qui me connaissent bien.
3	Parfois, je m'emporte à l'évocation d'entités ou de concepts, avant de me rendre compte que je suis le seul à pouvoir saisir la portée de ces vérités.
4	Une métaphore vaut mieux qu'un long discours et toutes les phrases ne méritent pas d'être terminées.
5	Les gens me croient bourré de tics et de manies, alors que je ne fais que communiquer avec l'au-delà et exorciser les démons.
6	Quand les autres cèdent à la panique et que l'adversité est la plus forte, j'éprouve une grande sérénité.
7	Mes habitudes alimentaires ou hygiéniques étonnent, voire révulsent la plupart des gens.
8	Cet être parle de lui à la troisième personne, comme il le fait pour tout le monde, du reste.

1d6	Idéal
1	**Emprise**. Les esprits me permettent d'influencer autrui et de dominer les faibles. (mauvais)
2	**Protection**. Chaque chose à une âme, mais certaines sont malintentionnées et je dois en prémunir les innocents. (bon)
3	**Harmonie**. L'équilibre et la hiérarchie des âmes et des esprits doivent être rétablis pour que l'univers s'épanouisse. (loyal)
4	**Flamme**. Certaines entités cherchent à museler les âmes les plus créatives, qu'il faut libérer coûte que coûte. (chaotique)
5	**Compromis**. Il faut veiller à ce qu'aucune forme de conscience ne prenne le pas sur les autres, l'avenir du monde en dépend. (neutre)
6	**Illumination**. Ce don de communion avec les esprits est parfois un fardeau, mais un fardeau que je porte sur la voie de la révélation. (tout alignement)

1d6	Obligation
1	Une entité revient régulièrement me hanter ; tant qu'elle restera plus forte que moi, je ne pourrai la défier.
2	Je dois laver l'honneur de mes ancêtres par l'exemplarité de mon existence.
3	L'esprit de ma tribu ne me répond plus et je dois comprendre pourquoi.
4	Plus jeune, j'ai fait une promesse secrète que je sais devoir regretter un jour.
5	Une personne au moins est convaincue que je suis à l'origine de ses malheurs et compte me le faire payer.
6	Je dois retrouver une relique en lien avec un esprit : je suis certain que l'avenir du monde en dépend.

1d6	Faille
1	J'ai contracté une dépendance à une substance censée faciliter ma communion avec les âmes.
2	Parfois, je voudrais détruire le corps de ceux qui doutent du souffle spirituel, ne serait-ce que pour leur prouver que l'âme est immortelle.
3	Les esprits m'apparaissent plus réels que les « vivants », qui m'intéressent de moins en moins.
4	Je n'hésite pas à surjouer ma complicité avec le spirituel pour impressionner et je commence à douter de mon talent : ne serais-je qu'un imposteur ?
5	On dit que tous ceux qui ont le don finissent mal. J'en ai effectivement vu se perdre sur cette voie tortueuse et j'ai parfois l'impression de ne plus être moi-même. Le pire, c'est que je ne m'en effraie même pas.
6	J'ai commis des forfaits que je ne peux avouer au service de ce que personne ne peut comprendre, et je suis prêt à en perpétrer d'autres.

Bohémien

Toujours sur la route, d'une ville à l'autre, de fête en festival, vous avez parcouru des milliers de lieues. Votre communauté est ambulante, nomade, rassemblée autour de roulottes bariolées et de spectacles entêtants. Vous avez grandi dans cet environnement aux dehors frivoles, qui fascine et dérange par son irrespect des conventions de la civilisation. Les chiens aboient… La caravane sillonne fièrement les routes en musique et laisse dans son sillage un parfum d'exotisme, mais aussi parfois de soufre.
Vous ne concevez pas la vie sans art, sans divertissement, sans embellissement. Diseuses de bonne aventure, cracheurs de feu, jongleurs, conteurs, dresseurs et musiciens ont toujours accompagné vos journées et vos nuits. Désormais, ils relatent vos exploits pour la plus grande joie des sédentaires.

- **Maîtrises de compétence** : deux au choix entre Dressage, Escamotage, Représentation et Survie
- **Maîtrise d'outil** : une au choix entre : un type d'outils d'artisan, un instrument de musique et un matériel de jeu
- **Langue** : une au choix
- **Équipement** : costume de scène, vêtements de voyage, sauf-conduit pour se produire devant un seigneur, l'outil, l'instrument ou le matériel de jeu maîtrisé et une sacoche contenant 5 po.

Privilège : une famille dans chaque ville

La société vous tolère, dans le meilleur des cas, mais vous savez que votre culture est tentaculaire, qu'elle ne se limite pas à une région. Quelle que soit la communauté dans laquelle vous vous rendez, vous pouvez compter sur la présence locale de votre ethnie, en périphérie ou intégrée tant bien que mal.
Vous trouverez ainsi toujours du soutien, notamment de personnes débrouillardes et généreuses, capables de vous aider à sortir d'un mauvais pas.

Particularités suggérées

La transition vers l'aventure n'en est pratiquement pas une pour les voyageurs nés et grands dégourdis que demeurent les bohémiens. Leur goût du spectacle les destine également à l'héroïsme. La clef de leur réussite dépend essentiellement de leur capacité à collaborer avec leurs compagnons issus d'autres cultures, à ne pas s'enfermer dans un orgueil mal placé.

1d8	Trait de personnalité
1	Je m'efforce de donner une bonne image de moi quand j'arrive quelque part.
2	Mes journées font alterner périodes d'activité intense et détente.
3	Je passe rarement plus de quelques minutes sans chanter, conter, danser ou jouer.
4	L'entraide rythme spontanément mes journées, du moins avec mes compagnons.
5	Je sympathise facilement avec les gens, sans forcément que cela m'engage.
6	Tout espace public est pour moi prétexte à entrer en scène et faire valoir mes talents.
7	Je suis toujours partant, quelle que soit l'entreprise, au mépris du danger.
8	Ce n'est pas trahir la vérité que de l'embellir et de la rendre plus vivante.

1d6	Idéal
1	**Fête**. La vie est faite pour se régaler de tous les plaisirs qu'elle peut nous offrir. (chaotique)
2	**Débrouillardise**. Négocier, louvoyer, accommoder les règles, tout cela est de bonne guerre. (chaotique)
3	**Curiosité**. Si je voyage tant, c'est avant tout pour assouvir ma soif de connaissance. (tout alignement)
4	**Baume au cœur**. La vie est dure pour tous et je consacre la mienne à rendre celle des autres plus douce. (bon)
5	**Immoralité**. La masse se soumet aux conventions et laisse les dégourdis comme moi profiter de la situation ; tant pis pour les faibles. (mauvais)
6	**Détachement**. Je marche sans cesse pour ne pas souffrir de l'attachement, aux lieux, aux règles, aux gens, au passé. (neutre)

1d6	Obligation
1	Les miens sont éparpillés par monts et par vaux, mais notre loyauté mutuelle est plus forte que tout.
2	Je suis la fierté de mon clan, qui compte sur moi pour le faire briller et faire tomber les préjugés qui l'entourent.
3	L'être que j'aime m'a fait promettre une chose qui va à l'encontre de mes convictions.
4	Ils se multiplient, ceux qui veulent m'attraper, et il y aura bien un jour où ils seront en mesure d'y arriver.
5	Si je suis encore en liberté, c'est parce que je rends de menus services à des gens d'autorité.
6	Un membre de ma famille a trahi le clan. J'ai pour mission de le retrouver et de… rétablir la situation.

1d6	Faille
1	Même si je donne le change, je respecte difficilement l'opinion de ceux qui ne partagent ni mes racines ni ma route.
2	J'aime prendre des risques ; plus encore, j'aime en faire prendre aux autres.
3	Je persiste à prendre des engagements, alors que je devrais savoir que je ne les tiens jamais.
4	Je suis prêt à tout pour ne pas perdre la face.
5	On me dit soupe au lait et susceptible, ce qui a tendance à m'agacer passablement.
6	J'ai toujours du mal à croire qu'on puisse vouloir m'aider sans arrière-pensée.

Condottiere

Vous n'êtes pas du genre discret. Vous affichez cette lueur dans le regard et ce sourire en coin qui informent chacun qu'il vaut mieux ne pas vous chercher de noises. Il faut dire que vous avez déjà fait vos preuves et que les gens aiment colporter ce genre d'exploits martiaux. Vous savez vous battre, c'est indéniable, mais vous l'avez toujours fait avec manière et vos prouesses animent les discussions des auberges locales.

- **Maîtrises de compétence** : deux au choix entre Acrobaties, Athlétisme et Intimidation
- **Maîtrises d'outil** : un matériel de jeu et véhicules terrestres
- **Équipement** : vêtements de voyage, un vêtement ou ustensile voyant ou singulier (couvre-chef, écharpe, fourreau, bottes, insigne ou autre), le matériel de jeu que vous maîtrisez et une sacoche contenant 15 po.

Privilège : Autorité naturelle

Votre assurance est telle que les gens vous craignent ou vous respectent facilement, notamment dans les lieux où l'aplomb physique est un atout (casernes, tavernes, bas quartiers, etc.). Tant que vous ne forcez pas le trait en provoquant les mauvaises personnes, on vous laisse généralement en paix et les gens qui n'ont aucune raison de vous être hostiles sont plutôt bienveillants à votre égard, considérant qu'il vaut mieux être votre allié que votre ennemi.

Particularités suggérées

Un condottiere remporte la plupart de ses combats sans décocher un seul coup. Ses adversaires potentiels le jaugent et se ravisent. Ses compagnons se félicitent d'être à ses côtés. Quand la situation dégénère, en revanche, il ne rechigne pas à honorer sa réputation, à la consolider même. Il n'est probablement pas insensible à la gloire qu'il se forge, mais rien n'empêche ses intentions d'être nobles. Au fond de lui, il sait souvent mieux que quiconque quelles sont ses limites.

1d8	Trait de personnalité
1	Mon humour fait souvent grincer des dents.
2	Rien ne m'exaspère plus que ceux qui abusent d'une position de force.
3	Une bonne bagarre permet souvent d'évacuer les tensions malsaines.
4	Je jauge systématiquement les personnes dont je fais la connaissance ; si le destin me demande de les tuer, je préfère savoir pourquoi.
5	Cela me vaut quelques mésaventures, mais je ne suis pas du genre à tenir ma langue.
6	Ceux qui me taxent de sauvagerie n'ont rien saisi de l'art qui accompagne chacune de mes démonstrations de force.
7	Le calme que j'affiche n'est qu'une façade ; ma vigilance reste intacte.
8	Il n'est pas question de laisser quiconque dicter mes actes, surtout pas quelqu'un d'inapte au combat.

1d6	Idéal
1	**Protection.** La force, oui, mais au service des faibles. (bon)
2	**Ordre.** La violence, oui, mais bien organisée. (loyal)
3	**Terreur.** Impressionner les faibles pour mieux les dominer. (mauvais)
4	**Libération.** Montrer au peuple que les puissants et leurs traditions tyranniques ne sont pas inexpugnables. (chaotique)
5	**Panache.** Rien n'est plus triste que la médiocrité. Tout est question de style. (tout alignement)
6	**Honneur**. Celui qui ne défend rien, qui n'a pas de convictions, a perdu le combat avant de l'avoir entamé. (tout alignement)

1d6	Obligation
1	Maintenant que j'ai commencé à sauver la veuve et l'orphelin, je passerais pour le pire des traîtres si je venais à faillir à ma réputation.
2	Plutôt souffrir mille morts que déshonorer mes ancêtres.
3	Aujourd'hui, je combats pour une cause ou, du moins, pour quelque chose. Avant, j'étais simplement violent.
4	Je ne suis pas encore prêt pour affronter le misérable qui a détruit ce qui m'était cher, mais ma lame s'aiguise chaque jour un peu plus.
5	C'est pour oublier que je ferraille sans relâche, mais certains souvenirs ne s'effacent pas.
6	L'or accumulé au fil des campagnes et des aventures me permettra un jour de réaliser mon rêve.

1d6	Faille
1	Mieux vaut ne pas me regarder de travers quand j'ai une chope dans le nez.
2	Je suis un cœur d'artichaut, et certaines personnes en profitent.
3	Je passe pour intrépide, mais c'est parce que les gens n'ont pas été témoins de ce combat qui m'a vu fuir devant un adversaire comme j'espère ne plus jamais en croiser.
4	Tout va bien tant que je regorge de vitalité, mais je suis peu de chose quand la santé flanche.
5	Une bataille ancienne revient me hanter chaque nuit.
6	Je sais que mon goût des sensations fortes peut exposer des innocents, mais je ne me raisonne pas toujours.

Érudit

Pour beaucoup, vous êtes un puits de science, mais vous savez surtout que celle-ci n'est pas infuse. Vous avez passé tant d'heures à déchiffrer des manuscrits et des parchemins, à boire les paroles de vos maîtres et à scruter les mystères de l'esprit et les théories les plus complexes, que l'on pourrait vous penser inapte aux activités plus pragmatiques. Vous ne considérez toutefois pas les choses ainsi : plus vous en savez, mieux vous vous portez.

- **Maîtrises de compétence** : Histoire plus une au choix entre Arcanes, Nature et Religion
- **Langues** : deux au choix
- **Équipement** : vêtements ordinaires, plume d'écriture, encre, deux ouvrages de chevet, et une sacoche contenant 15 po.

Privilège : rat de bibliothèque

Vos connaissances sont vastes, mais vous ne savez bien entendu pas tout. Vous avez passé tant de temps dans les couloirs du savoir que ces labyrinthes n'ont pour vous plus de secrets. Lorsque vous cherchez une information livresque et que vous vous trouvez dans une ville ou communauté dotée d'une bibliothèque, d'une librairie ou d'un établissement universitaire, vous trouvez généralement votre bonheur en très peu de temps, à condition bien entendu que le renseignement ait une raison de s'y trouver. Si l'accès à ces sites n'est pas public, votre habitude de ces institutions peut vous aider à en ouvrir les portes.

Particularités suggérées

Certains savants sont imbus d'eux-mêmes, d'autres font au contraire preuve d'humilité et d'une indulgence toute pédagogique avec ceux qui en savent moins, à tel point qu'il est parfois difficile de les arrêter. Les érudits n'ont pas toujours les pieds sur terre et leurs compagnons de route le savent, mais ces derniers sont également bien conscients de la mine d'informations qu'ils représentent et des lacunes qu'ils viennent combler.

1d8	Trait de personnalité
1	Je vois des analogies partout : quoi qu'il advienne, une métaphore s'impose à mon esprit.
2	Je ne peux m'empêcher de corriger les erreurs linguistiques et sémantiques d'autrui.
3	J'aime partager mon savoir ; bizarrement, cela agace parfois les gens.
4	Ma curiosité est insatiable : il faut que je sache tout, surtout quand le sujet m'est inconnu.
5	Je souffre mal celles et ceux qui se fient à leur « intuition » ; je ne connais que la raison.
6	Je suis d'une extrême patience avec les incultes et, malgré cela, ils se vexent.
7	Je suis facilement distrait quand on aborde des questions d'ordre pratique.
8	Je suis toujours étonné quand les gens ne maîtrisent pas les notions les plus élémentaires et je leur fais savoir.

1d6	Idéal
1	**Équilibre**. Le meilleur moyen d'éviter qu'un camp ne domine tous les autres consiste à connaître tous leurs secrets. (neutre)
2	**Raison**. Ne pas céder à la hargne ni à la pitié, toujours se fier à la logique. (loyal)
3	**Influence**. Le savoir est la clef du pouvoir. (mauvais)
4	**Infini**. Je m'enivre dans le bouillonnement intarissable des flots de la connaissance. (chaotique)
5	**Transmission**. Quand mon prochain en saura autant que moi, le monde se portera mieux. (bon)
6	**Illumination**. Un jour, le savoir accumulé sera tel que nous nous extrairons de notre condition. (tout alignement)



1d6	Obligation
1	J'appartiens à une faction secrète qui compte sur mes connaissances pour renseigner ses membres à travers le monde.
2	J'ai pu apprendre tout ce que je sais aujourd'hui grâce au soutien d'un individu ou d'un groupe qui m'inspire par ailleurs de l'admiration ou du dégoût.
3	Mon domaine d'expertise est encore considéré comme mineur : il ne doit pas le rester.
4	Une question m'obsède et je me mets dans les situations les plus délicates pour tenter d'y répondre.
5	Mon maître attend beaucoup de moi. Je ne supporterai pas de le décevoir.
6	Certaines vérités ne sont pas bonnes à dire, je dois m'assurer qu'elles restent tues.

1d6	Faille
1	Écouter des inepties sur un sujet que je maîtrise est au-dessus de mes forces.
2	On dit que je n'accepte pas d'avoir tort, mais on oublie surtout que j'ai toujours raison.
3	Je pardonne trop facilement à quiconque peut m'instruire.
4	Parfois, très rarement, je ne sais pas… alors, je mens.
5	Quand un consensus s'établit trop vite, il faut que mon esprit de contradiction s'exprime.
6	J'ai horriblement peur de la mort et je compte la retarder le plus longtemps possible… voire éternellement.



Explorateur des terres sauvages

Certains passent leur vie à se mettre à l'abri des dangers du monde sauvage, sans lesquels l'existence n'aurait pour vous plus la moindre saveur. Cette nature cinglante que tant craignent, vous l'aimez aussi pour sa sérénité, sa majesté et son impartialité, pour ces qualités qui font le plus souvent défaut aux villes et à leurs habitants. Vous ne comptez plus les lieues parcourues, les forêts traversées et les montagnes gravies, mais gardez un souvenir vivace de chaque terre foulée. Vos jambes auraient dû défaillir plus d'une fois, mais l'horizon a su chaque jour vous offrir un visage nouveau, plus séduisant que celui de la veille. Avant de devenir aventurier à part entière, vous avez peut-être exercé comme guide ou braconnier, bûcheron ou chasseur, mais l'appât du gain ou la soif de découverte a fini par gonfler vos ambitions.

- **Maîtrises de compétence :** deux au choix entre Athlétisme, Dressage, Nature et Survie
- **Maîtrise d'outil :** véhicules terrestres
- **Langue :** une au choix
- **Équipement :** un bâton, un piège à loups, un objet sans valeur marchande, mais cher à vos yeux (porte-bonheur, souvenir de chasse ou autre), des vêtements de voyage et une sacoche contenant 5 po.

Privilège : à la belle étoile

La nécessité et l'expérience vous ont appris à vivre sans toit au-dessus de votre tête. Vous savez vous mettre à l'abri des pires intempéries, identifier les meilleurs sites naturels pour reposer vos jambes fourbues et trouver de quoi vous sustenter vous et quatre compagnons quand vous évoluez dans un milieu naturel dont les ressources ne sont pas excessivement maigres.

Particularités suggérées

La plupart de ces individus ont toujours entretenu le goût de l'aventure. Ils n'ont jamais su rester en place et l'exploration est venue spontanément assouvir leur fougue. La collaboration avec des personnes issues d'autres contextes constitue en revanche une nouveauté pour la plupart. Il faut s'adapter à ces gens qui n'ont pas forcément l'habitude de fouler dix lieues par jour ou de s'enfoncer dans l'inconnu, les accepter et, parfois, reconnaître qu'ils ont aussi des choses à nous apprendre et qu'ils ne sont pas que des fardeaux.

1d8	Trait de personnalité
1	Je prends spontanément la tête quand il faut se rendre d'un endroit à un autre.
2	Il est pour moi contre nature de reprendre un chemin que j'ai déjà foulé.
3	Les gens qui font des manières me font rire et je leur ris d'ailleurs au nez.
4	J'adore les défis physiques, même quand je ne pars pas gagnant.
5	J'ai toujours l'impression que mes compagnons de route ne pourraient rien faire sans mon assistance de tous les instants.
6	Je m'exprime plus par gestes et par bruits que par la parole.
7	Je déteste l'eau chaude, les lits, les chaises et les bancs, et ce que les citadins appellent des parfums.
8	Je suis un farceur incurable.

1d6	Idéal
1	**Équilibre**. Éviter que les peuples, dans leurs luttes et leurs ambitions, ne ravagent la terre qui les porte et les nourrit. (neutre)
2	**Retour aux sources**. Plus j'y pense, plus les bienfaits de la civilisation me semblent maigres ; les préjudices m'apparaissent en revanche colossaux. (neutre)
3	**Véhémence**. Se laisser aller à ses pulsions les plus brutales sans craindre l'autorité. (mauvais)
4	**Solidarité**. Découvrir de nouveaux horizons pour accueillir ceux qui en ont besoin et leur faire comprendre que leur condition n'est pas une fatalité. (bon)
5	**Renouveau**. Il faut régulièrement bouleverser les choses pour leur redonner vigueur. (chaotique)
6	**Autosuffisance**. Ne pas dépendre de l'aide des autres, qu'elle soit sincère ou intéressée. (tout alignement)

1d6	Obligation
1	Mon village compte sur moi pour le sauver du malheur qui l'a frappé.
2	Des bonnes âmes m'ont plus d'une fois sorti d'un mauvais pas et je compte perpétuer cette générosité.
3	Je m'ennuie dès que je reste plus de quelques jours au même endroit.
4	Je suis animé par l'espoir de trouver un jour la terre de mes rêves.
5	Je suis issu d'une famille respectée de la société et je me garde de lui faire du tort par mes actions.
6	La foi guide mes pas.

1d6	Faille
1	Je crois facilement aux superstitions les plus farfelues.
2	Je cache une phobie qui s'accorde mal avec mon caractère.
3	Quand les choses ne tournent pas comme je le souhaite, je suis souvent violent, surtout si je ne suis pas dans mon élément.
4	J'aime exagérer mon côté homme ou femme de la nature, quitte à feindre des aptitudes que je n'ai pas.
5	Je supporte très mal les gens qui persistent à parler fort hors des villes.
6	Je ne vaux pas tripette si je dois veiller au-delà d'une certaine heure.



Larron

Vous frayez avec des gens peu recommandables depuis un certain bout de temps. Vous en avez vu, des vertes et des pas mûres. Le monde du crime englobe bien des fonctions et vous en avez peut-être endossé plusieurs. Cet univers est perçu comme pervers et malsain par beaucoup, mais pour vous il fait penser à une famille compliquée et brutale. On y trouve autant de camaraderie que de trahisons.

- **Maîtrises de compétence :** deux au choix entre Discrétion, Escamotage, Investigation et Tromperie
- **Maîtrise d'outil :** une au choix entre : outils de voleur, nécessaire de déguisement ou nécessaire de faussaire
- **Langue :** une au choix
- **Équipement :** vêtements ordinaires, faux papiers divers, les objets dont vous avez la maîtrise, et une sacoche contenant 15 po.

Privilège : connaissance du milieu

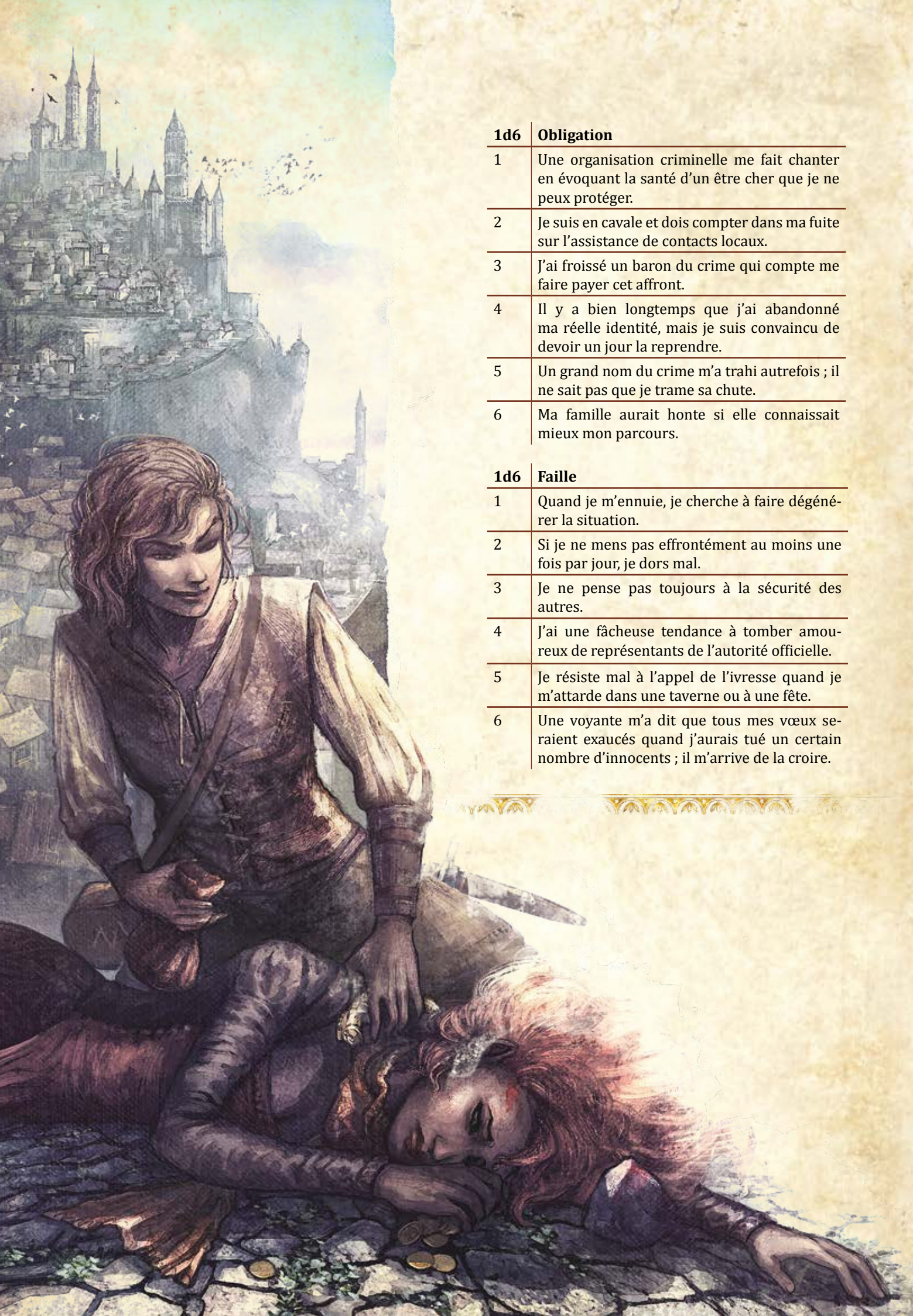
Vous savez renifler l'odeur de la corruption. La plupart des communautés abritent leur lot de criminels et de représentants véreux de l'autorité. Vous ne pouvez pas automatiquement définir si un individu donné a trempé dans ce genre d'affaires, mais vous pouvez rapidement trouver des personnes corrompues avec lesquelles entamer des négociations ou des conversations orientées. Ce qui se passe à partir de là dépend de vous, mais vous abordez l'échange en connaissance de cause.

Particularités suggérées

Les aventuriers issus de la pègre sont légion. La plupart embrassent cette vocation par cupidité, mais ce n'est pas systématique. Certains y voient un moyen de s'affirmer, de s'accomplir en dehors des carcans de la routine. Leurs compagnons de route, quand ils sont conscients de leurs origines, ont tendance à se méfier d'eux, mais la suspicion s'estompe rapidement si rien ne vient l'étayer dans les faits. Les obligations de ce type de personnage s'avèrent souvent très coriaces.

1d8	Trait de personnalité
1	J'aime instaurer un certain malaise quand je rencontre quelqu'un, lui faire sentir que je représente une menace, surtout quand il se pense meilleur que moi.
2	J'ai besoin de sonder les gens, de percer à jour leurs intentions par quelques remarques et questions bien choisies.
3	Je suis très soupe au lait, en plus d'être rancunier.
4	Les gens bien m'ennuient, j'aime la compagnie des canailles.
5	Breloques, étoffes chatoyantes, démarche chaloupée ; j'affiche mon opulence, que mes poches soient pleines ou vides.
6	Ils sont rares ceux qui savent qui je suis vraiment : il faut toujours que je joue un rôle.
7	J'aime le risque et, jusqu'ici, c'est réciproque.
8	Ton narquois, sourcil haussé : j'ai toujours l'air de me moquer, même quand ce n'est pas méchant.

1d6	Idéal
1	**Liberté.** Les règles sont faites pour être transgressées. (chaotique)
2	**Charité**. Il faut bien redistribuer les richesses d'une manière ou d'une autre. (bon)
3	**Pouvoir**. Tous les moyens sont bons pour accumuler fortune et influence. (mauvais)
4	**Structure**. La hiérarchie et l'honneur assurent la prospérité du monde clandestin. (loyal)
5	**Chienlit**. Trop de castes, trop de préjugés ; seul un bon coup de pied dans la fourmilière peut redonner vigueur à ce monde moribond. (chaos)
6	**Pragmatisme**. Ne rien attendre des doctrines, des peuples, des organisations et autres trompe-l'œil ; compter sur soi et, tout au plus, sur quelques proches. (neutre)



1d6	Obligation
1	Une organisation criminelle me fait chanter en évoquant la santé d'un être cher que je ne peux protéger.
2	Je suis en cavale et dois compter dans ma fuite sur l'assistance de contacts locaux.
3	J'ai froissé un baron du crime qui compte me faire payer cet affront.
4	Il y a bien longtemps que j'ai abandonné ma réelle identité, mais je suis convaincu de devoir un jour la reprendre.
5	Un grand nom du crime m'a trahi autrefois ; il ne sait pas que je trame sa chute.
6	Ma famille aurait honte si elle connaissait mieux mon parcours.

1d6	Faille
1	Quand je m'ennuie, je cherche à faire dégénérer la situation.
2	Si je ne mens pas effrontément au moins une fois par jour, je dors mal.
3	Je ne pense pas toujours à la sécurité des autres.
4	J'ai une fâcheuse tendance à tomber amoureux de représentants de l'autorité officielle.
5	Je résiste mal à l'appel de l'ivresse quand je m'attarde dans une taverne ou à une fête.
6	Une voyante m'a dit que tous mes vœux seraient exaucés quand j'aurais tué un certain nombre d'innocents ; il m'arrive de la croire.

Notable

Bien des gens auraient aimé grandir dans un environnement aussi favorable que le vôtre.
Que vous soyez membre de la noblesse, de la haute bourgeoisie ou d'une importante famille de notables de la Cité Franche, vous n'avez manqué de rien, la plupart des besognes et tracas qui accablent le commun des mortels vous sont inconnus, mais vous estimez-vous plus heureux pour autant ?
Vous ne pouvez en revanche ignorer que nombreux sont ceux qui vous respectent, du moins en apparence, qui vous craignent parfois, qui vous envient souvent ou qui vous haïssent. Le fait est qu'on vous écoute presque toujours. Cela peut vous sembler naturel ou au contraire continuer de vous laisser perplexe, mais votre voix semble compter plus que celle des autres.

- **Maîtrises de compétence :** deux au choix entre Histoire, Intuition et Persuasion
- **Maîtrise d'outil :** un instrument de musique ou un type de jeu
- **Langue :** une au choix
- **Équipement :** vêtements raffinés, divers sauf-conduits et lettres de recommandation, les objets dont vous avez la maîtrise, et une sacoche contenant 25 po.

Privilège : voix au chapitre

Dans la plupart des contextes civilisés, vous n'aurez aucun mal à faire valoir votre avis, du moins à vous faire entendre. Même lorsque votre héritage n'est pas connu localement, les gens sauront facilement reconnaître en vous la prestance des bien nés. Tant qu'une communauté ne vous est pas ouvertement hostile, vous pourrez obtenir une audience auprès des autorités locales dans des délais plus brefs que la normale.
Attention en revanche à ne pas trop afficher vos acquis, vous pourriez provoquer les envieux.

Particularités suggérées

Les nobles, les bourgeois et autres privilégiés d'Eana qui deviennent aventuriers doivent généralement apprendre à vivre dans des conditions moins confortables que celles qu'ils ont toujours connues. Cette transition inculque l'humilité aux plus hautains et tout ne se passe généralement pas sans accroc, mais leurs compagnons moins nantis apprennent aussi à les voir d'un œil plus indulgent.

1d8	Trait de personnalité
1	Je suis un privilégié, mais je m'efforce de bien traiter les petites gens.
2	Je ne me détends que lorsque l'affaire est bouclée ; j'ai vu tant de gens sombrer pour avoir célébré trop tôt.
3	J'aime partager ma sagesse avec mon prochain, le faire profiter de l'expérience des grands.
4	Je suis dur en affaires ; je n'occuperais pas la place qui est la mienne sans cela.
5	J'affiche une mine optimiste en toutes circonstances : le meilleur remède contre les complications.
6	Les miséreux et les ignares me mettent mal à l'aise. Je préfère ne pas les côtoyer plutôt que de me montrer désagréable.
7	J'ai tendance à vouloir tout contrôler, ne serait-ce que pour éviter que l'incompétence des autres compromette le projet.
8	Non, je ne suis pas un donneur de leçons : je rappelle simplement quelles sont les règles de bonne conduite.

1d6	Idéal
1	**Civilisation**. Il faut préserver nos traditions et notre culture des ravages de la barbarie. (loyal)
2	**Charité**. Si j'ai plus que le nécessaire, c'est pour le partager avec ceux qui en ont moins. (bon)
3	**Agitation**. L'autorité séculaire n'a plus lieu d'être ; elle a eu tort de me laisser prospérer, car je vais maintenant œuvrer à la renverser. (chaotique)
4	**Pouvoir**. Si je veux contribuer à la stabilité de la structure sociale, je dois me hisser dans sa hiérarchie. (loyal)
5	**Cupidité**. Il n'y a pas de riches sans pauvres, et j'ai choisi mon camp. (mauvais)
6	**Notoriété**. Le respect que me montre la communauté atteste ma valeur et protège les miens. (tout alignement)

1d6	Obligation
1	J'ai dû pactiser avec un individu ou un groupe, et cette alliance jetterait l'opprobre sur les miens si elle était révélée.
2	J'ai perdu de vue mon amour de jeunesse, mais ma flamme est toujours aussi vive.
3	Je traquerai sans relâche ceux qui ont ruiné ma famille.
4	Quand on reconnaît mes origines, ce qui arrive plus souvent que je ne l'aimerais, je dois leur faire honneur.
5	Je dois tout ou presque à un notable qui n'est pas de ma famille.
6	Je revaudrai aux miens les sacrifices qu'ils ont consentis pour m'aider dans la voie que j'ai prise.

1d6	Faille
1	Je reste un incorrigible séducteur.
2	Je suis un panier percé.
3	J'ai facilement tendance à traiter les autres comme mes laquais.
4	Quand je parle de quelqu'un d'autre, je ne peux m'empêcher de le dénigrer, surtout quand il n'est pas là.
5	Quand les choses traînent en longueur, je suis irascible.
6	Je supporte de moins en moins les riches, et j'ai l'impression que ça commence à se sentir.



Reclus

Vous avez passé une grande partie de votre vie en pleine nature ou dans un lieu de culte reculé, dans la solitude ou, du moins, en compagnie très réduite. Que cet isolement vous ait été imposé ou qu'il fût volontaire, qu'il ait été motivé par la foi ou par la recherche d'un mode de vie sauvage, il a marqué profondément votre vision de l'existence. Les gens respectent votre abnégation, mais la comprennent rarement. Vous avez traversé des épreuves insurmontables pour la plupart. Ces tribulations intérieures vous ont rendu plus fort, plus sûr de vous, mais vous n'en tirez pas forcément d'orgueil.

Vous avez quitté ce mode de vie, définitivement ou pas, en tout cas il vous faut désormais vous adapter à la vie en société et à la découverte de l'extérieur.

- **Maîtrises de compétence :** deux compétences au choix entre Athlétisme, Intuition, Médecine, Survie et Religion
- **Maîtrise d'outil :** une au choix entre : nécessaire d'herboristerie, nécessaire d'alchimiste et un type d'outils d'artisan
- **Langue** : une au choix
- **Équipement :** un bâton, une couverture, des vêtements ordinaires, une liasse de notes et de quoi écrire, le nécessaire ou l'outil maîtrisé, et 5 po.

Privilège : sixième sens

Vous ne savez pas toujours pourquoi, mais la solitude et le silence vous distillent parfois des fulgurances, des prémonitions. Souvent, vous ne les comprenez que trop tard. Il vous arrive toutefois de suivre votre instinct, pour vous rendre compte progressivement que vous aviez vu juste. Ces intuitions restent pour vous très énigmatiques, mais vous avez appris à vous y fier. Votre meneur estimera quand vous fournir ces bribes d'indices au fil de la campagne. N'espérez pas toutefois résoudre plus rapidement l'intrigue de la campagne par ce biais ; généralement, vous ne recollez toutes les pièces qu'à la conclusion de l'histoire.

Particularités suggérées

La plupart des reclus le restent. Partir à l'aventure constitue pour un tel individu un changement profond.
Les groupes qui les accueillent respectent généralement leur intimité et se rendent bien compte du recul nécessaire qu'ils apportent. La réserve qu'un tel personnage observe ne rend que plus spectaculaires les occasions où il en sort.

1d8	Trait de personnalité
1	Je suis d'une patience infinie, tant qu'on me laisse dans mes pensées.
2	Je rase chaque jour tous les poils de mon corps.
3	La vie en société et ses contraintes me semblent absurdes, et je peine à m'y conformer.
4	Je ne réagis qu'après plusieurs secondes quand on m'adresse la parole.
5	Je n'élève jamais la voix et mes mouvements restent posés.
6	Je laisse la nature veiller sur mon corps sans chercher à l'altérer ; mes cheveux, ma pilosité et mes ongles n'ont pas vu une lame ni une lime depuis des années.
7	Je suis souvent en avance ou en retard, car j'ai manifestement peu la notion du temps.
8	Mes journées sont ponctuées de divers rituels.

1d6	Idéal
1	**Salut**. La sagesse et la compassion sauveront le monde. (bon)
2	**Illumination**. Je suis engagé sur la bonne voie et serai bientôt prêt pour l'ultime étape. (tout alignement)
3	**Raison**. Le recueillement est le seul moyen d'ignorer les sentiments, les mensonges et les influences extérieures qui sèment la confusion dans notre esprit. (loyal)
4	**Refuge**. Les préoccupations du monde ne sont qu'une source de souffrance ; la délivrance viendra de la réclusion. (neutre)
5	**Cynisme**. La morale et les conventions sociales ne sont que des outils pour asservir les faibles. Celui qui le comprend fait un grand pas vers la vérité. (mauvais)
6	**Maturité**. La plus profonde des solitudes m'a appris la nécessité de la compagnie. (tout alignement)

1d6	Obligation
1	Mon mentor, à qui je dois tout, attend de grandes choses de moi.
2	Ma réclusion fut ordonnée contre mon gré, ce que je n'ai jamais accepté.
3	Je me suis imposé l'isolement à la suite d'un revers affectif.
4	Ma longue retraite m'a rapproché de valeurs qui n'étaient au départ pas les miennes ni celles de mes proches.
5	Je dois à tout prix préserver le secret de l'ordre qui m'a accueilli.
6	Mon isolement m'a permis de me faire oublier, du moins je l'espère.

1d6	Faille
1	Je donne souvent l'impression d'écouter les gens, mais leur avis m'importe peu.
2	J'ai chaque jour un peu plus de mal à me convaincre de ne pas quitter mes compagnons pour aller retrouver ma vie de reclus.
3	Toute cette méditation m'a permis de réprimer mon vice inavouable, mais pas de le vaincre.
4	Je ne comprends pas toujours pourquoi les gens tiennent tant à leur dérisoire existence.
5	Je ne connais que l'excès, que ce soit dans la privation ou la consommation.
6	Les gens croient que je médite quand mon regard se perd dans le vide, mais ils ne se doutent pas des idées sinistres qui animent parfois mon esprit.



Survivant

Aussi loin que remonte votre mémoire, vous avez toujours été cerné par le sang et la mort. Les conflits ont emporté nombre de vos proches, ils vous ont charrié d'une contrée à l'autre sans ménagement, ils vous ont dépouillé plus d'une fois, mais ils vous ont finalement épargné, au point que vous avez fini par percevoir la guerre comme un parent terrible. À moins que votre communauté n'ait été frappée par des catastrophes naturelles, plusieurs épidémies auxquelles vous avez échappé ou toute autre série de calamités dont vous êtes ressorti vivant.

- **Maîtrises de compétence :** deux compétences au choix entre Athlétisme, Intuition, Investigation, Perception et Survie
- **Maîtrise d'outil :** une au choix entre : un type d'outils d'artisan, un type de véhicules (maritimes, terrestres ou aérien) et nécessaire d'herboristerie
- **Langue** : une au choix
- **Équipement :** vêtements ordinaires, un souvenir de votre communauté d'origine (objet sans valeur marchande, mais cher à vos yeux), nécessaire d'herboristerie si maîtrisé et une sacoche contenant 5 po.

Privilège : entre les gouttes

Votre expérience des guerres et des calamités vous a appris à déceler les signes précurseurs d'un danger mortel et à vous mettre à l'abri.
Quand vous évoluez dans une région où se livrent des combats importants (plusieurs dizaines de combattants au minimum) ou qui est menacée par des catastrophes, vous savez spontanément trouver les itinéraires les moins exposés et trouver les refuges les plus enclins à vous garder en vie.

Particularités suggérées

Les survivants sont par définition des personnes meurtries, souvent plus psychologiquement que physiquement. Ils s'avèrent moins impressionnables que la plupart des aventuriers débutants et passent pour plus expérimentés. Ils se montrent souvent protecteurs avec leurs compagnons, ce qui facilite les rapports. Les problèmes ne surviennent que lorsque les cicatrices mal refermées sont rouvertes par quelque événement ou l'accumulation du stress.

1d8	Trait de personnalité
1	Je ne verse jamais dans l'optimisme. C'est même plutôt le contraire.
2	Ma meilleure arme contre l'horreur ? Le sens de la dérision.
3	Je m'efforce de désamorcer les conflits inutiles, bien conscient que la plupart le sont.
4	Je suis très tactile ; j'étreins, je tape affectueusement dans le dos, je frotte les têtes, pour réconforter les autres… ou pour me rassurer.
5	Je suis d'une hygiène irréprochable, excessive diraient certains.
6	Je suis plutôt timide, mais quand les gens parlent à tort et à travers de ce que je ne connais que trop bien, il m'arrive de sortir de mes gonds.
7	Sans cesse sur le qui-vive, je ne me détends qu'exceptionnellement.
8	Je m'isole fréquemment, car je me sens encore plus seul en société.

1d6	Idéal
1	**Fatalisme**. Tout ce que j'ai subi, je l'ai surmonté tant que bien que mal. C'est un miracle, mais il y a sûrement un sens à tout cela. (tout alignement)
2	**Partage**. La vie m'a appris bien des choses, notamment qu'on ne survit pas sans l'aide des autres. (bon)
3	**Épuration**. La vie m'a appris bien des choses, notamment que seuls les plus forts méritent de survivre. (mauvais)
4	**Affranchissement**. On combat au nom du seigneur, du pays, de la foi ou des idéaux, mais on meurt surtout pour les caprices de quelques égoïstes. (chaotique)
5	**Anticipation**. La guerre est inévitable, tôt ou tard elle frappe. Seuls ceux qui se tiennent prêts peuvent espérer être épargnés. (loyal)
6	**Désengagement**. Je n'ai compris qu'une chose : plus une cause fait intervenir d'hommes, plus elle dépasse leur entendement. Peut-être se valent-elles toutes, finalement. (neutre)

1d6	Obligation
1	La foi m'a permis de surmonter les épreuves ; je suis désormais son serviteur.
2	J'ai fui ma patrie frappée par les calamités, mais j'y retournerai un jour.
3	Je connais l'identité des bourreaux de mes proches et ils recevront chacun ma visite.
4	J'ai perdu la trace de la personne qui m'a sauvé la vie, mais je suis convaincu qu'elle est toujours parmi nous.
5	Une créature monstrueuse m'a jadis sauvé et j'ai compris que tout ce qui est or ne brille pas. Depuis ce jour, j'évite de brimer hâtivement ce qui a vilaine allure.
6	Sans influence, les choses ne changeront jamais. Je ne serai pas un pion toute ma vie.

1d6	Faille
1	J'ai souvent l'impression d'être un fantôme parmi les vivants.
2	Il y a longtemps que je ne m'attache plus à personne, car tous ceux que j'aime meurent dans l'horreur.
3	Il m'arrive dans certaines circonstances de sombrer dans ce que je hais le plus : la violence aveugle.
4	Je hais les dieux pour avoir emporté tous mes proches, crime qui serait moins ignoble s'ils ne m'avaient pas épargné.
5	J'éprouve souvent de la pitié pour mes adversaires et il m'est arrivé de le regretter.
6	J'ai tellement surmonté d'épreuves que je me sens parfois immortel.

Personnalité

Décrire la personnalité d'un individu est toujours un exercice difficile. Souvent quand vous commencez à jouer un personnage, il faut une à trois séances de jeu pour vraiment vous représenter sa psychologie en profondeur. Le choix de l'espèce et de l'historique vous donne une idée de son vécu, de ses valeurs, de ce qui compte pour lui. L'alignement vous permet de poser une tendance générale de sa représentation du monde. L'inspiration traduit dans le jeu ce qui vous anime : grâce à elle vous êtes plus fort et plus déterminé quand vous luttez pour ce qui compte vraiment pour vous.

Alignement

La plupart des créatures de l'univers de jeu se caractérisent par ce qu'on appelle un alignement, résumé de leur approche morale de l'existence et de leur comportement. Il s'agit en fait de l'association de deux concepts. L'un se rapporte à la moralité (le Bien, le Mal, la Neutralité) et l'autre concerne la société et l'ordre (la Loi, le Chaos et, encore une fois, la Neutralité). En associant ces deux facteurs, on obtient donc neuf combinaisons d'alignement.
Voici en quelques lignes à quoi correspond sommairement le comportement de créatures présentant ces divers alignements, sachant que bien des individus s'écartent de ces stéréotypes et que rares sont ceux qui restent parfaitement fidèles à ces préceptes.

- **Loyal bon (LB)**.
  Les créatures qui présentent cet alignement agissent selon les attentes vertueuses de la société.
- **Neutre bon (NB)**.
  Ces individus s'efforcent d'aider autrui en fonction de ses besoins.
- **Chaotique bon (CB)**.
  Ces êtres se laissent guider par leur propre conscience morale, sans grand égard pour ce que les autres attendent d'eux.
- **Loyal neutre (LN)**.
  Une telle personne agit en respectant la loi, la tradition ou quelque code personnel.
- **Neutre (N)**.
  Ces personnes préfèrent éviter l'introspection morale et prennent rarement parti. La situation dicte la marche à suivre.
- **Chaotique neutre (CN)**.
  Ces créatures vivent au gré de leurs envies. Rien n'a plus de valeur que leur propre liberté.
- **Loyal mauvais (LM)**.
  Ces êtres s'approprient méthodiquement ce qu'ils désirent, sans outrepasser le cadre de la tradition, de l'ordre ou de quelque allégeance.
- **Neutre mauvais (NM)**.
  Tel est l'alignement de ceux qui agissent sans scrupule ni compassion, tant que la situation le leur permet.
- **Chaotique mauvais (CM)**.
  Ces créatures se plongent dans la violence la plus gratuite dès qu'un rien attise leur cupidité, leur haine ou leur sauvagerie.

Les alignements dans le monde d'Eana

Pour les créatures douées de conscience, l'alignement est souvent une question morale. Les humains, les nains, les elfes et autres espèces humanoïdes choisissent ainsi de s'engager sur la voie du Bien ou du Mal, de la Loi ou du Chaos.
L'alignement constitue un élément essentiel pour les célestes et les fiélons. Un diable ne choisit pas d'être loyal mauvais, pas plus qu'il n'a de propensions à se comporter de la sorte ; il est simplement loyal mauvais de par l'essence du Mal qui lui a permis d'exister. Si, pour une raison ou une autre, il cessait d'être loyal mauvais, il perd de ce même fait sa qualité de diable, devenant une créature monstrueuse unique.
La plupart des créatures qui ne sont pas douées de raison ne présentent pas d'alignement : elles sont **non alignées**. Incapables de faire le moindre choix moral ou éthique, elles agissent en accord avec leur instinct. Les requins sont ainsi des prédateurs sauvages, mais ils ne sont pas mauvais en soi. Ils n'ont pas d'alignement.
Les divinités sont également des cas particuliers : bien que non alignées, elles sont dotées d'une tonalité orientant leur action : harmonique ou entropique. Vous en saurez plus à leur propos dans Arcanes.

Inspiration

L'inspiration est une règle permettant au meneur de récompenser un joueur pour l'interprétation fidèle de son personnage et le respect de sa personnalité, de son idéal, de son obligation et de sa faille. Par exemple, l'inspiration vous permet d'invoquer votre attachement à votre village natal quand vous le défendez, afin de surmonter les effets d'un sort qu'on vous a jeté.

Acquisition de l'inspiration

Votre meneur peut vous octroyer l'inspiration pour diverses raisons. La plupart cherchent à récompenser un joueur qui met en avant un trait de personnalité de son personnage, qui embrasse sa faille ou son obligation, ou qui l'interprète avec brio. Votre meneur prendra soin de vous expliquer comment l'inspiration se gagne à sa table de jeu.
Dans tous les cas, soit vous bénéficiez de l'inspiration soit vous n'en disposez pas : il n'est pas possible d'accumuler plusieurs « inspirations ».

Utilisation de l'inspiration

Si vous bénéficiez de l'inspiration, vous pouvez la dépenser quand vous effectuez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique. Utiliser ainsi votre inspiration vous confère un avantage au jet correspondant.
Une autre possibilité, si vous bénéficiez vous-même de l'inspiration, consiste à récompenser un autre joueur pour son interprétation, son intelligence de jeu ou toute contribution que vous jugez intéressante à la partie. Quand un de vos compagnons de jeu participe ainsi de manière remarquable, vous pouvez renoncer à votre propre inspiration pour que son personnage en bénéficie à votre place.
Pour vous représenter l'inspiration et ne pas l'oublier, vous pouvez mettre devant votre feuille de personnage, un dé, une figurine ou un petit objet porte-bonheur. Quand vous utilisez votre inspiration, retirez l'objet de votre vue ou confiez-le à votre meneur jusqu'à ce que votre personnage récupère à nouveau son inspiration : vous pourrez alors remettre l'objet devant votre feuille.

D'autres usages pour l'inspiration

En utilisant cette règle optionnelle, l'inspiration peut avoir des usages plus étendus. Les aventuriers bénéficieront ainsi de coups de pouce plus fréquents durant l'aventure. Le meneur détermine, en fonction de l'ambiance visée, les types de difficulté qu'il accepte de voir surmonter assez facilement.
Voici des pistes d'utilisation :

- Doubler la vitesse de déplacement pour un round
- Ignorer pour un round l'effet de la fatigue
- Se libérer d'un état mental préjudiciable temporaire (folie passagère, état charmé ou effrayé)
- Relancer un jet de dégât et garder le second résultat, même s'il est plus faible

Classes

Une destinée héroïque

Une classe est une voie héroïque. Sur Eana, on raconte que seuls les individus nés sous le signe de la lune Éternité peuvent développer pleinement une telle voie. Les joueurs vont incarner de tels personnages. Les autres habitants du monde peuvent devenir des spécialistes dans un ou plusieurs domaines, des personnalités reconnues et influentes : ils ne parviendront jamais à dépasser certaines limites. Cette bénédiction du destin a un prix : ceux qui arpentent une voie héroïque seront confrontés à des enjeux dramatiques. Qu'ils œuvrent pour le Bien ou le Mal, qu'ils pensent agir pour eux ou pour la société, ils seront impliqués dans des aventures dangereuses. À plusieurs reprises, leur vie sera en péril et il leur faudra faire preuve de ténacité, d'imagination et d'adaptabilité pour l'emporter. À la création du personnage, la voie n'est qu'un potentiel qui demandera bien des efforts et du courage pour avoir une chance de s'exprimer à plein.

Choisir sa classe

Chaque joueur opte pour une voie qui l'inspire et lui permet de prendre plaisir à l'aventure. Certaines campagnes peuvent admettre facilement des profils très variés d'espèces ou de classes, mais d'autres ont une ambiance plus typée. Dans ce cas, le meneur pourra poser des contraintes liées à la place que la magie occupera dans sa campagne ; et à la complémentarité des membres de l'équipe.

Accès à la magie : l'Éveil

Pour pouvoir utiliser ses sorts et ses aptitudes magiques, quelle que soit sa classe, votre personnage doit avoir connu l'Éveil. Dans le cas contraire, il peut toujours apprendre de nouveaux sorts, ses emplacements de sorts augmentant normalement à chaque niveau franchi, mais il ne pourra les utiliser qu'une fois qu'il sera éveillé. Votre personnage connaît la théorie, mais pas encore la pratique ; il lui manque encore cette étincelle nécessaire à leur incantation.
Afin que vous puissiez les repérer facilement, tous les pouvoirs et aptitudes concernés par l'Éveil sont précédés par cette icône :

Par défaut, votre personnage est touché par l'Éveil dès sa création. Si le meneur décide de mettre en scène l'Éveil à la magie plus tard dans sa campagne, prenez-le en compte dans le choix de votre classe. Tant que ce moment particulier n'aura pas eu lieu, votre personnage ne pourra utiliser aucun des pouvoirs magiques liés à sa classe : le début de sa carrière sera plus difficile que celui de ses compagnons qui ne dépendent pas de la magie mais, dans un monde où la magie est rare et mystérieuse, sa marge de progression sera d'autant plus grande !

Hasard des apprentissages

Par défaut, le meneur laisse les bardes, ensorceleurs, magiciens et sorciers choisir les sorts auxquels ils ont accès. Si le meneur souhaite donner à la magie une aura de mystère et de rareté, il peut décider de procéder différemment et d'utiliser cette règle optionnelle. À la création, le joueur ne choisit pas lui-même ses sorts : il les tire au hasard en utilisant la liste des sorts reproduite dans le livre **Grimoire**. Selon les besoins de sa campagne, le meneur peut également choisir les sorts pour le personnage nouvellement créé.
Également, lorsqu'il acquiert un nouveau niveau, le personnage obtient le nombre d'emplacements de sort correspondants, mais pas forcément de nouveaux sorts : il devra les découvrir au fil de ses aventures ou trouver un mentor qui voudra bien lui apprendre.
Afin que vous puissiez les repérer facilement, tous les pouvoirs et aptitudes concernés par cette règle optionnelle sont précédés par cette icône :

Complémentarité de l'équipe

La classe d'un personnage détermine l'essentiel de ses aptitudes. En comparaison, espèce et historique n'infléchissent que modérément les capacités. Prenez le temps de discuter avec vos camarades des points suivants :

- **Soigner.** Une équipe d'aventuriers aura toujours besoin d'au moins un soigneur, deux si on considère que le soigneur en titre peut lui-même avoir besoin d'aide ! Les bardes, druides, paladins et prêtres sont les mieux armés pour cela.

- **En première ligne.** Pour survivre en première ligne, encaisser les coups et ne pas tomber trop vite, il faut des compagnons solides. Les barbares, les guerriers, les paladins et les prêtres peuvent remplir ce rôle.

- **Blesser ou soutenir.** Toutes les classes ont les moyens d'affaiblir et tuer des adversaires. Certaines sont cependant surtout puissantes quand elles coopèrent avec des alliés. Les roublards par exemple gagnent beaucoup à opérer avec un compagnon.

- **Compétences.** Vous pouvez choisir les compétences au moment d'opter pour une classe ou bien prendre le temps de réfléchir plus longuement à ce propos. Référez-vous au **chapitre Caractéristique : compétences et actions en jeu** pour avoir une vision d'ensemble de ce que les compétences permettent et de ce qui pourrait manquer à votre équipe si une compétence n'était pas couverte.

Beaucoup de combats se gagnent en partageant les tâches, en tirant profit des facilités des uns et des autres, en compensant les faiblesses ponctuelles. Durant le jeu, les handicaps et forces sont alternativement mis en valeur, donnant tout son sel à l'histoire. S'il s'avère avec le temps qu'une compétence ou une maîtrise d'outil ou de langue vous manque trop cruellement, vous pourrez l'apprendre grâce à des dons à partir du niveau 4 (cf. **Options d'évolution**) ou faire appel à la règle de l'apprentissage (cf. **chapitre Niveaux de vie : Activités de longue haleine influençant le train de vie**).

Résumé des caractéristiques des classes

Pour choisir votre classe, vous pouvez parcourir les treize sous-chapitres qui suivent. Le tableau ci-dessous vous signale quels sont les jets de sauvegarde maîtrisés, si la classe a accès à la magie, enfin, le nombre de compétences acquises au niveau 1.

Classe	Jets de sauvegarde maîtrisés	Accès à la magie ? (niveau max. des sorts et caractéristique associée)	Dés de vie	Nombre de compétences	Nombre de maîtrises d'outils	Nombre de langues
Barbare	Force, Constitution	—	d12	2	—	—
Barde	Dextérité, Charisme	9e niveau, Charisme	d8	3	3	2
Druide	Intelligence, Sagesse	9e niveau, Sagesse	d8	2	1	—
Ensorceleur	Constitution, Charisme	9e niveau, Charisme	d6	2	—	—
Guerrier	Force, Constitution	—	d10	2	—	—
Lettré	Intelligence, Sagesse	—	d8	3	3	3
Magicien	Intelligence, Sagesse	9e niveau, Intelligence	d6	2	1	1
Moine	Force, Dextérité	—	d8	2	1	—
Paladin	Sagesse, Charisme	5e niveau, Charisme	d10	2	—	—
Prêtre	Sagesse, Charisme	9e niveau, Sagesse	d8	2	—	1
Rôdeur	Force, Dextérité	5e niveau, Sagesse	d10	3	1	—
Roublard	Dextérité, Intelligence	—	d8	4	1	—
Sorcier	Sagesse, Charisme	9e niveau (spécial), Charisme	d8	2	—	1

Barbare

Pour un barbare, la civilisation est le repaire du faible et la loi une mauvaise excuse pour ne pas se salir les mains. Le barbare ne s'encombre pas de conventions sociales ou de lois, il ne reconnaît d'autorité que celle de la force, et de loyauté que celle qu'il voue à son clan et, parfois, à ses compagnons de route.

Le feu intérieur

Les barbares sont animés par un feu intérieur qui leur permet d'entrer dans une transe de bataille au moment du combat. Dans cet état d'exaltation et de fureur, ils sont capables d'accomplir des prouesses, d'encaisser sans sourciller des blessures qui feraient s'évanouir n'importe qui d'autre et de faire fi des manipulations magiques de l'esprit. Mais cette faculté a un prix : quand il entre dans cet état de rage, le barbare n'existe plus que pour le combat, son esprit se vide et il arrive qu'il perde le contrôle de ses actions et se livre à des déchaînements de violence qui peuvent le mettre en danger, lui ou ses alliés. De plus, la rage du barbare est extrêmement éprouvante et le laisse épuisé et diminué après qu'il s'y est abandonné.

Recruter les berserkers

Nombre de sectes et d'organisations se sont intéressées aux barbares dans l'espoir de mettre leur rage destructrice à profit. Ils ont dû se rendre à l'évidence qu'utiliser des barbares comme agents assermentés était pratiquement impossible. En général, ils ne suivent les ordres que s'ils leur conviennent et désertent presque toujours lorsqu'ils commencent à s'ennuyer ou à avoir l'impression d'être manipulés, sans parler des risques de vengeance contre leurs anciens maîtres. Certains guerriers et assassins sont donc formés à la pratique de la transe de bataille, souvent grâce à des méthodes d'endoctrinement et à l'usage de drogues hypnotiques, mais si ces combattants sont capables des mêmes prouesses au combat, ils ne sont pas reconnus comme de véritables barbares : il leur manque le feu intérieur et la liberté d'esprit des authentiques berserkers.

Une perception ambivalente

Bien que les tribus primitives respectent les barbares et considèrent leur voie comme une communion avec leurs instincts primaires, tous ne proviennent pas de telles tribus et la plupart sont exclus, à cause de leur nature brutale, mal adaptée à la vie en société. Il peut s'agir d'individus au tempérament explosif et prompts à la bagarre, de meurtriers guidés par leurs plus bas instincts ou de personnes torturées qui n'arrivent à se libérer de leurs frustrations qu'en se laissant emporter par la fureur. Imaginer que sans avoir été élevé parmi les sauvages on puisse se complaire dans de telles orgies de violence effraie et décontenance les gens civilisés. Les barbares le savent et ils jouent de cette aura de danger et de fureur qu'ils exsudent pour éviter une quantité d'embarras : on les craint, mais on les laisse aussi en paix. Les citoyens honnêtes et sains d'esprit se tiennent à distance et les bandits comme les forces de l'ordre y réfléchissent à deux fois avant de s'en prendre à eux. Cette réputation de sauvagerie plaît à beaucoup de barbares qui y voient une assurance contre les gêneurs et une source perpétuelle d'amusement aux frais des bourgeois.

Instinct de combat

Rares sont les barbares qui ont reçu un entraînement formel au combat, mais on aurait tort de méjuger leur habileté pour autant. Ce qui leur fait défaut en technique et en discipline, ils le compensent par leur brutalité et leurs instincts surhumains. Ce sont des survivants adaptés aux environnements rigoureux et aux combats sans merci. Cette existence rude en fait des personnages toujours sur le qui-vive, extrêmement vifs et athlétiques, détenteurs d'une sagesse primaire et brutale, acquise par l'expérience d'une vie qui n'est qu'un long combat.



« Je mourrai comme je suis née ! Couverte de sang et hurlant à pleins poumons ! »

Citation attribuée à Izold, aussi connue sous le surnom « Tueuse de trolls », l'une des plus fameuses berserker du monde d'Eana. Izold parcourt le monde, suivant son instinct et une quête connue d'elle seule.

Aptitudes de classe

Tous les barbares acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d12 par niveau de barbare
Points de vie au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Constitution
Compétences : deux au choix entre Athlétisme, Dressage, Intimidation, Intuition, Perception et Survie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- (a) une grande hache ou (b) une arme de guerre de corps à corps au choix
- (a) deux hachettes ou (b) une arme courante au choix
- (a) quatre javelines ou (b) une sarbacane et 10 fléchettes ou (c) un arc court et un carquois de 20 flèches
- Un sac d'aventurier

Le barbare

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Rages	Dégâts de rage
1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Attaque débridée, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primale	3	+2
4	+2	Augmentation de caractéristique	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement accéléré	3	+2
6	+3	Aptitude de voie	4	+2
7	+3	Instinct fauve	4	+2
8	+3	Augmentation de caractéristique	4	+2
9	+4	Brutalité critique (1 dé)	4	+3
10	+4	Aptitude de voie	4	+3
11	+4	Rage acharnée	4	+3
12	+4	Augmentation de caractéristique	5	+3
13	+5	Brutalité critique (2 dés)	5	+3
14	+5	Aptitude de voie	5	+3
15	+5	Rage persistante	5	+3
16	+5	Augmentation de caractéristique	5	+4
17	+6	Brutalité critique (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance implacable	6	+4
19	+6	Augmentation de caractéristique	6	+4
20	+6	Champion primal	Illimitées	+4

Rage

Vous faites preuve au combat d'une férocité débridée. À votre tour de jeu, vous pouvez entrer en rage au prix d'une action bonus.
Tant que vous êtes en rage, vous bénéficiez de ce qui suit, à condition de ne pas porter d'armure lourde :

- Vous disposez d'un avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Lorsque vous effectuez une attaque d'arme de corps à corps en recourant à la Force, vous bénéficiez au jet de dégâts correspondant d'un bonus qui augmente avec votre niveau de barbare, comme le montre la colonne Dégâts de rage de la table **Le barbare**.
- Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Si vous avez la faculté de lancer des sorts, cela vous est impossible lorsque vous êtes en rage, de même que vous concentrer sur un sort lancé avant la rage.

Votre rage persiste pendant 1 minute. Elle prend également fin si vous perdez connaissance ou si votre tour de jeu se termine sans que vous ayez attaqué de créature hostile ni pris le moindre point de dégâts depuis votre tour de jeu précédent. Vous pouvez aussi mettre volontairement un terme à votre rage à votre tour de jeu, au prix d'une action bonus.

Une fois que vous êtes entré en rage un nombre de fois égal à ce qui apparaît dans la colonne Rages de la table **Le barbare** à la ligne de votre niveau, il vous faut terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau entrer en rage.

Défense sans armure

Tant que vous ne portez aucune armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous ne perdez pas ce bénéfice lorsque vous utilisez un bouclier.

Attaque débridée

À partir du niveau 2, vous pouvez vous lancer dans la bataille sans la moindre retenue, au détriment de votre défense. Lorsque vous effectuez la première attaque de votre tour de jeu, vous pouvez décider de recourir à cette aptitude. Ce faisant, vous bénéficiez pour ce tour de jeu d'un avantage à tous les jets d'attaque d'arme de corps à corps basés sur la Force, mais tous les jets d'attaque vous ciblant bénéficient en retour d'un avantage jusqu'à votre tour de jeu suivant.

Sens du danger

À partir du niveau 2, vous êtes capable de ressentir les moindres anomalies de l'environnement, ce qui vous permet d'anticiper le danger.

Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous voyez, tels que les pièges et les sorts. Les effets de cette aptitude ne s'appliquent pas quand vous êtes aveuglé, assourdi ou neutralisé.

Voie primale

Au niveau 3, vous sélectionnez la voie qui va façonner votre rage. Vous avez le choix entre la voie du berserker et la voie du tueur de mages, toutes deux détaillées à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 3, puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois et non plus seulement une lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour de jeu.

Déplacement accéléré

À partir du niveau 5, votre vitesse de déplacement augmente de 3 m tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

Instinct fauve

Quand vous atteignez le niveau 7, votre instinct sauvage est tel que vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'initiative.
En outre, si vous êtes surpris au début d'un combat et n'êtes pas neutralisé, vous pouvez agir normalement à votre tour de jeu, à condition d'entrer en rage avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre.

Brutalité critique

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts d'arme supplémentaire lorsque vous déterminez les dégâts supplémentaires entraînés par un coup critique d'une attaque de corps à corps.

Cette augmentation passe à deux dés supplémentaires au niveau 13, puis à trois dés supplémentaires au niveau 17.

Rage acharnée

À partir du niveau 11, la rage vous permet de rester debout malgré les pires blessures. Si vous tombez à 0 point de vie alors que vous êtes en rage et que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez tenter un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas de réussite, vous conservez en fait 1 point de vie.

Chaque fois que vous réutilisez cette aptitude, le DD augmente de 5. Il vous suffit de terminer un repos court ou long pour réinitialiser le DD à 10.

Rage persistante

À partir du niveau 15, votre rage est si intense qu'elle ne se termine avant la minute que dans deux cas de figure uniquement : si vous tombez inconscient ou si vous choisissez d'y mettre un terme.

Puissance implacable

À partir du niveau 18, chaque fois que le total de l'un de vos tests de Force est inférieur à votre valeur de Force, vous pouvez substituer celle-ci au résultat total du jet.

Champion primal

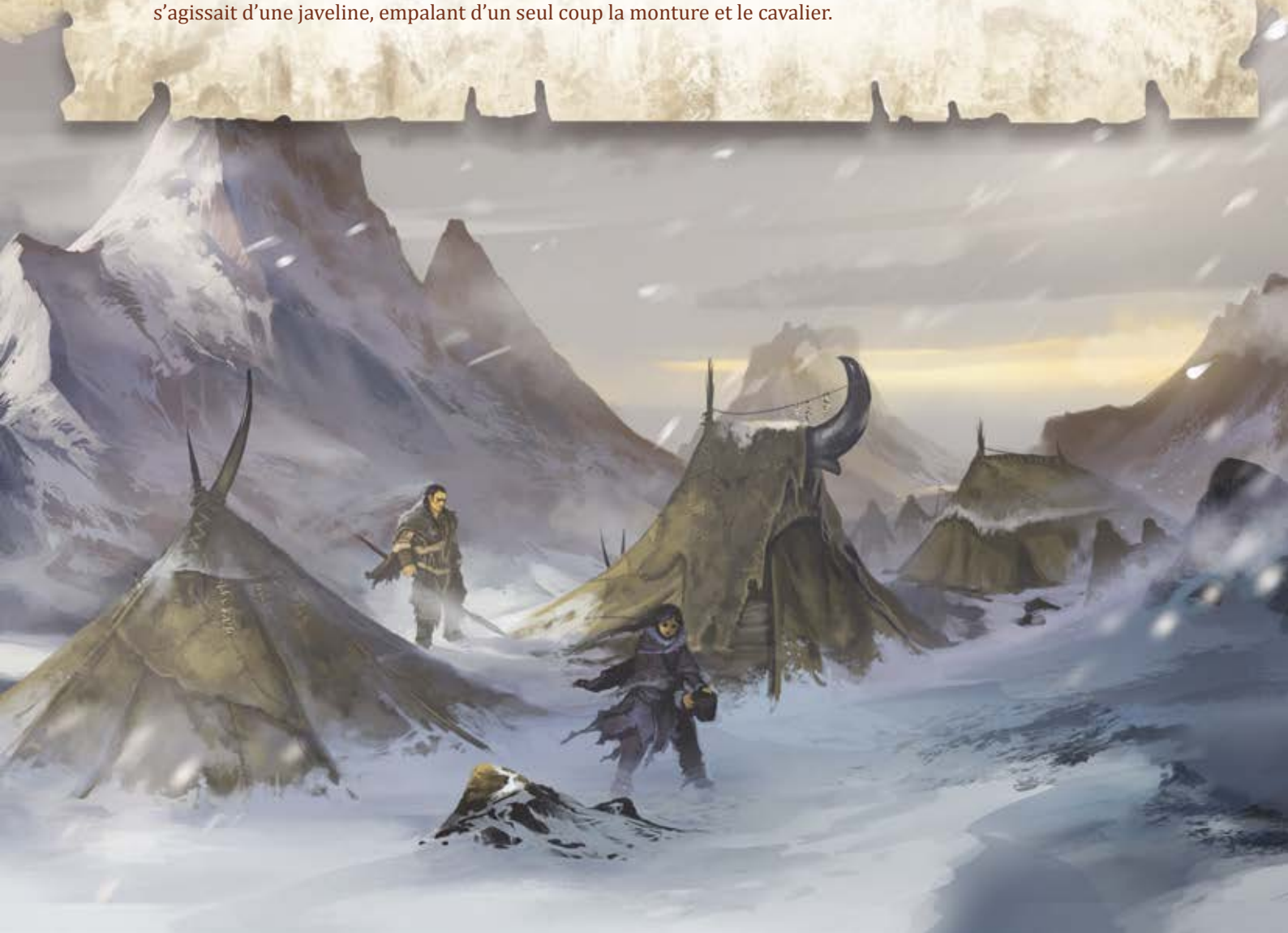
Arrivé au niveau 20, vous incarnez toute la puissance de la nature sauvage. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4, les valeurs maximales pour ces caractéristiques passant désormais à 24.

« Histoires de barbares… »

Une grande femme aux cheveux vermillon et aux yeux injectés de sang charge à travers une horde de squelettes, l'écume aux lèvres. Elle saigne de dizaines de blessures et sa vision est réduite à un tunnel, son regard braqué sur le nécromancien de l'autre côté du hall. En quelques secondes, elle couvre la distance qui les sépare et se jette sur lui. Avant qu'il ait pu terminer son incantation, elle le plaque au sol et lui brise une main en l'écrasant dans son poing. Alors qu'il se débat en hurlant, elle le mord à la gorge, à pleines dents. Le mage s'immobilise après quelques instants de convulsions paniquées et les squelettes tombent en morceaux. La Tueuse de trolls recrache un gros morceau de chair, le sang lui bat aux tempes, sa vue se trouble puis elle s'écroule, un sourire béat figé sur son visage barbouillé de sang.

Dans une taverne, un groupe d'étudiants elfes ivres envahit la table d'un demi-orc solitaire qui boit en silence. « Pousse-toi, mulet ! » l'apostrophe un des étudiants. Le colosse finit sa boisson d'un trait et se lève en renversant la table dans un grand fracas. Il se penche en avant pour regarder l'elfe dans les yeux. Toute la salle retient son souffle. « J'ai fini mon verre. Je vous laisse ma table », grogne-t-il, ses yeux luisant d'une haine à peine contenue. « Et commande-toi aussi une nouvelle culotte », vocifère le merosi en tournant les talons alors que son interlocuteur baisse les yeux sur la tache sombre qui s'épanouit à l'avant de ses braies de lin blanc.

Solidement campé sur ses jambes, un drakéide aux écailles vertes et aux parures tribales de plumes noires et blanches fait face à un cavalier qui fonce vers lui au triple galop, lance d'arçon baissée. Une fraction de seconde avant que le fer ne le transperce, il saisit à deux mains la hampe de l'arme et, d'une torsion sèche, désarçonne l'attaquant avec sa propre lance, le catapultant quelques mètres sur le côté. Puis il se tourne vers le deuxième cavalier qui le charge par la droite et, grognant sous l'effort, projette la lance d'arçon comme s'il s'agissait d'une javeline, empalant d'un seul coup la monture et le cavalier.



Voies primales

Les barbares expriment leur rage de manière différente, selon la voie qu'ils empruntent. Ils peuvent devenir berserkers ou tueurs de mages.

Voie du berserker

Pour certains barbares, la rage n'est qu'un moyen d'arriver à ses fins, c'est-à-dire de perpétrer une violence effrénée. La voie du berserker consiste à se plonger dans la plus déchaînée des fureurs sanglantes. Chaque fois que vous entrez dans la rage du berserker, vous jubilez dans le chaos de la bataille sans le moindre égard pour votre intégrité physique et mentale.

Frénésie

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez intensifier l'ardeur de vos rages. Ce faisant, jusqu'à la fin de votre rage, vous pouvez effectuer une attaque d'arme de corps à corps au prix d'une action bonus à chacun de vos tours de jeu suivant celui de l'entrée en rage. Une fois la rage terminée, vous subissez alors un niveau de fatigue.

Rage aveugle

À partir du niveau 6, vous ne pouvez pas être charmé ni effrayé lorsque vous êtes en rage. Si vous êtes déjà charmé ou effrayé au moment d'entrer en rage, l'état préjudiciable en question est interrompu jusqu'à la fin de la rage.

Présence intimidante

À partir du niveau 10, vous pouvez consacrer votre action à effrayer une personne grâce à cette aptitude. Ce faisant, vous choisissez une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m de vous. Si celle-ci vous voit ou vous entend, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) sous peine de se retrouver effrayée par vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. À chaque tour après cela, vous pouvez au prix de votre action prolonger ces effets jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les effets prennent fin si la créature termine son tour de jeu à plus de 18 m de vous ou sans être en mesure de vous voir. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude contre elle pendant 24 heures.

Représailles

À partir du niveau 14, lorsque vous subissez des dégâts de la part d'une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez aussitôt effectuer une attaque d'arme de corps à corps contre elle, au prix de votre réaction.

Les visages des berserkers

D'après les érudits de la Cité Franche, le terme berserker proviendrait d'un mot nordique désignant l'ours, animal craint pour sa puissance et son endurance. Les jeunes des tribus du Septentrion sont encouragés à tuer un animal fauve – seul – pour prouver leur valeur et entrer dans l'âge adulte. Les barbares suivant cette voie sont néanmoins présents dans de très nombreuses civilisations d'Eana :

- **Cavalerie de choc kaani.** Redoutables archers et cavaliers émérites, les kaanis comptent parmi leurs rangs des berserkers qui tirent, fondent sur l'ennemi, l'écrasent et l'achèvent à pied au besoin.
- **Élite pieds-sûrs.** Les halfelins pieds-sûrs évoluent dans la forêt équatoriale de Bandiko-Mibu. Discrets, armés de sarbacanes aux dards souvent empoisonnés, ils attaquent par surprise, mais ne dédaignent pas ensuite de venir au contact, fracasser les crânes à coup de massue !
- **Opprimés révoltés.** Certains malheureux, poussés par le désespoir, la misère et les humiliations nourrissent en leur cœur une telle colère qu'ils finissent par découvrir les pouvoirs de la rage presque par accident. Ainsi, il arrive qu'une prostituée habituellement docile ou un serviteur réputé impassible se retrouvent impliqués dans des faits divers sanglants. Opprimés une fois de trop, ils sont entrés dans une colère noire, frappant, ravageant et détruisant tout sur leur passage. Quand ils reviennent à eux, ils sont les premiers surpris.

Voie du tueur de mages

Chez certaines tribus superstitieuses, les mages et leur magie noire sont considérés comme des aberrations de la nature, responsables de la corruption du monde et de l'apparition des monstres et des maladies. La rage de ces barbares se déverse naturellement contre les pratiquants de la magie et leurs sbires, surtout ceux du camp adverse. Les barbares estiment que ceux qui sont touchés par l'Éveil risquent d'être possédés par des entités maléfiques. Ils doivent donc être tués au moindre soupçon de déviance, avant que leurs pouvoirs maudits ne finissent par plonger le monde dans les ténèbres.

Les différents tueurs de mages

Les tueurs de mages semblent être apparus durant l'âge des rois destinés. À cette époque, les souverains étaient des héros, élevés au rang de quasi-divinités. Un héros barbare pouvait ainsi succéder à un héros prêtre : les dynasties étaient fondées sur le mérite et la bénédiction de la lune Éternité. Certains lanceurs de sort, non contents de leurs privilèges, décidèrent d'augmenter le contrôle qu'ils avaient sur les populations dans le but d'éliminer tout risque d'être un jour remplacés. Les tueurs de mages furent les meneurs des révoltes menées contre ces tyrans.
Par la suite, les tueurs de mages sont devenus les protecteurs de communautés isolées, craignant les mages de guerre des puissantes armées conquérantes. Il existe néanmoins aussi des tueurs de mages dans les grandes villes. Il y a ainsi des enquêteurs et des chasseurs de prime spécialisés dans la traque des criminels capables d'utiliser la magie. Ces barbares n'ont rien de sauvages arriérés. Certes, ils utilisent la rage, mais en dehors des combats, ils savent se montrer méthodiques et patients.

Rage anti-magique

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, votre rage envers la magie vous emplit de vigueur. Lorsque vous entrez en rage, vous pouvez renoncer à votre résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants pour bénéficier au lieu de cela d'une résistance contre les dégâts d'origine magique (sorts, sorts innés et pouvoirs spécifiquement décrits comme magiques). Quel que soit votre choix, lorsque vous êtes en rage, chaque fois que vous infligez au moins 11 dégâts dans le cadre d'une attaque d'arme à un adversaire qui maintient sa concentration sur un sort, le DD du jet de sauvegarde de Constitution que vous lui imposez alors est égal au total de ces dégâts (au lieu de la moitié).

Âme indomptable

À partir du niveau 6, durant votre rage, lorsqu'un sort vous impose un ou plusieurs états préjudiciables, vous pouvez jouer votre réaction pour annuler immédiatement les effets préjudiciables que vous auriez dû subir. Vous ne pouvez recourir à cette aptitude qu'une fois par rage.

Haine destructrice

À partir du niveau 10, durant votre rage, vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui ont lancé un sort (inné ou non) ou utilisé un pouvoir spécifiquement décrit comme magique à leur dernier tour de jeu.

Flair primordial

Également au niveau 10, vous acquérez la capacité de sentir la magie potentielle et les individus touchés par l'Éveil. Cette aptitude n'a rien de magique, si bien que les créatures immunisées contre la divination sont sujettes à votre flair primordial comme les autres. Quand vous utilisez cette aptitude, vous pouvez le faire de trois manières :

- Au prix d'une action bonus, vous désignez une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m et vous savez aussitôt si elle est touchée par l'Éveil et donc capable de lancer des sorts. Si la créature est effectivement éveillée, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre ses sorts pendant 10 minutes.

- Au prix d'une action, vous vous concentrez sur votre environnement et décelez la présence de créatures éveillées. Leur identité ne vous est pas révélée ni les positions précises qu'elles occupent ; vous savez juste qu'au moins un éveillé est présent.

- Vous consacrez 10 minutes à étudier une zone équivalente à une sphère de 9 m de rayon. À l'issue de cette inspection, vous savez si un sort a été lancé dans la zone (ou si un pouvoir spécifiquement décrit comme magique a été utilisé) dans les 24 heures qui ont précédé. Si vous réussissez un test de Sagesse (Perception ou Intuition) DD 20, vous en apprenez plus sur l'effet magique le plus puissant lancé durant cette période dans la zone concernée. Vous ne connaissez pas son nom ni son école de magie, mais pouvez dire s'il a servi à dominer, charmer, aveugler, disparaître, détruire, etc. (à l'appréciation du meneur).

Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Frappe désincantatoire

À partir du niveau 14, pendant votre rage, chaque fois que vous réussissez une attaque de corps à corps contre une créature éveillée, vous avez la possibilité d'interrompre ses éventuelles aptitudes magiques. Dans ce cas, la créature ne peut plus lancer de sort ni utiliser de pouvoir magique jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez ce quota en terminant un repos court ou long. Si vous employez Frappe désincantatoire contre une créature incapable de produire le moindre effet magique, il ne se passe rien de particulier, mais vous dépensez tout de même une utilisation de l'aptitude.

Barde

Depuis l'apparition du langage, les êtres doués de conscience racontent des histoires. Le barde est un conteur, un artiste dont la sensibilité lui permet de puiser dans le pouvoir de ces histoires, de ces mythes universels qui parlent à toutes les créatures et qui évoquent la substance de la création.

La musique du monde

Les bardes ne sont pas que des musiciens, des troubadours, des conteurs ou des saltimbanques : ils se démarquent par un réel don pour l'art qui va au-delà du simple talent. Leur passion est si intense et authentique qu'ils peuvent donner vie et substance à ce qu'ils interprètent et façonner la magie par le verbe, la musique et la danse, comme un mage le ferait par des incantations. La justesse de leur interprétation et la puissance des émotions qu'ils véhiculent font vibrer la fibre même de la réalité, leur permettant de puiser dans la magie brute du monde. Tout comme ceux qui usent de pouvoirs divins ou profanes, les véritables bardes ont connu l'Éveil, ils entendent la mélodie du monde et peuvent l'utiliser pour produire de la magie.

Enseignement bardique

La plupart des bardes rejoignent des collèges bardiques dont certains, comme le collège des conteurs ou celui des bateleurs, sont de véritables institutions possédant des terres et auréolées d'un grand prestige. Au sein de ces collèges, ils ont l'occasion d'apprendre de leurs pairs et de raffiner leur art dans un environnement fertile, en suivant ou en élaborant les traditions établies.

Une réputation trouble

En raison de leur magie d'illusion et de contrôle mental, les bardes ont souvent une réputation sulfureuse, à mi-chemin entre l'artiste incompris et l'escroc. L'emprise mentale, en particulier, est perçue par la plupart des civilisations comme un crime magique grave et le barde qui est surpris à utiliser ses talents de manière frauduleuse doit s'attendre à être jugé sans ménagement.

Le goût du voyage

Bien que certains s'attirent les faveurs de riches mécènes, les bardes vivent généralement en donnant des représentations en échange du gîte et du couvert là où ils s'arrêtent, avant de reprendre leur route. S'il est vrai que le confort d'un riche bienfaiteur est agréable, les bardes sont possédés par un esprit d'aventure et, quels que soient leurs dons ou la qualité de leurs œuvres, leur art doit être nourri par l'expérience. Cela en fait de grands voyageurs, fréquemment polyglottes et toujours capables de s'adapter à de nouvelles situations et de nouvelles cultures. Cette soif de découverte fait aussi des bardes des aventuriers dotés d'un large éventail de compétences et de talents, instruits et attentifs, et des orateurs extraordinaires qui modulent leur discours habilement pour convenir à leur auditoire. Chaque nouveauté est une source d'inspiration, chaque danger est une aventure épique. Pour un barde, rejoindre un groupe d'aventuriers est l'occasion rêvée de relater les exploits de plusieurs héros et, qui sait, peut-être de les accompagner dans la légende

Engagement martial

Les bardes en quête d'aventures épiques s'engagent parfois dans une armée pendant un temps. Ils font des officiers extraordinaires, capables de retourner le cours d'une bataille grâce à leur magie et leur capacité à galvaniser les troupes, mais la vie régimentaire est pesante pour un barde et peu d'entre eux en font une carrière. Qu'ils aient été soldats ou non, la vie de voyage des bardes exige qu'ils soient capables de se défendre si leur langue d'or venait à leur faire défaut ou lorsque leur goût pour les épopées les incite à s'improviser défenseurs des innocents. Ce sont souvent des combattants agiles qui mêlent acrobaties et tours de passe-passe pour désorienter leurs ennemis, les humilier et les vaincre avec panache



« J'entends la musique de la création. Je vois le beau en toute chose, je sais peindre non l'image, mais la vérité de mon sujet. Cette extase du beau et du bon, je veux la faire connaître à tous, dussé-je moi-même m'éteindre à la poursuite d'une étoile plus brillante que la mienne », *Laila Ollagar, fameuse aventurière et troubadour de Ghardat, notamment auteure de l'Injuste Suzerain, recueil relatant la vie et l'œuvre de Tamerakh le Destructeur.*

Aptitudes de classe

Tous les bardes acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de barde
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : arbalètes de poing, armes courantes, cimeterres, épées courtes, épées longues, rapières
Outils : trois instruments de musique au choix
Langues : deux langues communes
Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme
Compétences : trois au choix

L'importance de la représentation

Les bardes peuvent apprendre n'importe quelle compétence, au gré de leur curiosité. La Représentation est cependant pratiquée par la quasi-totalité des bardes. Cette compétence permet en effet de chanter, faire porter sa voix loin, raconter un récit de manière passionnante et globalement d'attirer l'attention comme la bienveillance du public. Quand un barde, un musicien, un danseur, un acrobate ou n'importe quel artiste de rue se donne en spectacle, la somme qu'il récolte dépend étroitement de sa performance en Représentation. Un barde qui ferait l'impasse sur cette maîtrise serait condamné à jouer les figurants dans les pièces de théâtre, ou bien les accompagnateurs discrets dans un groupe de musicien : même si techniquement il a de grandes qualités, il lui manque une sorte d'aura artistique.

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- (a) une rapière, (b) une épée longue, (c) un cimeterre ou (d) une arme courante
- (a) un sac de diplomate ou (b) un sac de bateleur
- (a) un luth ou (b) un autre instrument de musique au choix
- Une armure de cuir et une dague

Le barde

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sort par niveau de sort								
					1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Sorts, Inspiration bardique (d6)	2	4	2								
2	+2	Touche-à-tout, Chant réparateur (d6)	2	5	3								
3	+2	Collège bardique, Expertise	2	6	4	2							
4	+2	Augmentation de caractéristique	3	7	4	3							
5	+3	Inspiration bardique (d8), Fontaine d'inspiration	3	8	4	3	2						
6	+3	Contre-charme, aptitude de Collège	3	9	4	3	3						
7	+3	-	3	10	4	3	3	1					
8	+3	Augmentation de caractéristique	3	11	4	3	3	2					
9	+4	Chant réparateur (d8)	3	12	4	3	3	3	1				
10	+4	Inspiration bardique (d10), Expertise, Secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2				
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1			
12	+4	Augmentation de caractéristique	4	15	4	3	3	3	2	1			
13	+5	Chant réparateur (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Secrets magiques, aptitude de Collège	4	18	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Augmentation de caractéristique	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	Chant réparateur (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Augmentation de caractéristique	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Sorts

Vous avez appris à détisser la trame de la réalité pour la refaçonner selon vos désirs et votre inspiration. Votre immense répertoire musical compte ainsi des sorts que vous savez accorder à diverses situations.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du barde. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de barde au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs connus de la table **Le barde**.

Emplacements de sort

La table **Le barde** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Si vous connaissez par exemple le sort soins et disposez d'un emplacement du 1er niveau et d'un emplacement du 2e niveau, vous pouvez le lancer en dépensant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus du 1er niveau et plus

Vous connaissez quatre sorts du 1er niveau de la liste des sorts de barde, que vous choisissez.

La colonne Sorts connus de la table **Le barde** indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts de barde. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 3 de barde, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1er niveau ou choisir un sort du 2e niveau.

Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau de barde, vous pouvez sélectionner l'un des sorts de barde que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts du barde (qui doit lui aussi être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort). Cette liste figure dans le livre **Grimoire**.

Caractéristique magique

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts du barde. Votre magie émane de la ferveur de vos interprétations musicales et oratoires. Vous recourez au Charisme chaque fois qu'un sort de barde fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Charisme lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de barde que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de barde.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Rituels

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de barde que vous connaissez et qui comportent le mot-clé « rituel ».

Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un instrument de musique comme focaliseur de vos sorts de barde.

Inspiration bardique

Vos paroles et vos interventions musicales ont le don d'inspirer autrui. Pour recourir à cette aptitude, vous y consacrez une action bonus à votre tour de jeu en choisissant une créature autre que vous dans un rayon de 18 m. Si la créature vous entend, elle reçoit un dé d'Inspiration bardique (d6).

Lors des dix prochaines minutes, la créature en question pourra lancer ce dé et en ajouter le résultat à un unique test de caractéristique, jet d'attaque ou jet de sauvegarde effectué par elle. La créature peut attendre d'avoir lancé le d20 correspondant avant de décider d'utiliser le dé d'Inspiration bardique, à condition de ne pas attendre sciemment que le meneur annonce la réussite ou l'échec du jet. Une fois le dé d'Inspiration bardique dépensé, on ne peut plus le réutiliser. Une créature donnée ne peut en outre disposer de plus d'un dé d'Inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum de un). Après avoir terminé un repos long, ce quota est réinitialisé.

Votre dé d'Inspiration bardique évolue au fil de votre acquisition de niveaux de barde. Il s'agit ainsi de 1d8 au niveau 5, de 1d10 au niveau 10, et enfin de 1d12 au niveau 15.

Touche-à-tout

À partir du niveau 2, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondir à l'inférieur) à tous vos tests de caractéristique auxquels vous n'appliquez pas déjà votre bonus de maîtrise.

Chant réparateur

À partir du niveau 2, vous êtes capable par la musique ou l'art oratoire de redonner de la vitalité à vos alliés blessés dans le cadre d'un repos court. Toutes les créatures amicales (y compris vous) qui entendent votre interprétation et récupèrent des points de vie à la fin du repos court pour avoir dépensé un ou plusieurs dés de vie peuvent ajouter 1d6 à ces points de vie regagnés.

Ces points de vie supplémentaires augmentent à certains niveaux de barde : 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 1d12 au niveau 17.

Collège bardique

Au niveau 3, vous vous plongez dans les techniques poussées du collège bardique de votre choix, entre le collège des conteurs et le collège des bateleurs, tous deux détaillés à la fin de la description de la classe. Ce choix vous confère des aptitudes aux niveaux 3, 6 et 14.

Expertise

Au niveau 3, choisissez deux de vos maîtrises de compétence. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique associé à l'une ou l'autre de ces compétences.

Au niveau 10, vous pouvez sélectionner deux autres maîtrises de compétence auxquelles appliquer cette aptitude.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Fontaine d'inspiration

Une fois que vous avez atteint le niveau 5, vous récupérez votre quota d'Inspiration bardique chaque fois que vous terminez un repos, court ou long.

Contre-charme

Au niveau 6, vous gagnez la faculté de perturber les effets agissant sur l'esprit par le biais de vos mélodies et de vos paroles. Au prix d'une action, vous pouvez entamer une interprétation qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Durant cet intervalle, vous et toute créature amicale située dans un rayon de 9 m de vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables effrayé et charmé. Seules les créatures qui vous entendent peuvent profiter de cette aptitude. Votre interprétation prend fin prématurément si vous êtes neutralisé ou réduit au silence, ou encore si vous décidez d'y mettre un terme (pas d'action requise).

Secrets magiques

Arrivé au niveau 10, vous avez amassé un savoir magique couvrant un large éventail de disciplines. Choisissez deux sorts tirés de n'importe quelle classe, y compris celle de barde. Chacun de ces sorts doit être un sort mineur ou un sort d'un niveau que vous pouvez lancer (cf. **la table Le barde**). Les sorts en question sont considérés comme des sorts de barde en ce qui vous concerne et comptent parmi vos sorts connus (cf. **colonne correspondante de la table Le barde**).

Vous apprenez deux sorts supplémentaires issus de n'importe quelle classe au niveau 14, puis encore au niveau 18.

Inspiration supérieure

Au niveau 20, lorsque vous effectuez un jet d'initiative et qu'il ne vous reste plus d'Inspiration bardique à dépenser, vous en récupérez une utilisation.



« Histoires de bardes… »

Une belle jeune femme à la peau mate vêtue d'étoffes chamarrées pince les cordes de son oud devant un attroupement de curieux. Ses doigts peints au henné tirent une mélopée langoureuse de son instrument et sa voix chaleureuse s'élève pour chanter l'histoire d'une roturière devenue reine. La poussière à ses pieds s'anime en nuages changeants qui prennent l'apparence de courtisanes, de bandits et de dragons jouant les scènes du conte sous le regard fasciné des enfants. Elle finit son épopée et salue son auditoire sous un tonnerre d'applaudissements alors que la foule dépose une quantité de pièces de cuivre, et même d'argent, dans le sac qu'elle tend devant elle. C'est ainsi que la carrière de Laila Ollagar a débuté avant qu'elle ne devienne l'une des plus influentes bardes de Ghardat.

Un peloton de guerriers nains affronte une troupe d'orcs dans une plaine accidentée. L'un des nains, soldat à la barbe blonde et aux bras tatoués, invective ses adversaires dans leur propre langue, en un flot continu d'injures toutes plus fleuries les unes que les autres. Lorsque l'un d'eux, enragé, s'élance vers lui, il esquive le coup avec une grâce étonnante et le frappe de son marteau en riant aux éclats. « Entrez dans la légende ! Faites honneur à nos ancêtres ! » encourage-t-il ses alliés d'une voix tonitruante. Ses camarades redoublent de vigueur, galvanisés par ses exhortations et son rire gras et franc.

Alors qu'ils traversent une forêt interdite, un merosi couturé de cicatrices et un halfelin ventripotent sont surpris par des guetteurs aldarons et se retrouvent à leur merci. À la surprise de son compagnon, le halfelin prend la parole dans un dialecte aldaron parfait et tient aux guerriers elfes un discours qui leur semble de plus en plus sensé alors qu'il s'éternise. Après une longue discussion courtoise, ils lui indiquent le chemin le plus court pour se rendre de l'autre côté du bosquet. Alors qu'ils s'éloignent en riant du malentendu, le demi-orc se penche vers le halfelin et lui murmure : « je ne savais pas que tu parlais aldaron ni que tu les connaissais ». « Mais moi non plus », lui répond le petit homme joufflu, le visage fendu d'un large sourire.

Collèges bardiques

Les bardes perfectionnent leur savoir et leurs compétences en adhérant à des collèges bardiques. Il ne s'agit pas nécessairement d'entrer dans une institution concrète, mais plutôt d'adhérer à une école de pensée, rencontrer ses pairs et partager ses découvertes avec eux. Les principaux collèges sont celui des conteurs et celui des bateleurs.

Collège des conteurs

Les bardes issus du collège des conteurs sont versés dans la plupart des domaines. La diversité de leur culture est telle, qu'ils peuvent réciter indifféremment des passages de volumes savants ou de nombreux contes populaires. Qu'ils chantent des ballades traditionnelles près de l'âtre d'une taverne ou qu'ils interprètent une composition des plus sophistiquée à la cour du roi, ces bardes ont le don d'envoûter l'auditoire. À l'issue des tonnerres d'applaudissements, certains membres du public vont jusqu'à remettre en question leurs convictions, de la confiance qu'ils accordent aux prêtres du temple local à leur loyauté envers le souverain.

Si ces bardes sont fidèles, c'est envers la quête de beauté et de vérité, et certainement pas à l'égard de quelque monarque ou de principes religieux. Un noble qui s'entoure d'un tel personnage comme conseiller ou héraut sait qu'il devra compter sur son honnêteté plutôt que sur son habileté politique.

Les membres du collège se réunissent et partagent leur sapience au sein de bibliothèques, mais ils se rassemblent aussi parfois dans de véritables établissements comprenant classes et dortoirs. Ils se retrouvent également dans le cadre de fêtes ou d'assemblées gouvernementales lors desquelles ils en profitent pour démasquer la corruption, dénouer les intrigues et les mensonges et ridiculiser les personnalités vaniteuses.

Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous rejoignez le collège des conteurs au niveau 3, vous acquérez la maîtrise de trois compétences de votre choix.

Paroles acerbes

Également au niveau 3, vous apprenez à déstabiliser et à miner la confiance d'autrui par vos traits d'esprit. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m effectue un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de dégâts, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser l'une de vos utilisations d'Inspiration bardique et lancer le dé correspondant que vous soustrayez au résultat obtenu par la créature en question. Vous pouvez recourir à cette aptitude une fois que la créature a effectué le jet, à condition de ne pas attendre sciemment que le meneur indique si le jet d'attaque ou le test de caractéristique a réussi, ou encore que la créature n'ait infligé ses dégâts. La créature n'est pas soumise à ces effets si elle ne vous entend pas ou si elle est immunisée contre l'état préjudiciable charmé.

Secrets magiques supplémentaires

Au niveau 6, vous apprenez deux nouveaux sorts de votre choix, issus de n'importe quelle classe. Chacun de ces sorts doit être un sort mineur ou un sort d'un niveau que vous pouvez lancer (cf. **la table Le barde**). Ces sorts sont considérés comme des sorts de barde en ce qui vous concerne, mais ne sont pas décomptés de vos sorts connus (cf. **colonne correspondante de la table Le barde**).

Grande compétence

À partir du niveau 14, lorsque vous effectuez un test de caractéristique, vous pouvez dépenser une utilisation d'Inspiration bardique pour lancer le dé correspondant que vous ajoutez au résultat de votre test. Vous pouvez recourir à cette aptitude après avoir lancé le dé du test de caractéristique, à condition de ne pas attendre sciemment que le meneur indique si le test est réussi ou non.

Collège des bateleurs

Récits épiques, cascades et mises en scène périlleuses rythment le quotidien des bateleurs. Ces merveilleux acrobates content la guerre comme personne. Ils ont développé, en conjonction avec leurs activités artistiques, un style de combat original pouvant déconcerter et désorienter le plus aguerri des adversaires.
On les croise sur bien des scènes improvisées : fêtes de village, abords d'un champ de bataille, funérailles d'un chef de guerre. Leurs virevoltes appâtent par dizaines les badauds, pour qui ils demeurent des individus mystérieux, à la fois fascinants et inquiétants.

Physique d'acrobate

À partir du niveau 3, vous recevez la maîtrise des compétences Acrobaties et Athlétisme. Pour chacune de ces compétences, si vous disposez déjà de la maîtrise, votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique associé.

Danse de l'anguille

À partir du niveau 3, tant que vous n'êtes pas victime d'un état préjudiciable, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

Feinte acrobatique

Au niveau 3, votre virtuosité vous permet de détourner l'attention de votre adversaire pour le pousser à se découvrir.
Au prix d'une action, vous pouvez effectuer un test d'Acrobaties opposé au test d'Intuition ou d'Acrobaties de votre adversaire, au choix de ce dernier. Si vous l'emportez, tous vos alliés bénéficient d'un avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Par ailleurs, au prix d'une action bonus, vous pouvez dépenser une utilisation d'Inspiration bardique pour lancer le dé correspondant, que vous soustrayez à la CA du même adversaire. Cet effet prend fin en même temps que l'effet précédent.



Contorsionniste

À partir du niveau 6, votre agilité et votre science de la dérobade vous permettent de vous extraire des griffes de vos ennemis et de vous faufiler entre leurs pattes.
Au prix d'une action bonus, vous pouvez traverser un espace occupé par un adversaire ou entreprendre l'action Se dégager.
De plus, votre corps est si souple qu'il peut absorber les chocs les plus violents. Quand vous subissez des dégâts contondants, vous pouvez jouer votre réaction pour effectuer un test d'Acrobaties et en soustraire le résultat aux dégâts en question. Il vous faut ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir réutiliser cette application de l'aptitude.
Enfin, vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise (ou doublez ce bonus s'il s'applique déjà) aux tests de caractéristique visant à vous extraire de liens ou d'entraves physiques. Vous y parvenez en vous contorsionnant, démettant certaines de vos articulations, en particulier épaules et pouces.

Volte absurde

Au niveau 14, vous êtes passé maître dans l'art de faire perdre tout repère spatial à vos adversaires par vos pirouettes et virevoltes.
Chaque fois que vous êtes la cible d'une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser une utilisation d'Inspiration bardique afin de faire échouer automatiquement cette attaque.
De plus, vous pouvez effectuer un test d'Acrobaties opposé au test d'Intuition ou d'Acrobaties de votre adversaire, au choix de ce dernier. En cas de réussite vous le forcez à répéter la même attaque contre une autre cible de votre choix (y compris lui-même), en ajoutant le dé correspondant d'Inspiration bardique au jet d'attaque.
Par ailleurs, si vous êtes la cible d'une attaque à distance, vous pouvez jouer votre réaction pour effectuer un test d'Acrobaties. Pour la résolution de cette attaque uniquement, votre classe d'armure est égale au résultat de ce test.
Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois équivalent à votre bonus de Charisme. Il vous faut ensuite terminer un repos court ou long pour récupérer ce quota.

Druide



es druides protègent leur terre, car ils savent mieux que quiconque qu'elle est aussi leur mère et que ses enfants sont tous frères et sœurs. Et ceux qui trahissent leur famille s'exposent à des représailles d'autant plus virulentes.

Équilibre du monde

Le druide entretient un lien si fort avec les forces primordiales du monde qu'il peut non seulement les comprendre, mais aussi se faire obéir d'elles. Bien que de nombreux druides pratiquent un culte de la nature et des esprits, leurs pouvoirs ne leur viennent pas de la vénération d'une divinité dont le domaine flotte dans le plan Astral, mais du monde lui-même, dont ils font partie intégrante. Tous les druides ont en commun de vénérer cette même entité supérieure à laquelle ils donnent des noms différents selon les régions : Eana (qui signifie « monde » dans la langue sacrée druidique), Nature, Mère primordiale, Cerf stellaire, etc. Vivre en harmonie avec l'ordre naturel leur permet de canaliser les énergies de la création et d'en tirer leur propre forme de magie. Pour certains, cet équilibre découle d'une vie sauvage plus proche des bêtes que des gens, de pratiques spirituelles tribales ou encore d'une éducation au sein d'un peuple sensible à cette magie. D'autres se tournent vers le druidisme plus tardivement et renoncent à leur culture citadine et matérialiste au profit d'un dévouement à quelque chose de plus pur.

Des motivations variées

Les druides peuvent être guidés par un véritable amour de la vie ou d'un écosystème en particulier, qu'ils s'efforcent de préserver et de faire prospérer, tandis que d'autres agissent en gardiens impartiaux de l'ordre naturel. De nombreux druides se soucient plus de la vie des plantes et des bêtes que de celle des créatures civilisées. Ils sont fréquemment liés à un endroit en particulier, un lieu cher à leur cœur ou un écosystème qu'ils estiment nécessaire de protéger, mais cela ne signifie pas qu'ils ne quittent jamais leur domaine. Beaucoup se lancent dans de longues quêtes pour protéger leur demeure de la corruption ou de la destruction, lorsqu'ils n'en sont tout simplement pas chassés par l'expansion des villes. Plus d'un druide choisit de partir sur les chemins et de se faire vagabond pour prodiguer ses bienfaits ou son courroux là où ses pas le mènent. Quelles que soient les motivations de ces êtres, l'argent n'a pas d'emprise sur eux et revêt peu de valeur à leurs yeux : la richesse n'a pas d'utilité dans la nature, et le druide préfère survivre de ce qu'il cueille, chasse ou cultive. En général, les druides sont traités avec prudence par les populations locales, de peur qu'ils ne décident de ruiner les récoltes ou de faire déborder les rivières au nom d'une offense difficile à cerner, mais leurs vastes connaissances naturelles et leurs talents de guérisseurs en font aussi des personnages recherchés et honorés.

Pouvoirs ancestraux

Si la plupart des druides sont spécialisés dans un aspect de la magie druidique, ce sont presque toujours des combattants polyvalents, capables de démonstrations de magie élémentaire dévastatrices et de prouesses de force brute ou de finesse lorsqu'ils se muent en animaux. Ils peuvent aussi communiquer avec les bêtes sauvages ou domestiques et les appeler à leur aide, ou encore prodiguer des soins à leurs compagnons en puisant dans les énergies régénératrices de la terre mère.

Ennemis du Chancre

Partout où ils vont sur Eana, les druides combattent la corruption, la pollution, la nécromancie et toutes les formes de souillure. Plus particulièrement, ils luttent contre l'influence délétère du Chancre et de ses poisons afin de protéger l'esprit du Grand Cerf, une manifestation divine de la planète, en préservant la nature et les sanctuaires qui constituent des points de contact avec cet esprit. Les druides frissonnent d'effroi à l'idée que le Chancre s'empare de tels sites, voire pire, qu'il se soit déjà emparé de certains. On murmurerait même que des druides aveuglés par une quête de puissance auraient trouvé dans le Chancre une source de pouvoir formidable, au prix d'une corruption indicible.

« Prenez le temps d'écouter le murmure du vent et de sentir le coeur de la terre battre sous vos pieds. Si vous oubliez la nature, elle saura se rappeler de vous, un jour ou l'autre. » *Le merosi Kaeg, gardien du bois d'Arno, l'un des druides les plus respectés du Cyfandir.*



Aptitudes de classe

Tous les druides acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de druide
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les armures et boucliers faits de métal ne peuvent pas être portés par les druides)
Armes : bâtons de combat, cimeterres, dagues, faucilles, fléchettes, frondes, gourdins, javelines, lances, masses d'armes
Outil : nécessaire d'herboristerie
Langue : une langue exotique au choix
Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : deux au choix entre Arcanes, Dressage, Intuition, Histoire, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie.

Connaissances traditionnelles des druides

Les druides sont des gardiens de la mémoire des âges. Ils connaissent les légendes des terres féeriques et les batailles tragiques menées contre le Chancre. Grâce à ce savoir, ils sont à même de guider les populations, tant au quotidien que dans les temps difficiles. Vous pouvez bien sûr jouer un druide peu orthodoxe, ayant un style et une approche marginale, ne correspondant pas à l'idée qu'on se fait d'un tel personnage. En revanche, si vous souhaitez être pleinement respecté par vos pairs, il est souhaitable de maîtriser au moins l'une des compétences suivantes :

- Religion permet de connaître les rituels et prières.
- Arcanes permet d'identifier des phénomènes surnaturels et les traces laissées par des monstres.
- Histoire donne accès à un vaste répertoire de récits et légendes, dont certains remonteraient à l'âge des Voyageurs.
- Nature permet d'avoir une compréhension approfondie et fine de l'environnement, depuis les cycles astronomiques, jusqu'aux interactions entre les espèces sauvages. Grâce à ce savoir, vous pouvez repérer plus facilement des périls graves à partir d'infimes signes annonciateurs.

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- (a) un bouclier de bois ou (b) une arme courante au choix
- (a) un cimeterre ou (b) une arme courante de corps à corps au choix
- Une armure de cuir, un sac d'aventurier et un focaliseur de druide

Le druide

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Emplacements de sort par niveau de sort								
				1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Druidique, Sorts	2	2								
2	+2	Forme animale, Cercle druidique	2	3								
3	+2	-	2	4	2							
4	+2	Amélioration de Forme animale, augmentation de caractéristique	3	4	3							
5	+3	-	3	4	3	2						
6	+3	Aptitude de Cercle	3	4	3	3						
7	+3	-	3	4	3	3	1					
8	+3	Amélioration de Forme animale, augmentation de caractéristique	3	4	3	3	2					
9	+4	-	3	4	3	3	3	1				
10	+4	Aptitude de Cercle	4	4	3	3	3	2				
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1			
12	+4	Augmentation de caractéristique	4	4	3	3	3	2	1			
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Aptitude de Cercle	4	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Augmentation de caractéristique	4	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Corps intemporel, Sorts bestiaux	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Augmentation de caractéristique	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Druidique

Vous maîtrisez le druidique, langue secrète des druides. Les caractéristiques de ce langage secret sont décrites dans le **chapitre consacré aux langues**.

Les langues des terres sauvages

Par l'intérêt tout particulier qu'ils portent aux êtres les plus proches de la nature, les druides apprennent souvent le sylvestre, parfois l'originel et plus rarement encore le profond. Votre meneur vous indiquera quelles langues les membres de votre cercle druidique ont pu vous enseigner. Le nombre de langues que vous maîtrisez dépend de votre espèce et de votre historique.

Sorts

La divinité Eana vous confère vos pouvoirs. Elle vous autorise à puiser dans l'essence même de la nature, que vous refaçonnez à votre guise sous forme de sorts.

Pureté et corruption de la magie des druides

Certains sorts sont d'une essence proche de celle du Chancre. Il s'agit essentiellement de pouvoirs visant la domination, le flétrissement et la non-vie. Les rituels des druides permettent de purifier assez facilement des formes mineures de corruption.
Les druides contaminés par le Chancre sont appelés loinen, terme désignant les parasites dans le langage druidique. Ils conservent leurs pouvoirs, mais ils rongent désormais l'essence d'Eana et contribuent à son affaiblissement. De l'extérieur, rien ne distingue à première vue un druide corrompu d'un de ses pairs, cependant toutes ses aptitudes sont perverties, ce qui se manifeste au travers de multiples détails, visibles pour qui prend le temps d'y prêter attention. La corruption est décrite en détail dans **Arcanes**. Vous trouverez ci-dessous les connaissances que tout druide a sur la corruption.

Comment devient-on corrompu ?

Les druides risquent essentiellement la corruption en utilisant certains sorts et pouvoirs maléfiques, ou bien en négligeant de se purifier à la suite d'une contamination par le Chancre.

Qu'est-ce que la corruption ?

Les êtres corrompus eux-mêmes ne comprennent pas toujours précisément ce qui leur arrive. Le phénomène se manifeste par une fréquence accrue de cauchemars et l'apparition progressive de marques chancreuses sur le corps, à mesure que la corruption s'empare de l'être, le consumant sur le plan physique et psychique. À terme, un sujet corrompu se transforme en ravageur ou en prince du Chancre.

Quelle est l'influence de la corruption sur les pouvoirs de druide ?

La corruption n'a que très peu d'effets visibles, et ne modifie qu'à la marge le fonctionnement des pouvoirs des druides. Si vous êtes corrompu, les modifications suivantes s'appliquent :

- Les méditations dans des lieux sacrés consacrés à Eana sont remplacées par des prières dans des nids chancreux.
- Le lien aux animaux et aux fées est remplacé par un lien aux ravageurs du Chancre.
- Vous ne pouvez plus utiliser d'objets infligeant des dégâts radiants.
- Si vous pouviez infliger des dégâts radiants (sorts, aptitude de classe…), ils sont remplacés par des dégâts nécrotiques.

Le Ressourcement, aptitude de niveau 2 du cercle de la Terre, s'applique normalement seulement quand le druide communie avec la nature ; il pourrait désormais fonctionner en se recueillant dans un nid chancreux.

Le Sanctuaire d'Eana, aptitude de niveau 14 du cercle de la Terre, assure normalement que les animaux et forces de la nature ne s'en prennent pas au druide. Si celui-ci est corrompu, il peut bénéficier de la neutralité bienveillante voire de la protection des ravageurs du Chancre.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du druide. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de druide au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **Le druide**.

Préparer et lancer des sorts

La table **Le druide** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.
Vous préparez la liste des sorts de druide que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans la liste des sorts de druide un nombre de sorts égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (un sort minimum). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

Si vous êtes par exemple druide de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau. Si vous êtes doté d'une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut compter six sorts du 1er ou 2e niveau, selon la combinaison de votre choix. Si vous préparez le sort du 1er niveau soins, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1er ou du 2e niveau. Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long. La préparation d'une nouvelle liste de sorts de druide se fait dans la prière et la méditation, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

Caractéristique magique

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du druide. Votre magie émane de votre dévouement envers la nature et de vos affinités avec le monde sauvage. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort de druide fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Sagesse lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de druide que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de druide.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Rituels

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de druide que vous avez préparés et qui comportent le mot-clé « rituel ».

Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique (cf. **chapitre Équipement**) comme focaliseur de vos sorts de druide.

Forme animale

À partir du niveau 2, vous pouvez au prix d'une action prendre la forme d'une bête (cf. **Univers**) que vous avez déjà vue. Vous pouvez recourir à cette aptitude deux fois, après quoi il vous faut terminer un repos court ou long pour récupérer ce quota.
C'est votre niveau de druide qui détermine les bêtes dont vous pouvez adopter la forme, comme le montre la table **Formes animales**. Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous métamorphoser en toute bête dont le facteur de puissance est inférieur ou égal à ¼ et qui ne dispose pas d'une vitesse de déplacement en vol ni à la nage.

Formes animales

Niveau	FP max.	Restrictions	Exemple
2	¼	Pas de VD en vol ni à la nage	Loup
4	½	Pas de VD en vol	Crocodile
8	1		Aigle géant

Vous pouvez rester sous forme animale pendant un nombre d'heures égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondir à l'inférieur). À l'issue de cette durée, vous reprenez votre forme normale ou dépensez une autre utilisation de l'aptitude. Vous pouvez également retrouver votre forme normale plus tôt, au prix d'une action bonus intervenant à votre tour de jeu. Ce retour à la forme normale se fait aussi automatiquement si vous perdez connaissance, tombez à 0 point de vie ou mourez.

Tant que vous êtes sous forme animale, les règles suivantes s'appliquent :

- Votre profil de jeu est remplacé par celui de la bête, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité, ainsi que vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. De même, vous gardez toutes vos maîtrises de compétence et de jet de sauvegarde, qui s'ajoutent à celles de la créature. Si la créature est dotée d'une même maîtrise que vous et que le bonus qui apparaît dans son profil est supérieur au vôtre, c'est le sien qui s'applique. Si la créature dispose d'actions légendaires ou d'actions d'antre, vous ne pouvez pas y recourir.

- En vous transformant, vous adoptez les points de vie et les dés de vie de la bête. Lorsque vous retrouvez votre forme normale, vous récupérez le nombre de points de vie dont vous disposiez avant de vous métamorphoser. Si toutefois c'est le fait de tomber à 0 point de vie qui vous fait revenir à la normale, l'excédent de dégâts vous est infligé sous votre forme initiale. Si on vous inflige ainsi 10 dégâts sous forme animale alors que vous n'avez plus que 1 point de vie, vous retrouvez votre forme normale en subissant 9 dégâts. Si cet excédent ne vous réduit pas à 0 point de vie sous forme normale, vous restez conscient.

- Sous forme animale, vous ne pouvez pas lancer de sort, tandis que votre faculté de parole ou d'entreprendre des actions manuelles est restreinte par les capacités de la bête en question. La transformation ne rompt pas la concentration d'un sort que vous avez déjà lancé et ne vous empêche pas d'entreprendre les actions associées à l'incantation d'un sort comme *appel de la foudre* si vous l'avez déjà lancé.

- Vous gardez le bénéfice des aptitudes de classe, espèce et autres, et pouvez continuer à y recourir si votre forme animale en est physiquement capable.
  Vous ne pouvez en revanche pas profiter de sens spéciaux tels que la vision dans le noir, sauf si la bête en question en est également dotée.

- Vous décidez si votre équipement tombe au sol dans l'espace que vous occupez, s'il fusionne avec votre forme animale ou si vous continuez à le porter dans ces conditions. L'équipement porté par une forme animale fonctionne normalement, si ce n'est que le meneur peut statuer que certains éléments ne peuvent être raisonnablement transportés par la bête, en fonction de la taille et de la morphologie de celle-ci. La taille et la forme de votre matériel ne changent pas pour se conformer aux spécificités de la bête. Tout élément inadapté au port par la forme animale doit tomber par terre ou fusionner avec la bête. L'équipement fusionné est inutilisable et sans effet jusqu'à ce que vous abandonniez la forme animale.

Cercle druidique

Au niveau 2, vous choisissez de vous affilier à un cercle druidique : le cercle de la Terre ou le cercle des Esprits, tous deux détaillés à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Corps intemporel

À partir du niveau 18, la magie sauvage que vous manipulez ralentit votre vieillissement. Votre corps ne vieillit ainsi plus que d'un an par décennie réellement vécue.

Sorts bestiaux

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer normalement un grand nombre de vos sorts de druide, quelle que soit la version adoptée par votre Forme animale. Vous pouvez ainsi exécuter les composantes verbales et gestuelles de vos sorts de druide quand vous êtes transformé en bête, mais n'êtes pas en mesure de fournir les composantes matérielles.

Archidruide

Au niveau 20, il n'y a plus aucune limite à la fréquence d'utilisation de votre Forme animale.
En outre, vous n'êtes pas tenu d'exécuter les composantes verbales et gestuelles de vos sorts de druide et pouvez vous passer des composantes matérielles qui n'ont pas de coût et ne sont pas détruites par le sort. Ces effets s'appliquent que vous soyez sous votre forme normale ou sous la forme animale engendrée par l'aptitude du même nom.

« Histoire de druides… »

Un vieil ermite hirsute fait des allers-retours à travers sa demeure taillée à même le tronc d'un arbre centenaire tombé pendant une tempête. Il va jusqu'à une table chargée de bottes d'herbes et de pots en terre cuite et revient vers le jeune paysan blessé qui gît sur une paillasse, livide et inconscient. Il applique de l'onguent sur la plaie noircie en marmonnant des oraisons, mais ses yeux s'illuminent lorsqu'il entend la respiration du jeune homme se calmer et qu'il voit les couleurs revenir à ses joues.

Sous le couvert de la nuit, un elfe sous la forme d'un grand serpent se glisse à travers un interstice sous la palissade d'un camp de bûcherons qui saccagent la jungle environnante depuis des semaines. Il rampe jusqu'à la rivière qui alimente le moulin de la scierie et siffle au bord de l'eau. Le lendemain matin, le soleil se lève sur un camp désert, à l'exception de quelques crocodiles repus. Bientôt la jungle reprendra ses droits.

Un merosi se tient sur une saillie rocheuse surplombant un étroit canyon au fond duquel titube une horde de zombies. Kaeg lève son bâton vers les cieux et, dans un claquement assourdissant, un éclair vient s'abattre sur les morts-vivants en contrebas. Les nuages noircissent à vue d'œil, la pluie s'abat en trombes et transforme la poussière en boue. Enlisées, les abominations sont impuissantes face à l'ours qui charge par l'étroit passage.

Un jeune demi-elfe traverse pieds nus l'étendue désolée d'un champ de bataille à l'abandon. La bataille est finie depuis longtemps, la terre imprégnée de sang et criblée des fers de centaines de lances brisées. Tout en avançant, il plonge la main dans une besace qu'il porte en bandoulière, en sort des poignées de graines et les sème autour de lui. Dans ses pas, des pointes de vert percent déjà la boue noirâtre.



Cercles druidiques

Les druides se rassemblent au sein de cercles dans lesquels ils peuvent échanger des connaissances, transmettre la tradition à la nouvelle génération et honorer Eana. Les druides du cercle de la Terre la célèbrent sous la forme de plusieurs environnements naturels, tandis que ceux du cercle des Esprits entrent en contact avec elle par l'intermédiaire du monde des esprits qui émanent directement d'elle.

Cercle de la Terre

Le cercle de la Terre est composé de sages et de mystiques, garants d'un savoir et de rites ancestraux qu'ils se transmettent par tradition orale. Ces druides se rassemblent au sein de cercles d'arbres sacrés ou de cromlechs, pour y murmurer des secrets primitifs en druidique. Les membres les plus éclairés du cercle officient comme responsables religieux des communautés honorant la divinité Eana et comme conseillers de leurs dirigeants. Affilié à ce cercle, vous produisez une magie influencée par la terre sur laquelle vous fûtes initié à ses rites mystérieux.

Divergences idéologiques

Les cercles druidiques connaissent, comme toutes les assemblées humaines, des dissensions, accentuées par l'éloignement géographique. Les druides du cercle de la Terre alternent entre deux attitudes opposées. Les uns sont des reclus, tournés exclusivement vers Eana et ses aspects sauvages et militent pour que les contacts avec la civilisation soient limités ; les autres sont assez semblables à des prêtres, guident des populations et conseillent parfois des dirigeants. Comme toute personne impliquée dans la vie politique, ils sont entraînés dans des luttes d'influence et des querelles idéologiques.
Dans certaines contrées, la concurrence entre druides et prêtres est très vive. C'est le cas en Lothrienne, une contrée féodale froide, coincée entre les clans barbares du Septentrion et le vaste massif des Drakenbergen. Les druides de ce royaume ont autrefois adopté des positions très tranchées et en paient aujourd'hui le prix, marginalisés, craints ou pourchassés.

Sort mineur supplémentaire

Lorsque vous optez pour ce cercle au niveau 2, vous choisissez et apprenez un sort mineur supplémentaire de druide.

Ressourcement

Dès le niveau 2, vous recouvrez une partie de vos énergies magiques en méditant en position assise et en communiant avec la nature. Durant un repos court, vous choisissez ainsi quels emplacements de sort récupérer. La somme des niveaux des emplacements ne peut pas dépasser la moitié de votre niveau de druide (arrondie au supérieur) et aucun de ces emplacements ne peut excéder le 5e niveau. Il vous faut ensuite terminer un repos long pour pouvoir réutiliser cette aptitude.
Si vous êtes par exemple druide de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacement de sort, c'est-à-dire un emplacement du 2e niveau ou deux emplacements du 1er niveau.

Sorts de cercle

Votre lien mystique avec la terre vous insuffle la faculté de lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous acquérez ainsi des sorts de cercle associés au type de terre sur lequel vous êtes devenu druide. Sélectionnez votre terre : désert, forêt, littoral, marécage, montagne, prairie, région polaire ; puis consultez la liste de sorts qui y est associée.

Les différents environnements des cercles de la Terre ne sont que des aspects d'Eana, dont l'esprit primordial est souvent représenté par les druides sous la forme d'un animal sacré.
Une fois que vous avez acquis un sort de cercle, on considère qu'il est toujours préparé, sans qu'il soit décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous disposez d'un sort de cercle qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de druide, il n'en est pas moins considéré comme un sort de druide dans votre cas. (cf. **table Sort de cercle**)

Foulée tellurique

À partir du niveau 6, il ne vous en coûte aucun déplacement supplémentaire lorsque vous foulez un terrain difficile non magique. Vous pouvez également traverser une zone envahie par la végétation sans être ralenti et même sans subir de dégâts si elle présente des épines, des pointes ou autre élément délétère de ce type, à condition que ces plantes ne soient pas magiques. En outre, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre la flore créée ou manipulée par magie dans le but d'entraver les mouvements, comme celle que produit le sort *enchevêtrement*.

Protégé d'Eana

Une fois que vous avez atteint le niveau 10, vous ne pouvez plus être charmé ni effrayé par des élémentaires ou des fées, et vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

Sorts de cercle

Forêt

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*pattes d'araignée, peau d'écorce*
5	*appel de la foudre, croissance végétale*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*communion avec la nature, voyage par les arbres*

Littoral

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*image miroir, marche de brume*
5	*marche sur l'onde, respiration aquatique*
7	*contrôle de l'eau, liberté de mouvement*
9	*invocation d'élémentaire, scrutation*

Montagne

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*croissance d'épines, pattes d'araignée*
5	*éclair, fusion dans la pierre*
7	*façonnage de la pierre, peau de pierre*
9	*mur de pierre, passe-muraille*

Désert

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*flou, silence*
5	*création de nourriture et d'eau, protection contre l'énergie*
7	*flétrissement végétal, terrain hallucinatoire*
9	*fléau d'insectes, mur de pierre*

Marécage

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*flèche acide, ténèbres*
5	*marche sur l'onde, nuage nauséabond*
7	*liberté de mouvement, localisation de créature*
9	*fléau d'insectes, scrutation*

Prairie

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*invisibilité, passage sans trace*
5	*lumière du jour, rapidité*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*fléau d'insectes, songe*

Région polaire

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*croissance d'épines, immobilisation de personne*
5	*lenteur, tempête de neige*
7	*liberté de mouvement, tempête de grêle*
9	*communion avec la nature, cône de froid*



Sanctuaire d'Eana

Lorsque vous avez atteint le niveau 14, les créatures du monde naturel perçoivent votre lien profond avec leur univers et rechignent à vous attaquer. Quand une bête ou une créature végétale vous attaque, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti du DD de sauvegarde de vos sorts de druide. Si le jet de sauvegarde est raté, la créature doit choisir une cible différente, sans quoi l'attaque échoue automatiquement. Si elle réussit sa sauvegarde, la créature acquiert l'immunité contre cet effet pendant 24 heures. La créature est consciente de cet effet avant de tenter de vous attaquer.

Plantes et bois sacrés du Cyfandir

Pour les druides du Cyfandir, certaines plantes et certains arbres sont sacrés, notamment l'aulne, le bouleau, le chêne, le frêne, le genévrier, le gui, le houx, l'if, le noisetier, le saule, le sorbier et le sureau. Ils intègrent d'ailleurs souvent de tels éléments végétaux à leurs focaliseurs de sorts, les rameaux de chêne et d'if ou les branches de gui n'étant pas rares. De même, un druide recourt à ces essences pour fabriquer d'autres objets tels que des armes ou des boucliers. L'if est par exemple associé à la mort et la renaissance, si bien qu'on le retrouve souvent dans les poignées des cimeterres et des faucilles. Le frêne représente la vie et le chêne, la force. Ces bois font donc d'excellents manches, voire des armes complètes dans le cas de gourdins ou de bâtons, ou encore des boucliers. L'aulne évoque la légèreté de l'air et intervient dans la confection d'armes de jet comme les fléchettes et les javelines.



Cercle des Esprits

Certains druides ont développé une relation particulière avec les esprits gardiens de la nature. Héritiers de traditions chamaniques séculaires, ces druides peuvent faire appel à ces puissants alliés, sous certaines conditions. Souvent énigmatiques, parfois inquiétants, les membres du cercle des Esprits sont respectés et craints par ceux qui savent reconnaître en eux des êtres capables de communiquer avec le dangereux monde des esprits.

Le monde des esprits sauvages

À l'instar des environnements naturels, les grands esprits animaux ne sont que des aspects d'Eana. Bien qu'ayant une nature onirique, les esprits sont tout aussi réels qu'un ange ou un humain : leur existence se déroule seulement selon d'autres modalités. Devenir druide du cercle des Esprits signifie tisser un lien particulier avec un fragment spirituel d'Eana, un aspect de son « identité » – si toutefois ce terme peut s'appliquer à une entité aussi vaste et complexe.
Le monde des esprits sauvages est un territoire onirique fabuleux et farouche d'une beauté intense et déroutante : des plantes normalement minuscules s'y retrouvent avec une taille gigantesque ; les mouvements des animaux apparaissent dans l'air sous une forme fantomatique ralentie qui disparaît bien après leur passage…

Animal totem

Quand vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous choisissez également un animal totem, qui est votre guide et votre protecteur dans le monde des esprits.
Choisissez un animal qui répond aux limitations indiquées dans la table **Formes animales** de l'aptitude Forme animale. Vous pourrez changer d'animal totem au niveau 4 et au niveau 8, si vous le souhaitez, pour une bête répondant aux nouveaux critères de la table **Formes animales**. Votre meneur peut toutefois exiger que vous justifiiez ce remplacement par un changement profond de la part de votre druide, éventuellement dans le cadre d'une activité annexe entre deux aventures (cf. **chapitre Aventures : Entre deux aventures**).
Vous pouvez communiquer avec les représentants de l'espèce de votre animal totem comme si vous aviez lancé le sort *communication avec les animaux* et ces derniers se comportent envers vous comme s'ils étaient sous l'influence du sort *amitié avec les animaux*.
De plus, lorsque vous utilisez Forme animale pour vous transformer en votre animal totem, vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Force et en Constitution (à modifier sur le profil de l'animal en question).

Transe mystique

Au niveau 2, vous apprenez à contacter les esprits de la nature pour implorer leur aide par des prières et des cérémonies faisant intervenir l'ingestion de plantes spécifiques.
Lorsque vous atteignez le niveau indiqué, vous pouvez lancer les sorts correspondants, mais uniquement sous forme de rituels (même si le sort en question n'affiche pas le mot-clé rituel). Par ailleurs, vous ne pouvez faire appel à chaque transe mystique qu'une fois par jour (il n'est jamais bon de trop solliciter les esprits…).

Transes mystiques

Niveau de druide	Sorts
2	*alarme, purification de nourriture et d'eau*
4	*restauration partielle*
6	*communication avec les morts, délivrance des malédictions*
8	*divination*
10	*restauration suprême*

Esprit solide

Au niveau 6, vos contacts fréquents avec le monde des esprits vous ont donné une force d'âme peu commune. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts psychiques, ainsi que d'un avantage aux jets de sauvegarde visant à résister à la folie, aux états charmé et effrayé, et à tout effet menaçant de dominer ou posséder votre esprit, ou d'y semer le trouble (comme le sort *confusion* ou la capacité Charabia d'un babélien).

Mauvais œil

Au niveau 10, vous pouvez invoquer la puissance des esprits afin de maudire votre ennemi.
Au prix d'une action, vous maudissez un ennemi que vous voyez dans un rayon de 18 m. L'effet est similaire à celui du sort *malédiction*. De plus, vous pouvez utiliser cette aptitude sous Forme animale, à condition d'être sous la forme de votre animal totem. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Appel aux esprits

Au niveau 14, au prix d'une action, vous en appelez aux esprits gardiens de la nature. Des formes animales fantomatiques tournoient autour de vous et vous protègent tant que vous maintenez votre concentration (maximum 1 minute).

- La nuée d'esprits animaux qui vous entoure vous confère un abri partiel (+2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité).
- Soutenu par les esprits, vous courez aussi vite qu'un loup et volez comme un rapace. Vous bénéficiez d'une VD au sol de 12 m et d'une VD en vol de 18 m (comme le sort vol). Si votre VD habituelle est supérieure à celle conférée par cet effet, vous conservez la meilleure des deux.
- Chaque fois qu'une créature vous inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps, elle subit la vengeance des esprits qui lui infligent 1d6 + votre modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Ensorceleur

Que les ensorceleurs soient marqués par la magie ou héritiers de puissances qui les dépassent, leur plus grand défi n'est pas tant d'acquérir un grand pouvoir que d'éviter que celui-ci ne les consume.

Un don unique

Les ensorceleurs viennent au monde en portant en eux une source de magie brute, un lien direct avec les énergies arcaniques qui leur permet de manier la magie de façon innée. Selon certains érudits, ce phénomène pourrait être causé par l'exposition prénatale à de puissantes émanations de magie résiduelle, après des cataclysmes magiques de grande ampleur ou des conflits impliquant d'importants contingents de mages, par exemple. D'autres font l'hypothèse que les ensorceleurs ont été touchés par l'Éveil alors qu'ils étaient encore dans le ventre de leur mère. Certains prétendent que ces enfants doués pour la magie sont issus des amours interdites de fées, de dragons et autres êtres surnaturels avec des espèces humanoïdes. D'autres encore affirment que si ce pouvoir est bien héréditaire, il vient des dieux et des héros. Dans certaines contrées, cette affinité magique est même perçue comme la marque d'un sang noble, voire royal. Quelle que soit la validité de ces théories, ce qui fait l'ensorceleur n'est pas l'origine de son pouvoir, c'est sa capacité à le maîtriser. Entre ses mains, la magie se comporte comme une bête sauvage qu'il doit contraindre à obéir à ses risques et périls mais qui, une fois domptée, devient un outil fantastique et une arme terrifiante.

Survivre au pouvoir

Les pouvoirs d'un ensorceleur apparaissent généralement durant son enfance ou son adolescence, lorsqu'il commence à manifester des pouvoirs magiques spontanés et imprévisibles. C'est une expérience éprouvante pour beaucoup et fatale pour les moins chanceux ; ces pouvoirs ne peuvent être contrôlés que par une force d'âme à toute épreuve. Les archives des juges de campagne regorgent de procès en sorcellerie de jeunes gens terrorisés, accusés de crimes magiques après avoir perdu le contrôle d'une force qu'ils ne comprenaient pas. À moins d'être pris en charge par des tuteurs capables de les aider et de les entraîner, ceux qui survivent à leur Éveil magique sont forcément dotés d'un esprit capable de plier à leur volonté le flux constant de magie brute qui les traverse. Cette force d'âme, l'ensorceleur l'arbore au quotidien. Il émane de lui une aura de pouvoir contenu avec peine par une détermination inflexible, perceptible même par le commun des mortels. Les ensorceleurs attirent et fascinent non seulement par leur pouvoir, mais surtout par la force de personnalité permettant de le dompter. C'est un atout de poids lorsqu'il s'agit d'asseoir sa domination, et de nombreux ensorceleurs deviennent des chefs tribaux ou occupent d'autres positions d'autorité.

Magie sauvage

Les ensorceleurs sont fréquemment décriés par les magiciens, qui les considèrent comme des amateurs et des dangers publics. Les intéressés voient souvent cela comme une jalousie mal placée de la part de personnes qui ont étudié pendant des années pour arriver à manier la magie. Mais même les plus téméraires d'entre eux ne peuvent nier que ces mises en garde recèlent une part de vérité. La magie de l'ensorceleur est sauvage et peut se rebeller contre son maître, parfois avec des conséquences désastreuses. Les sorts peuvent simplement échouer, mais ils risquent aussi d'échapper au contrôle du lanceur ou de se retourner contre lui. On ne compte plus les ensorceleurs qui s'oublient dans l'ivresse de la bataille et blessent leurs propres alliés ou qui finissent carbonisés par une surcharge d'énergie qu'ils sont incapables de canaliser.

Ensorceleur et Éveil à la magie

Par définition, les ensorceleurs ont un don. Si le meneur autorise cette classe pour sa campagne, cela signifie que le personnage concerné aura connu l'Éveil et pourra accéder à ses pouvoirs dès sa création. Si vous souhaitez incarner un tel personnage, discutez-en avec votre meneur.

« On me croit libre et tout-puissant, on m'accuse de n'avoir point de limites et de vouloir conquérir les cieux. Tout cela est vrai, mais je n'ai jamais été qu'un esclave de mon propre pouvoir, emprisonné par mon sang, assujetti par ma destinée », *traduction de propos prêtés à Arkar Htun, le Fils de la Tempête, aspirant au trône céleste.*



Aptitudes de classe

Tous les ensorceleurs acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau d'ensorceleur
Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : arbalètes légères, bâtons de combat, dagues, fléchettes, frondes
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme
Compétences : deux au choix entre Arcanes, Intimidation, Intuition, Persuasion, Survie et Tromperie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante au choix
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'explorateur ou (b) un sac d'aventurier
- Deux dagues

L'ensorceleur

Niveau	Bonus de maîtrise	Points arcaniques	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sort par niveau de sort								
						1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	-	Sorts, Atavisme	4	2	2								
2	+2	2	Réserve arcanique	4	3	3								
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2							
4	+2	4	Augmentation de caractéristique	5	5	4	3							
5	+3	5	-	5	6	4	3	2						
6	+3	6	Aptitude d'Atavisme	5	7	4	3	3						
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1					
8	+3	8	Augmentation de caractéristique	5	9	4	3	3	2					
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1				
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2				
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1			
12	+4	12	Augmentation de caractéristique	6	12	4	3	3	3	2	1			
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	14	Aptitude d'Atavisme	6	13	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	16	Augmentation de caractéristique	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Aptitude d'Atavisme	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Augmentation de caractéristique	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Restauration ensorcelée	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Sorts

Un événement passé, que vous l'ayez vécu directement ou qu'il ait touché l'un de vos ancêtres, vous a légué une marque arcanique indélébile. C'est dans cette réserve, quelle que soit son origine, que vous puisez pour alimenter vos sorts.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez quatre sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts de l'ensorceleur. Vous choisissez d'autres sorts mineurs d'ensorceleur au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **L'ensorceleur**.

Emplacements de sort

La table **L'ensorceleur** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Si vous connaissez par exemple le sort mains brûlantes et disposez d'un emplacement du 1er niveau et d'un emplacement du 2e niveau, vous pouvez le lancer en dépensant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus de 1er niveau et plus

Vous connaissez deux sorts du 1er niveau de la liste des sorts d'ensorceleur, que vous choisissez.

La colonne Sorts connus de la table **L'ensorceleur** indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts d'ensorceleur. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 3 d'ensorceleur, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1er niveau ou choisir un sort du 2e niveau.

Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau d'ensorceleur, vous pouvez sélectionner l'un des sorts d'ensorceleur que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts d'ensorceleur (le sort doit toujours être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort). Cette liste figure dans le livre **Grimoire**.

Caractéristique magique

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts de l'ensorceleur, votre magie dépendant de votre capacité à projeter vos désirs dans le monde réel. Vous recourez au Charisme chaque fois qu'un sort d'ensorceleur fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Charisme lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts d'ensorceleur que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort d'ensorceleur.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur de vos sorts d'ensorceleur.

Atavisme

Choisissez un atavisme, source de vos pouvoirs magiques innés : Lignée draconique ou Magie psychique, tous deux détaillés à la fin de la description de la classe.

Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 1, 6, 14 et 18.

Réserve arcanique

Au niveau 2, vous révélez une source presque intarissable de magie qui a toujours été en vous. Cette réserve se manifeste par l'intermédiaire des points arcaniques, qui vous permettent de produire divers effets magiques.

Points arcaniques

Vous disposez de 2 points arcaniques et en gagnez davantage aux niveaux supérieurs de la classe, comme l'indique la colonne Points arcaniques de la table **L'ensorceleur.**

En aucun cas vous ne pourrez disposer de plus de points que ce qu'affiche la table pour votre niveau. Vous récupérez tous les points arcaniques dépensés après avoir terminé un repos long.

Magie modulable

Vous pouvez utiliser vos points arcaniques pour recevoir des emplacements de sort supplémentaires ou au contraire sacrifier des emplacements pour gagner des points arcaniques. Vous apprenez d'autres applications des points arcaniques au fil de votre progression en niveaux.

Création d'emplacement de sort. À votre tour de jeu et au prix d'une action bonus, vous pouvez convertir des points arcaniques non dépensés en un emplacement de sort. La table **Création d'emplacement de sort** vous indique le coût d'une telle conversion en fonction du niveau de l'emplacement. Il n'est pas possible de créer un emplacement du 6e niveau ou supérieur par ce biais.
Tout emplacement de sort créé avec cette aptitude disparaît lorsque vous terminez un repos long.

Création d'emplacement de sort

Niveau d'emplacement de sort	Coût en points arcanique
1er	2
2e	3
3e	5
4e	6
5e	7

Conversion d'emplacement de sort en points arcaniques. À votre tour de jeu et au prix d'une action bonus, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour recevoir un nombre de points arcaniques égal au niveau de l'emplacement.

Métamagie

Au niveau 3, vous acquérez la faculté d'altérer vos sorts selon vos besoins. Vous choisissez deux options de Métamagie parmi les suivantes. Vous en gagnez une autre au niveau 10, puis encore au niveau 17.
Sauf mention contraire, vous ne pouvez utiliser qu'une option de Métamagie par sort que vous lancez.

Le désir de dérober la magie

Beaucoup de passionnés des arcanes sont fascinés par les pouvoirs spontanés des ensorceleurs. Pour eux, l'Éveil à la magie semble une évidence. Des rumeurs persistantes évoquent les disparitions de jeunes ensorceleurs, enlevés, et ensuite victimes d'expériences visant à leur arracher l'essence de ce qui fait d'eux des arcanistes innés. Des sectateurs les sacrifieraient à Xonim, l'inquiétante dame de la nuit, pour permettre à quelques-uns d'entre eux de devenir magiciens ou prêtres de la déesse.

Sort accéléré

Lorsque vous lancez un sort affichant un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez dépenser 2 points arcaniques pour pouvoir cette fois le jeter au prix d'une action bonus.



Sort allongé

Lorsque vous lancez un sort affichant une portée de 1,50 m ou plus, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour doubler cette portée.
Lorsque vous lancez un sort affichant une portée de contact, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour faire passer sa portée à 9 m.

Sort discret

Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour le faire sans composante verbale ni gestuelle.

Sort étendu

Lorsque vous lancez un sort affichant une durée d'au moins 1 minute, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour doubler cette durée, jusqu'à un maximum de 24 heures.

Sort intensifié

Lorsque vous lancez un sort qui impose un jet de sauvegarde aux créatures qui veulent résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points arcaniques pour que l'une des cibles du sort subisse un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

Sort jumeau

Lorsque vous lancez un sort qui ne cible qu'une créature et n'affiche pas « personnelle » comme portée, vous pouvez dépenser un nombre de points arcaniques égal au niveau du sort pour cibler une seconde créature à portée avec ce même sort.
Le coût est de 1 point dans le cas d'un sort mineur. Un sort qui peut cibler plus d'une créature au niveau auquel il est lancé ne peut pas profiter de cet effet. Cette option de Métamagie ne peut donc pas s'appliquer à *projectile magique* ou *rayon ardent*, mais *rayon de givre* peut en bénéficier. De même, le sort *vol* lancé au 4e niveau peut cibler deux créatures et ne peut donc bénéficier de Sort jumeau, alors que l'option peut parfaitement s'appliquer au même sort lancé au 3e niveau.

Sort prévenant

Lorsque vous lancez un sort qui impose un jet de sauvegarde aux autres créatures, vous pouvez en protéger quelques-unes dans une certaine mesure. Pour ce faire, vous dépensez 1 point arcanique et désignez un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum de une). Une créature ainsi choisie réussit automatiquement son jet de sauvegarde contre le sort.

Sort renforcé

Lorsque vous effectuez le jet de dégâts d'un sort, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour désigner un certain nombre des dés lancés, que vous rejouez. Le nombre de ces dés peut aller jusqu'à votre modificateur de Charisme (minimum de 1). Chaque dé relancé annule et remplace son propre résultat du premier jet.
Vous pouvez recourir à l'option Sort renforcé quand vous avez déjà utilisé une option différente de Métamagie pour lancer le sort.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Restauration ensorcelée

Au niveau 20, vous récupérez 4 points arcaniques dépensés chaque fois que vous terminez un repos court.

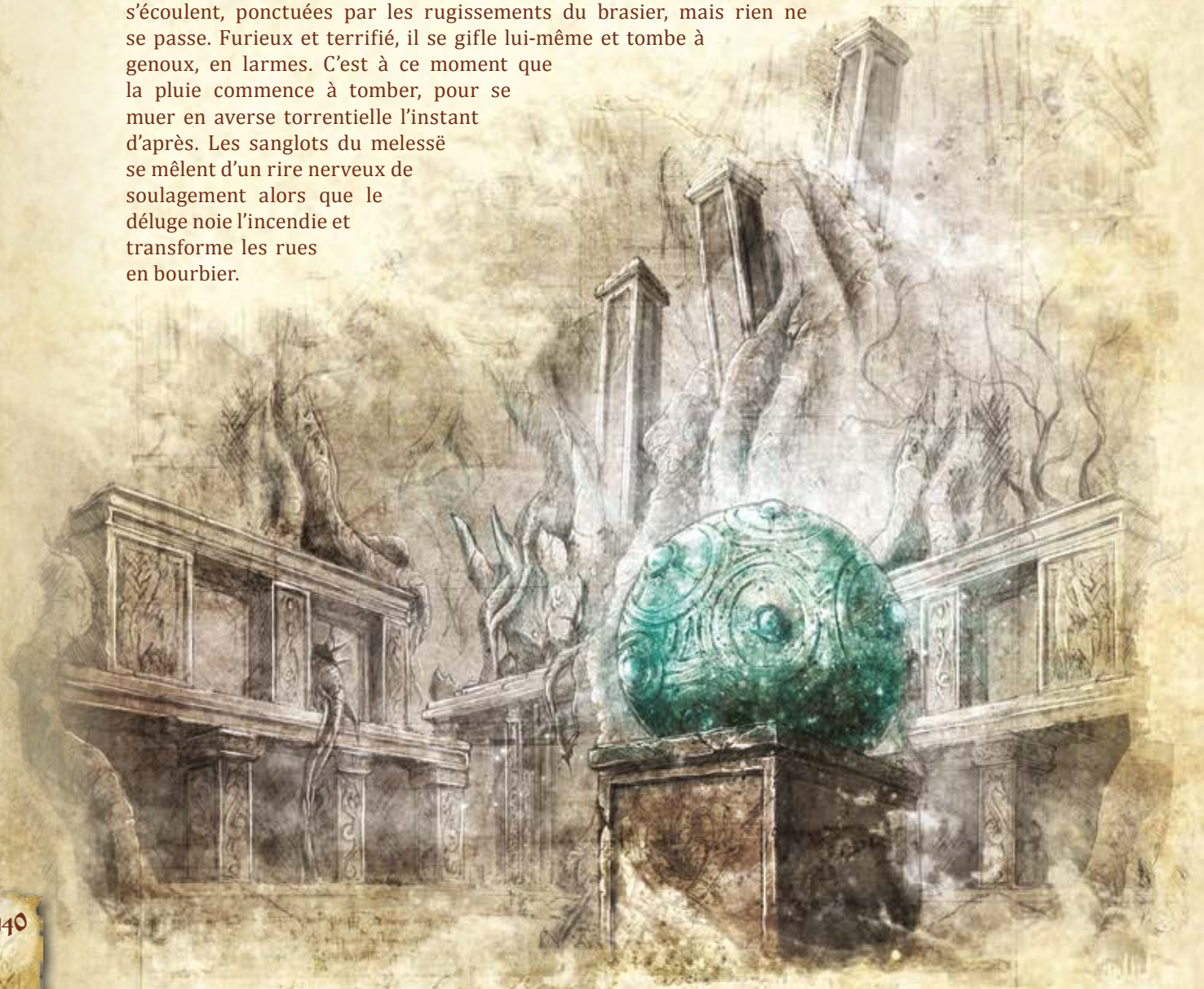


« Histoires d'ensorceleurs… »

Un drakéide aux écailles de bronze et au torse chargé de colliers précieux et de parures cérémonielles brandit un kriss ornementé en direction de deux fiélons à tête de tigre. L'air crépite autour de lui et des arcs de foudre courent le long de ses bras en dessinant le contour de ses écailles avant de danser le long de la dague à lame ondulée. Une détonation monumentale retentit alors qu'un éclair se tord entre la pointe du kriss et les deux rakshasas. Les monstres sont engloutis par une lumière aveuglante, vaporisés par la puissance du sort. L'héritier draconique se délecte du goût métallique dans sa bouche, du sang qui lui bat aux tempes, de l'odeur d'ozone et de cendres qui imprègne l'air et de la sensation d'invincibilité qui l'envahit. C'est cela, être un dragon.

Assise sur un trône fait de défenses de mammouth et de fourrures, une demi-orc au regard perçant et au visage noble contemple le chasseur aux muscles puissants qui dispute son titre de chef. Avec une lenteur délibérée, la merosi saisit une couronne d'os et d'acier et s'en coiffe. « Tu es un grand guerrier, si tu veux ma couronne, prends-là », lance-t-elle. Le prétendant fait un pas vers elle quand soudain, la terre semble bouillonner sous ses pieds. En une fraction de seconde, une énorme main de pierre jaillit du sol et enveloppe le guerrier dans une poigne inflexible, sous le regard plein de crainte et d'admiration des autres membres de la tribu. « Et maintenant, dis-moi qui est ta reine », crache-t-elle avec un sourire carnassier.

Un demi-elfe gravit quatre à quatre les marches qui mènent au toit d'un bâtiment en feu. La fournaise gronde en dessous de lui comme un avertissement de sa fin imminente. Arrivé sur le toit, il lève les mains au ciel, le visage tordu par l'effort. D'interminables secondes s'écoulent, ponctuées par les rugissements du brasier, mais rien ne se passe. Furieux et terrifié, il se gifle lui-même et tombe à genoux, en larmes. C'est à ce moment que la pluie commence à tomber, pour se muer en averse torrentielle l'instant d'après. Les sanglots du melessë se mêlent d'un rire nerveux de soulagement alors que le déluge noie l'incendie et transforme les rues en bourbier.



Atavisme

Les ensorceleurs ne doivent pas tous leur magie innée à la même source. Les origines de ce don peuvent être nombreuses, mais les plus courantes restent la Lignée draconique et la Magie psychique.

Lignée draconique

Votre magie innée provient de l'influence draconique qui s'est mêlée à votre sang ou celui de vos ancêtres. La plupart du temps, les ensorceleurs présentant cet atavisme descendent d'un puissant mage d'une autre ère qui pactisa avec un dragon. Certains ont même un dragon parmi leurs ancêtres. Parmi ces lignées, quelques-unes sont bien répertoriées, mais d'autres demeurent plus obscures. Un ensorceleur donné peut parfaitement être le premier d'une nouvelle lignée, à la suite de quelque pacte ou de circonstances exceptionnelles.

Ancêtre draconique

Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon considéré comme votre ancêtre. Le type de dégâts associé à chaque dragon prendra tout son sens dans les aptitudes que vous gagnerez plus tard.
Vous parlez le draconique, et savez le lire et l'écrire. Par ailleurs, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme lors d'une interaction avec un dragon, votre bonus de maîtrise est doublé s'il est censé s'appliquer.

Dragon	Type de dégâts
Airain	Feu
Argent	Froid
Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Noir	Acide
Or	Feu
Rouge	Feu
Vert	Poison

Attitudes à l'égard des ensorceleurs de lignée draconique

Sur Eana, les dragons sont admirés et parfois adorés de certains peuples. Un ensorceleur de lignée draconique dont on connaît la nature a de bonnes chances de pouvoir impressionner aisément des kobolds, obtenant l'avantage aux tests de Charisme (Persuasion, Intimidation) contre eux. Il pourrait aussi attirer l'attention – pour le meilleur ou pour le pire – dans les royaumes dirigés par une noblesse drakéide, tel Rachamangekr.

Résistance draconique

La magie qui coule dans vos veines réveille les caractères physiques de vos ancêtres draconiques. Au niveau 1, vos points de vie maximums augmentent de 1, puis de 1 de plus chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.
Par ailleurs, une fine couche d'écailles draconiques recouvre certaines parties de votre anatomie. Quand vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Affinité élémentaire

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts du type associé à votre ancêtre draconique, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à l'un des jets de dégâts correspondants. Vous pouvez en même temps dépenser 1 point arcanique pour bénéficier d'une résistance à ce même type de dégâts pendant 1 heure.

Ailes draconiques

Au niveau 14, vous développez la capacité de faire pousser des ailes dans votre dos, ce qui vous confère une VD en vol égale à votre VD actuelle. Vous pouvez faire apparaître ces ailes au prix d'une action bonus, à votre tour de jeu. Elles restent ensuite en place jusqu'à ce que vous les dissipiez au prix d'une autre action bonus, à votre tour de jeu.
Vous ne pouvez pas faire surgir vos ailes si vous portez une armure, à moins que celle-ci ait été spécialement conçue pour ce faire. Des vêtements qui n'ont pas été confectionnés pour laisser vos ailes se manifester ont par ailleurs toutes les chances d'être déchirés par l'utilisation de cette aptitude.

Présence draconique

À partir du niveau 18, vous pouvez invoquer la terrible présence de votre ancêtre draconique pour impressionner ou effrayer ceux qui vous entourent. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 5 points arcaniques pour dégager une aura de majesté ou de terreur, selon votre choix, sur un rayon de 18 m. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que votre concentration soit rompue (comme dans le cas d'un sort demandant de maintenir sa concentration), toute créature hostile qui commence son tour de jeu dans l'aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se retrouver charmée (si vous avez opté pour la majesté) ou effrayée (si vous avez choisi la terreur) jusqu'à la fin des effets de l'aura. Une créature qui se sauvegarde est immunisée contre votre aura pour les 24 prochaines heures.

Magie psychique

Vous êtes ce qu'on appelle un psychurge, un être doté de pouvoirs rares et étranges. Par la seule force de l'esprit, vous savez déployer des énergies psychiques vous permettant de ressentir et manipuler la toile de magie profane, pour créer des effets similaires à des sorts.
Cette approche vous singularise indéniablement de tous les autres arcanistes, y compris des autres ensorceleurs.
On sait peu de choses sur l'origine de ces aptitudes, mais certains érudits ont noté des similitudes avec des pouvoirs propres aux aberrations, comme les aboleths (cf. **Bestiaire**). De là à penser que la proximité de vestiges de l'Inframonde ait pu altérer les capacités cérébrales de ces individus, il n'y a qu'un pas, que plusieurs théoriciens ont franchi.

Vicissitudes psychiques

Chaque fois que vous lancez un sort d'ensorceleur, que vous dépensez un point ou plusieurs points arcaniques, ou que vous utilisez une aptitude de Magie psychique à utilisation limitée, le meneur peut vous demander de jeter 1d20. Sur un résultat de 1, vous subissez un trouble psychologique plus ou moins sévère (voir plus ci-contre). Sur un résultat de 20, vous bénéficiez d'un privilège psychique plus ou moins persistant (voir plus loin).
Dans le cas d'un trouble, relancez 1d20 et consultez la table ci-contre :

Trouble psychologique

1d20	Type de trouble
1	Folie permanente
2 à 5	Folie durable
6 à 20	Folie passagère

Quelle que soit la catégorie de la folie, vous déterminez aléatoirement deux effets (avec leurs durées respectives) sur la table correspondante et n'en conservez qu'un sur les deux, au choix (si vous obtenez deux fois le même effet, celui qui s'applique est celui dont la durée est la plus courte). Les folies sont décrites dans **Arcanes**.

Dans le cas d'un privilège, relancez 1d20 et consultez la table suivante :

Privilège psychique

1d20	Privilège psychique
1	Récupérez tous vos points arcaniques dépensés.
2	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
3	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
4	Récupérez deux emplacements de sort d'ensorceleur de votre choix.
5	Les cibles de vos sorts d'ensorceleur subissent un désavantage aux jets de sauvegarde contre les effets correspondants, pendant une minute.
6	L'intensité de votre regard est telle que vous pouvez effrayer automatiquement pendant 1 minute toute cible subissant les effets d'un de vos sorts.
7	Tous vos sorts d'ensorceleur lancés pendant 1 minute le sont comme si vous aviez dépensé un emplacement supérieur de 2 niveaux (maximum 9e niveau).
8	Jusqu'à votre prochain repos long, vous bénéficiez des effets du sort *lien télépathique*.
9	Pendant 1 minute, vous bénéficiez des effets du sort *invisibilité suprême*, sans avoir besoin de vous concentrer. Vous pouvez réprimer cet effet au prix d'une action bonus à votre tour de jeu.
10	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos tests de caractéristique jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
11	Récupérez un nombre de points de vie égal au double de votre niveau.
12	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez cibler gratuitement un humanoïde avec l'équivalent du sort *domination de personne*, la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
13	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez cibler gratuitement une créature avec l'équivalent du sort *domination de monstre*, la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
14	Vous bénéficiez des effets du sort *don des langues* pendant une semaine.
15	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez cibler gratuitement une créature avec l'équivalent du sort *modification de mémoire*, la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
16	Vous êtes immunisé contre les dégâts psychiques pendant 1d10 jours (durée déterminée en secret par le meneur).
17	Vous êtes immunisé contre les effets d'enchantement et les états préjudiciables charmé et effrayé pendant 1d10 jours (durée déterminée en secret par le meneur).
18	Votre valeur de Charisme augmente de 3 (maximum de 25) jusqu'à la fin de votre prochain repos long, après quoi elle revient à la normale.
19	Votre valeur de Charisme augmente de 1 de manière permanente (maximum de 20). Si elle est déjà égale ou supérieure à 20, c'est votre valeur de Sagesse ou d'Intelligence qui augmente de 1 (maximum de 20).
20	Lancez 2d20 et appliquez chaque résultat selon cette table (si vous obtenez de nouveau 20, relancez le dé sans tenir compte de cette ligne).

Mémoire ancestrale

Dès le niveau 1, votre étrange héritage vous a doté d'une forme de mémoire atavique. En plus de vos connaissances personnelles, votre inconscient est capable de puiser dans des ressources troubles et dérangeantes. Vous recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Histoire. En outre, votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique associé à l'une ou l'autre de ces compétences.

La mémoire profonde

Quand un psychurge se concentre pour chercher une information liée aux Arcanes ou à l'Histoire, il ferme les yeux et se voit mentalement descendre dans une vaste grotte éclairée par la bioluminescence. Tout autour de lui des gravures étranges, sinueuses, comme des doigts passés dans de l'argile. Il arrive à un lac souterrain qui est pour lui le sanctuaire de la mémoire profonde. Il boit dans l'eau et il lui semble qu'il revit un passé vivant. Pourtant quand il rouvre les yeux, il ne reste que les connaissances, pas les souvenirs. Tout se passe comme s'il s'éveillait d'un rêve qu'il avait déjà en partie oublié.

Focaliseur mental

Dès le niveau 1, toute votre magie trouve sa source dans votre psychisme et votre cerveau constitue votre focaliseur arcanique. Vous vous passez des composantes gestuelles et verbales lorsque vous lancez un sort, ainsi que de composantes matérielles tant qu'elles ne sont pas associées à un coût.

Force de l'esprit

À partir du niveau 6, votre force mentale et votre entraînement cérébral vous permettent de mieux surmonter les épreuves. Au prix de 2 points arcaniques, vous pouvez jouer votre réaction quand vous êtes soumis à un jet de sauvegarde, afin d'altérer votre métabolisme pendant 1 minute. Jusqu'à la fin de ces effets, chaque fois que vous êtes soumis à un jet de sauvegarde, quelle que soit la caractéristique associée, vous pouvez y substituer un jet de sauvegarde de Charisme.

Bond mental

Arrivé au niveau 14, vous êtes capable d'échapper aux dangers avant même qu'ils ne se déclarent. Lorsque vous êtes censé subir des dégâts ou un état préjudiciable, vous pouvez jouer votre réaction au prix de 2 points arcaniques pour vous téléporter aussitôt de 9 m. Si votre nouvelle position vous met à l'abri de l'attaque ou de l'effet responsable, vous n'en subissez pas les conséquences. La téléportation ayant lieu une fraction de seconde avant application des effets indésirables, cette aptitude permet ainsi de se soustraire aux attaques de corps à corps ou à distance, aux sorts à zone d'effet, ainsi qu'aux pouvoirs qui touchent automatiquement leur cible tels que *projectile magique*.

Détection des consciences

Arrivé au niveau 18, votre maîtrise psychique est telle que vous détectez la présence et la position de toute créature dotée d'une Intelligence égale ou supérieure à 3, si elle se trouve dans un rayon de 36 m de vous. Les barrières et obstacles, quels qu'ils soient, restent sans effet contre cette aptitude, sauf pour les créatures protégées par le sort *esprit impénétrable*.

Guerrier

Un guerrier est plus qu'un simple mercenaire à deux sous qui traîne sa lance au sein d'une armée et se bat parce qu'on le lui ordonne. Même si la différence n'est pas toujours visible au premier abord, lorsque les lames sont tirées, on ne peut s'y tromper.

L'art du combat

Le guerrier surpasse ses adversaires par son expérience, son habileté et son talent dans l'art de donner la mort. Sa capacité à percevoir et à comprendre l'espace de combat et à l'utiliser efficacement à son avantage lui permet de venir à bout d'adversaires redoutables. Certaines bottes secrètes sont si fulgurantes et meurtrières qu'elles semblent relever de capacités surnaturelles, mais il ne s'agit que des fruits d'une vie forgée par la guerre.

S'entraîner sans relâche

Certains guerriers s'entraînent nuit et jour pour arriver au geste parfait et passent des années à étudier des traités d'escrime, tandis que d'autres pratiquent leur propre style et apprennent en se battant ; mais tous se caractérisent par une condition physique exceptionnelle et des compétences martiales hors du commun. Dans un monde où des abominations tentaculaires ou des mages capables de lancer des boules de feu peuvent frapper à tout moment, le guerrier ne peut compter pour triompher que sur ses tripes, ses muscles et des réflexes aussi aiguisés que sa lame.

Écoles et tournois

On compte un grand nombre d'écoles de combat et de guildes guerrières, de tailles et d'influences variables. Ces organisations sont souvent dirigées par des figures héroïques, ou s'en inspirent. Elles proposent un apprentissage et un entraînement formel aux aspirants guerriers, ainsi qu'un environnement compétitif qui leur permet de se mesurer les uns aux autres. Les tournois sont de première importance pour ces combattants, aussi bien pour les récompenses pécuniaires accordées aux vainqueurs que pour le prestige qui s'attache à certains prix. N'importe qui peut se prétendre du métier des armes, mais ceux qui savent apporter des preuves de leur excellence constituent l'aristocratie des guerriers. De plus, une solide réputation garantit un salaire confortable pour les soudards et un surcroît d'honneur pour ceux qui ne louent pas leur épée.

La voie du guerrier

Les motivations pour partir à l'aventure sont légion : l'appât du gain incite souvent les guerriers compétents à entreprendre une carrière de mercenaire ou de garde du corps et parfois de pillard. Nombreux sont ceux qui partent sur les routes dans l'espoir de parfaire leur maîtrise des arts martiaux ou d'éprouver leurs talents face à des ennemis toujours plus redoutables. Les cultures guerrières mettent l'accent sur l'honneur et les dettes de sang, et les guerriers liés au service d'un maître ou par un serment ne sont pas rares. Les enfants de familles nobles qui ne montrent pas de don particulier pour la magie ni d'inclination pour le divin sont fréquemment destinés à des carrières militaires, mais on croise des guerriers issus de tous les milieux. Il n'est pas rare que ces chevaliers et ces spadassins pour qui la guerre est plus qu'un devoir aient du mal à réintégrer la vie civile. Partir à l'aventure est alors un remède contre l'ennui et le désœuvrement qui les accablent en temps de paix.

S'il est habituel que des vétérans se tournent vers le commandement lorsque leur santé commence à décliner, il n'est pas obligatoire d'avoir connu une vie de combats pour savoir diriger des troupes. Certains guerriers excellent naturellement dans l'art de la tactique, décuplant l'efficacité de leurs compagnons en coordonnant leurs efforts. Pour d'autres, avec l'expérience vient une forme de communion mystique avec leurs armes, qui leur permet d'accomplir des exploits guerriers qui défient l'entendement, alors qu'ils ne font plus qu'un avec l'esprit martial de leurs instruments de mort.



« En premier lieu, ne cherche pas à vaincre, mais à contrôler la force qui afflue en toi. Ensuite seulement, tu pourras neutraliser ton adversaire. »
Enseignement de Saah'Urd, élève du premier Yatagan, guerrier mythique du Cyfandir que certains disent encore en vie.

Aptitudes de classe

Tous les guerriers acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de guerrier
Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Constitution
Compétences : deux au choix entre Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Intuition, Perception et Survie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- (a) cotte de mailles ou (b) armure de cuir, arc long et 20 flèches
- (a) une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) deux hachettes
- (a) un sac d'explorateur ou (b) un sac d'aventurier

Le guerrier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Fougue (1/repos)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Augmentation de caractéristique
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Augmentation de caractéristique
7	+3	Aptitude d'Archétype
8	+3	Augmentation de caractéristique
9	+4	Inflexible (1/jour)
10	+4	Aptitude d'Archétype
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Augmentation de caractéristique
13	+5	Inflexible (2/jour)
14	+5	Augmentation de caractéristique
15	+5	Aptitude d'Archétype
16	+5	Augmentation de caractéristique
17	+6	Fougue (2/repos), Inflexible (3/jour)
18	+6	Aptitude d'Archétype
19	+6	Augmentation de caractéristique
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

Sous le soleil ardent

Dans les contrées chaudes, qu'il s'agisse de déserts ou de forêts équatoriales, les guerriers ne peuvent porter d'équipements lourds, sous peine de risquer de mourir de chaud. Ils renoncent ainsi à la maîtrise des armures lourdes et intermédiaires. Au lieu de cela, ils reçoivent une formation proche de celle des barbares et profitent de l'aptitude Défense sans armure.

Défense sans armure

Tant que vous ne portez aucune armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous ne perdez pas ce bénéfice lorsque vous utilisez un bouclier.

Style de combat

Vous vous spécialisez dans un style de combat. Choisissez l'une des options suivantes. Si, pour une raison ou une autre, vous avez de nouveau la possibilité de sélectionner une option de Style de combat, vous devez impérativement en choisir une différente.

Archerie

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

Armes à deux mains

Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps que vous tenez à deux mains, vous pouvez relancer le dé en question. Vous conservez alors le résultat du nouveau jet, même si vous obtenez encore un 1 ou un 2. Pour que vous puissiez profiter de cet effet, l'arme doit afficher la propriété deux mains ou polyvalente.

Combat à deux armes

Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Tant que vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous tenez une arme de corps à corps d'une seule main et que vous ne maniez pas d'autre arme, les jets de dégâts infligés avec cette arme reçoivent un bonus de +2.

Protection

Lorsqu'une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous et que cette cible se situe dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez au prix de votre réaction imposer un désavantage au jet d'attaque correspondant. Vous devez porter un bouclier.

Second souffle

Vous disposez d'une réserve d'endurance dans laquelle vous pouvez puiser quand votre santé est en danger. À votre tour de jeu, vous pouvez au prix d'une action bonus récupérer un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir y recourir de nouveau.

Fougue

À partir du niveau 2, vous savez repousser vos limites ne serait-ce que brièvement. À votre tour de jeu, vous pouvez effectuer une action supplémentaire, en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus.
Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez l'utiliser deux fois entre deux repos, mais seulement une fois dans un même tour de jeu.

Archétype martial

Au niveau 3, vous sélectionnez un archétype, sorte d'idéal martial que vous cherchez à atteindre. Choisissez entre champion, élu arcanique et ruffian, tous détaillés à la fin de la description de la classe. L'archétype choisi vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 7, 10, 15 et 18.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois et non plus seulement une lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour de jeu.
Le nombre d'attaques passe à trois lorsque vous atteignez le niveau 11 de guerrier, puis à quatre au niveau 20.

Inflexible

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde que vous avez raté. Vous devez alors conserver le résultat du nouveau jet et ne pouvez pas recourir de nouveau à cette aptitude avant d'avoir terminé un repos long.
Vous pouvez utiliser deux fois cette aptitude entre deux repos longs à partir du niveau 13, et trois fois à partir du niveau 17.

« Histoires de guerriers… »

Sabre entre les dents, un pirate nain à la barbe noire s'élance au bout d'une corde entre deux navires. Il se laisse tomber sur le pont, esquive l'attaque d'un matelot et le fait passer par-dessus bord, avant d'invectiver le capitaine ennemi tout en le défiant de la pointe de son sabre. Quelques passes d'armes plus tard, il monte sur la rambarde du gaillard d'arrière en brandissant la tête de son adversaire, et les marins ennemis déposent leurs armes à ses pieds.

Une arbalétrière drow retient son souffle au milieu d'une bataille rangée alors qu'elle aligne son arme sur la gorge d'un demi-orc grisonnant en train d'aboyer des ordres à ses troupes. Sans son expérience et l'étendard qu'il brandit, les soldats sous son commandement échoueront à coup sûr. « Attention, messire ! » lui crie un jeune écuyer humain en se ruant vers lui, juste à temps pour intercepter le carreau fatal avec son bouclier.

À travers une steppe désolée, une halfeline à dos de poney fuit une meute de gobelins chevauchant chiens et cochons. Guidant sa monture avec les genoux, elle amorce une large courbe pour placer ses poursuivants à sa gauche et s'empare de l'arc à double courbure placé dans une des fontes de la selle. À chaque flèche qu'elle décoche, elle doit compenser le mouvement de la cavalcade, estimer la force du vent, la vitesse et la distance de plus en plus courte qui la sépare de ses poursuivants. Rapidement, une demi-douzaine de gobelins mordent la poussière dans un concert de hurlements.



Archétypes martiaux

Les guerriers peuvent perfectionner leur art du combat de diverses manières, chaque approche correspondant à un style différent.

Champion

L'archétype de champion représente la force brute au service de la perfection meurtrière. Les adeptes de cet idéal se soumettent à un entraînement physique des plus rigoureux qu'ils conjuguent à une technique irréprochable pour asséner des coups dévastateurs.

Critique amélioré

Dès que vous choisissez cet archétype au niveau 3, vos attaques d'arme infligent des coups critiques sur un résultat de 19 ou 20 au jet d'attaque.

Athlète accompli

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondir au supérieur) à tout test de Force, Dextérité ou Constitution que vous effectuez, à condition que votre bonus de maîtrise ne s'y applique pas déjà.
En outre, lorsque vous exécutez un saut en longueur avec élan, vous ajoutez 30 cm × votre modificateur de Force (minimum 0 cm) à la distance couverte par le bond.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir une deuxième option de l'aptitude Style de combat.

Critique supérieur

À partir du niveau 15, vos attaques d'arme infligent des coups critiques sur un résultat de 18, 19 ou 20 au jet d'attaque.

Survivant

Au niveau 18, vous représentez le summum en matière de résistance au combat. Au début de chacun de vos tours de jeu, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution. Cette capacité ne s'applique que lorsque que vous êtes à moins de la moitié de vos pv max. Elle ne s'applique plus lorsque vous êtes à 0 pv ou moins.

Élu arcanique

Parfois, l'Éveil touche spontanément et d'une manière unique des individus qui n'ont jamais cherché à développer leur talent magique. Les érudits n'ont à ce jour pas encore élucidé ce mystère, mais on a pu identifier au cours des âges des combattants dont l'outil de guerre se chargeait d'énergies occultes pour constituer une véritable extension de son porteur. On les nomme élu arcanique ou parfois Yatagan en référence à l'arme mythique du premier d'entre eux. Certains sages penchent pour une faveur divine, mais quelle entité en serait alors la source ? S'agirait-il plutôt d'une anomalie arcanique ? Quoi qu'il en soit, cet apanage est tel que ceux qui en jouissent entrent souvent dans la légende.
Avoir connu l'Éveil est un pré-requis pour pouvoir utiliser les pouvoirs liés à cet archétype. Si votre meneur a décidé de remettre l'Éveil à plus tard, vous pouvez quand même choisir cet archétype, mais vous ne pourrez utiliser les pouvoirs associés (incluant votre arme sœur) que lorsque votre personnage deviendra éveillé.

Arme sœur

Quand vous choisissez cet archétype martial au niveau 3, l'une de vos armes devient magique. Chaque yatagan possède une arme sœur. Cet objet est intimement lié à vous et le restera tout au long de votre carrière d'aventurier. Hormis les pouvoirs vous unissant à votre arme sœur à distance (Renaissance arcanique et Invocation d'arme sœur), l'arme ne vous confère ses aptitudes que lorsque vous l'avez en main.

- **Arme intelligente.** Votre arme sœur est considérée comme un objet magique intelligent (cf. Arcanes), si ce n'est que son alignement est le vôtre, qu'elle n'a pour l'heure pas de « raison d'être » et qu'elle ne peut pas entrer en conflit avec vous. En outre, elle ne peut par défaut communiquer avec vous qu'en vous transmettant des émotions, et ses sens se limitent à l'ouïe et la vision normale dans un rayon de 9 m. Votre arme sœur est par défaut dotée des valeurs de caractéristique suivantes : Int 12, Sag 12, Cha 12, valeurs auxquelles s'ajoutent 3 points que vous répartissez comme bon vous semble. Vous obtenez 2 points supplémentaires à répartir aux niveaux 7, 10 et 15, puis un dernier point au niveau 18.

Au fil de votre progression, les valeurs de caractéristique de l'objet, son mode de communication et ses sens évoluent selon la table **Arme sœur**. En outre, si vous mourez de manière définitive, votre esprit se mêle à l'objet qui devient un objet intelligent à part entière et épouse votre raison d'être (votre meneur vous aidera à régler les détails de cette conversion). Selon certains sages d'Eana, ce phénomène explique l'origine de toutes les armes intelligentes : elles contiennent l'âme de l'élu arcanique qui lui était lié.

Arme sœur

Valeur	Intelligence	Sagesse	Charisme
12		Vue et ouïe normales sur 18 m	Empathie[3]
13-14	+1 emplacement du 1er niveau, maîtrise de compétence[1]	Vue et ouïe normales sur 36 m, maîtrise de compétence[2]	Parole[4], maîtrise de compétence[5]
15-16	+1 emplacement du 2e niveau, maîtrise de compétence[1]	Vision dans le noir 18 m, maîtrise de compétence[2]	Télépathie[6], maîtrise de compétence[5]
17-18	+1 emplacement du 3e niveau, maîtrise de compétence[1]	Vision dans le noir 36 m, maîtrise de compétence[2]	Télépathie avec autrui (18 m), maîtrise de compétence[5]
19-20	+1 emplacement du 4e niveau, maîtrise de compétence[1]	Perception aveugle 36 m	*Domination de personne* (1/ repos court ou long)

Toute valeur de caractéristique donne accès aux options des valeurs inférieures.

Une arme sœur dotée d'une Intelligence de 18 reçoit 1 emplacement supplémentaire du 1er, du 2e et du 3e niveau, ainsi que 3 maîtrises de compétence ; une arme sœur dont le Charisme est de 17 peut communiquer par la parole, par télépathie avec autrui et son porteur, avec lequel l'empathie est également possible, et elle dispose de trois maîtrises de compétence.

[1] Au choix : Arcanes, Histoire, Nature ou Religion
[2] Au choix : Intuition, Perception ou Survie
[3] Pour vos tests de caractéristique basés sur la Sagesse, si le modificateur de Sagesse de l'arme est supérieur au vôtre, il s'applique à sa place
[4] Pour vos tests de caractéristique basés sur l'Intelligence, si le modificateur d'Intelligence de l'arme est supérieur au vôtre, il s'applique à sa place
[5] Au choix : Intimidation, Persuasion ou Tromperie
[6] Pour vos tests de caractéristique basés sur le Charisme, si le modificateur de Charisme de l'arme est supérieur au vôtre, il s'applique à sa place

Bonus. Au départ, votre arme sœur présente un bonus de +1. Ce bonus s'applique aux jets d'attaque et de dégâts. Il évolue au fil de votre progression en niveaux : +2 au niveau 10, +3 au niveau 18.

Sorts. Votre arme sœur renferme au départ un sort mineur, choisi par vous parmi la liste des sorts de magicien. Vous pouvez lancer ce sort une fois par l'intermédiaire de votre arme sœur, après quoi il vous faut terminer un repos court ou long pour pouvoir le relancer. À la fin d'un repos long, vous pouvez le changer, pour un autre sort mineur de magicien. Cette procédure doit intervenir juste après avoir terminé votre repos long et vous demande d'entrer en communion avec votre arme sœur pendant au moins 1 minute.
Vous décidez également dès le départ quelle est la caractéristique magique de votre arme sœur, entre Intelligence et Charisme. Le DD de sauvegarde associé aux sorts qu'elle lance est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + le modificateur de caractéristique magique de l'arme, et le modificateur d'attaque des sorts est égal à votre bonus de maîtrise + le modificateur de caractéristique magique de l'arme.

Au fil de votre progression en niveaux, votre arme sœur reçoit de nouveaux sorts de magicien : un sort du 1er niveau au niveau 7, un sort du 2e niveau au niveau 10, un sort du 3e niveau au niveau 15 et un sort du 4e niveau au niveau 18. Comme dans le cas du sort mineur, chacun de ces sorts ne peut être lancé qu'une seule fois entre deux repos, à moins de disposer d'un emplacement supplémentaire grâce à une Intelligence élevée de l'objet (auquel cas l'arme sœur peut lancer deux fois le même sort entre deux repos).

Après un repos long, vous devez déterminer au hasard les sorts « préparés » par votre arme sœur, selon la table suivante :

d8	1er niveau	2e niveau	3e niveau	4e niveau
1	*Bouclier*	*Aide*	*Dissipation de la magie*	*Peau de pierre*
2	*Graisse*	*Toile d'araignée*	*Retour à la vie*	*Porte dimensionnelle*
3	*Marque du chasseur*	*Détection de l'invisibilité*	*Don des langues*	*Œil du mage*
4	*Sommeil*	*Immobilisation de personne*	*Boule de feu*	*Confusion*
5	*Soins*	*Ténèbres*	*Éclair*	*Mur de feu*
6	*Déguisement*	*Invisibilité*	*Terreur*	*Invisibilité suprême*
7	*Simulacre de vie*	*Cécité/Surdité*	*Communication avec les morts*	*Flétrissement*
8	*Repli expéditif*	*Métal brûlant*	*Rapidité*	*Métamorphose*

L'arme fournit toutes les composantes du sort (gestuelles, verbales et matérielles), à l'exception d'éventuelles composantes coûteuses. C'est en revanche bien vous qui consacrez le temps d'incantation.

Vous êtes touché par une attaque et décidez aussitôt de lancer le sort bouclier, contenu dans l'arme ce jour-ci. L'objet fournit les composantes verbales et gestuelles (on considère qu'une voix émane de l'arme et que les mouvements qu'elle décrit ont quelque chose d'étrange sans pour autant nuire à l'efficacité de vos attaques), mais vous devez jouer votre réaction (temps d'incantation de bouclier), si bien que vous n'êtes pas en mesure d'effectuer d'attaque d'opportunité avant le début de votre tour de jeu suivant.

Renaissance arcanique. Si jamais vous venez à perdre votre arme sœur, qu'on vous la vole ou qu'elle se brise, vous en reprenez possession sous forme intacte, à l'issue d'un repos long. Il n'est par ailleurs pas possible de vous en désarmer. En outre, toute créature autre que vous qui se retrouve avec l'arme ne peut en tirer le moindre bénéfice magique. L'arme sœur n'est pour elle qu'un objet ordinaire, jusqu'au moment où vous la récupérez.

Égide arcanique

À partir du niveau 7, votre arme sœur peut s'adapter aux aléas pour mieux vous parer contre l'adversité, agissant comme une sentinelle alerte. Ainsi, lorsque vous subissez une attaque ou que vous êtes soumis à un jet de sauvegarde de Dextérité, vous pouvez jouer votre réaction pour que le bonus de l'arme sœur s'applique à votre CA et à vos jets de sauvegarde de Dextérité pendant 1 minute. De plus, jusqu'à la fin de cette durée, chaque fois qu'une créature vous rate avec une attaque de corps à corps, elle subit aussitôt des dégâts de force égaux au double du bonus de l'arme sœur. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, il vous faut terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Invocation d'arme sœur

À partir du niveau 10, vous pouvez appeler votre arme sœur au prix d'une action bonus : l'objet se matérialise aussitôt dans votre main, quels que soient la distance qui le sépare de vous et son éventuel porteur du moment. Si l'objet se trouve sur un autre plan que vous, il y a un risque de 20 % que l'invocation reste sans effet, auquel cas il vous faudra terminer un repos long pour pouvoir récupérer l'arme par renaissance arcanique.

Renforcement arcanique

À partir du niveau 15, votre arme sœur vous confère un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire

À partir du niveau 18, lorsque vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez décider de le réussir tout de même. Vous pouvez recourir à cette aptitude trois fois. Vous récupérez ce quota après avoir terminé un repos long.

Ruffian

Certains se targuent d'avoir été formés au sein de telle institution ou par tel autre maître d'armes, mais vous savez que l'école de la rue n'a rien à envier à toutes ces prestigieuses instructions. Elle vous a notamment appris que, lorsque vient le moment de sauver sa peau, l'honneur n'a pas toujours sa place.

Œil torve

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous obtenez la maîtrise de la compétence Intimidation. Si vous en possédiez déjà la maîtrise, votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de caractéristique associés à cette compétence.

Menace déstabilisante

À partir du niveau 3, vos menaces et vos railleries sont susceptibles de désarçonner vos ennemis. Au prix d'une action bonus, vous pouvez désigner un adversaire que vous voyez dans un rayon de 6 m de vous. Celui-ci effectue un jet de sauvegarde de Sagesse opposé à votre test de Charisme (Intimidation). En cas d'échec, il est **effrayé** par vous jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de Charisme. Vous récupérez ce quota après avoir terminé un repos court ou long.

Coups bas

Également au niveau 3, votre expérience des bas-fonds vous permet d'exploiter sans scrupule les absences et les infortunes de vos adversaires. Vous apprenez 3 coups bas, choisis parmi la liste ci-après, sachant que vous en acquérez d'autres au fil de votre progression en niveau (2 au niveau 7, 2 autres au niveau 10 et 2 derniers au niveau 15). Certains coups bas vous demandent de jouer votre réaction, ce qui est précisé dans leur description. Quand ce n'est pas le cas, le coup bas ne requiert aucun coût en termes d'action de votre part, car il ne fait qu'accompagner une attaque ou une autre tâche.

- Au niveau 3, vous ne pouvez cibler qu'un adversaire que vous voyez dans un rayon de 1,50 m de vous.
- Quand il est fait mention d'un jet de sauvegarde (comme Dans les châsses, Par la tignasse ou Le pain), le DD correspondant est toujours égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme et la cible subit des dégâts supplémentaires en cas d'échec (1d6 au niveau 3, 1d8 à partir du niveau 7, puis 1d10 au niveau 10, 2d6 au niveau 15 et enfin 2d8 au niveau 18).
- Quand le coup bas entraîne un état préjudiciable chez la cible, sauf mention contraire, elle doit réitérer le jet de sauvegarde correspondant à la fin de chacun de ses tours de jeu, jusqu'à ce qu'elle le réussisse, après quoi l'effet prend fin.

Les noms des coups bas ne sont pas à prendre au pied de la lettre : on peut parfaitement saisir un dragon « par la tignasse », par exemple.

- **Le coup de pression.** Quand vous entreprenez l'action Attaquer contre un adversaire subissant un effet qui lui impose un désavantage aux jets d'attaque contre vous, vous pouvez le forcer à réussir un JS Sagesse sous peine de se retrouver **effrayé**.
- **Dans les châsses.** Quand vous entreprenez l'action Attaquer contre un adversaire **agrippé**, vous pouvez le forcer à réussir un JS Constitution sous peine de se retrouver **aveuglé**.
- **Par la tignasse.** Quand vous entreprenez l'action Attaquer contre un adversaire **neutralisé**, vous pouvez le forcer à effectuer un JS Force. En cas d'échec de sa part, votre prochain jet d'attaque de corps à corps réussi contre lui intervenant avant la fin de votre tour de jeu suivant est considéré comme un coup critique.
- **L'entrecuisse.** Quand vous entreprenez l'action Attaquer contre un adversaire **à terre**, vous pouvez le forcer à réussir un JS Constitution, sous peine de se retrouver **neutralisé**.
- **Le couteau dans la plaie.** Quand un adversaire subit les dégâts d'une attaque d'arme qui n'est pas infligée par vous, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Sagesse, sous peine de se retrouver nauséeux (équivalent de l'état préjudiciable **empoisonné**).
- **La mandale.** Quand un adversaire vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Charisme, sous peine de subir un désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son tour de jeu suivant.

- **Le pain.** Quand vous entreprenez l'action Attaquer contre un adversaire **neutralisé**, vous pouvez le forcer à réussir un JS Constitution sous peine de se retrouver **étourdi**.

- **La béquille.** Quand un adversaire se déplace, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Dextérité sous peine de voir sa VD réduite de moitié et de vous conférer un avantage aux jets d'attaque le ciblant. Ces effets prennent fin à la fin de votre tour de jeu suivant.

- **La clef.** Quand vous réussissez une attaque de corps à corps contre un adversaire, vous pouvez le forcer à réussir un JS Force ou de Dextérité (à sa convenance), sous peine de se retrouver **agrippé** par vous. Il peut ensuite se libérer de cette étreinte selon la règle normale (pas de JS à la fin de ses tours de jeu).

- **Cloué sur place.** Quand un adversaire provoque une attaque d'opportunité de votre part, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour lui asséner ce coup bas, en plus de l'attaque octroyée. Il doit alors réussir un JS Dextérité sous peine de voir sa VD réduite à 0 jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

- **Le taquet.** Quand un adversaire lance un sort, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Charisme, sous peine de se retrouver muet.

- **Le bécot.** Quand vous entreprenez l'action Attaquer contre un adversaire charmé, vous pouvez le forcer à réussir un JS Intelligence sous peine de rester **charmé** même si vous lui infligez des dégâts à ce tour de jeu.

- **La guêpe.** Quand vous réussissez une attaque contre un adversaire qui maintient sa concentration, vous pouvez lui imposer un désavantage au JS Constitution visant à rester concentré.

- **Le coup de latte.** Quand un adversaire subit des dégâts infligés par un sort, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Sagesse sous peine de se retrouver **à terre**. Il peut ensuite se relever selon la règle normale.

- **La balayette.** Quand vous réussissez un coup critique contre un adversaire, vous pouvez le forcer à réussir un JS Dextérité sous peine de se retrouver **à terre**. Il peut ensuite se relever selon la règle normale.

- **Le coup du lapin.** Quand vous réussissez une attaque contre un adversaire **étourdi**, vous pouvez le forcer à effectuer un JS de la caractéristique de son choix. En cas d'échec, il se retrouve **paralysé**.

Opportuniste aguerri

À partir du niveau 7, les fuyards regrettent vite l'enthousiasme qui les a précipités dans vos griffes. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque associés à une attaque d'opportunité.

Science du coup bas

À partir du niveau 10, quand un adversaire que vous voyez dans un rayon de 3 m de vous remplit les conditions de déclenchement d'un coup bas vous demandant de jouer votre réaction, vous pouvez vous déplacer gratuitement de 1,50 m avant de lui asséner le coup bas en question, à condition que ce déplacement vous positionne dans un rayon de 1,50 m de lui.

Menace déstabilisante supérieure

À partir du niveau 15, vous pouvez cibler deux adversaires situés dans un rayon de 6 m de vous dans le cadre de votre Menace déstabilisante.

Menace souveraine

Arrivé au niveau 18, vous pouvez cibler tous les adversaires situés dans un rayon de 6 m de vous dans le cadre de votre Menace déstabilisante. En outre, quand un adversaire que vous voyez dans un rayon de 6 m de vous remplit les conditions de déclenchement d'un coup bas vous demandant de jouer votre réaction, vous pouvez vous déplacer gratuitement de la moitié de votre VD avant de lui asséner le coup bas en question, à condition que ce déplacement vous positionne dans un rayon de 1,50 m de lui.

Lettré



ettrés, érudits, savants et sages sont présents dans toutes les sociétés, des plus primitives aux plus raffinées. Ils sont guérisseurs, inventent d'étranges dispositifs ou explorent les ruines en quête de connaissances perdues. Leur principal talent est la capacité à apprendre et à s'adapter à tout type de situation.

Le chercheur

Passionné de mystères, de sciences et de découvertes, le chercheur considère le monde comme un vaste terrain de jeu et d'expérimentations. Un chercheur peut devenir spécialiste d'un domaine particulier comme les inventions, les arcanes, les sciences naturelles ou l'alchimie. Les inventeurs ne comprennent pas toujours leurs contemporains, mais ça ne les empêche pas de bien s'amuser à essayer de concrétiser telle idée au travers d'une invention révolutionnaire, ou de partir en quête de la réponse fondamentale à un problème qui paraît hermétique – parfois futile – à ses compagnons.

Les érudits arcanistes se spécialisent dans l'analyse et la compréhension des courants magiques. C'est à eux que l'on doit les notions d'Éveil ou de magie morte. Les recherches dans ce domaine se poursuivent sans cesse, créant régulièrement de nouvelles vocations. D'autres décident d'étudier les phénomènes surnaturels plus délimités, développant une fascination pour le morbide et le phénomène des morts-vivants. D'autres encore concentrent leurs études sur les dragons et tentent de mieux comprendre ces créatures mythiques. Dans tous les cas, les compagnons du chercheur apprécient de pouvoir s'appuyer sur un puits de science capable de véritables éclairs de génie dans toutes sortes de circonstances.

Le conseiller

Même le souverain le plus puissant dirige en s'appuyant sur des experts qui rassemblent pour lui les informations sur le pays. Ces secrétaires, administrateurs et conseillers évoluent dans les ombres, souvent sans attirer l'attention. Ils se prétendent simples agents au service de l'état, garants du droit et du bon fonctionnement de la cité, du royaume ou de l'empire. Pourtant, investis d'un contrôle étroit sur les informations distillées au dirigeant, ils peuvent influencer ses décisions et ainsi orienter sa politique.

Le négociateur

Diplomates ou médiateurs, les lettrés les plus sociaux sont d'habiles négociateurs et certains d'entre eux œuvrent comme ambassadeurs dotés de pouvoirs étendus, tandis que d'autres sont simplement les brillants porte-parole de compagnies d'aventuriers. À eux d'organiser les forces et les ressources, mais plus encore de ménager des intérêts contraires, des tempéraments excessifs et violents. Ils apprennent à comprendre l'âme humaine pour le meilleur ou pour le pire : certains sont capables de désamorcer des conflits, mais d'autres peuvent tout autant manipuler les dirigeants de différentes factions pour créer une guerre. Ces derniers marionnettistes sans scrupules sont ainsi capables de tuer des milliers de personnes à l'aide d'une rumeur bien placée, d'une perfidie adéquate ou d'un chantage bien pensé. Telle l'araignée, ils tendent leurs fils et observent discrètement, agissant au moment opportun.

Les savants spécialistes

Il existe de nombreux domaines très pointus de recherches, dans les sciences, les humanités ou les arcanes. À partir du niveau 3, vous aurez l'occasion de spécialiser votre lettré dans l'un de ces domaines. Voici quelques exemples de spécialités, classés par compétences :

- **Arcanes :** draconique (étude des dragons, leur secret, leur physiologie, leur histoire) ; magiologie (étude théorique de la magie, de l'Éveil et des zones de magie morte) ; occultisme (étude des formes de magie noire et de ses manifestations) ; folklore (connaissance des légendes et usages populaires) ; bestiaire (connaissance d'une espèce en particulier ou d'une catégorie de créatures magiques comme les morts-vivants).
- **Histoire :** archéologie ; histoire ; droit ; littérature ; politique.
- **Nature :** astronomie ; botanique ; géologie ; météorologie.
- **Religion :** théologie (dogme d'un culte et sens de ses rites) ; métaphysique (discussion sur le sort des âmes et l'articulation entre monde physique et spirituel) ; cosmogonie (spéculations sur l'origine du monde et par extension des espèces).

Le guérisseur

Partout où la magie est faible, il faut compter sur les moyens naturels de guérison. Dans ces contrées, le guérisseur est le seul recours. Lui seul peut stabiliser, guérir et parfois même aider à résorber les maux les plus graves. Outre sa capacité à fournir des remèdes, il est souvent capable de concocter des substances étranges aux effets prodigieux, très proches d'effets magiques. Ces produits sont néanmoins toujours rigoureusement indépendants des caprices de la densité des courants magiques.



« L'étude des dragons vous permettra de mieux comprendre le monde et les civilisations qui nous ont précédés. Étudier et acquérir du savoir. Puiser dans la tradition et la remettre en question. Telle est la voie du sage. »
Azaan-Umar, sage et grande spécialiste des dragons dans le Bandiko-Mibu

Aptitudes de classe

Tous les lettrés acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de lettré
Points de vie au niveau 1 : 8+ votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : dagues, bâtons de combats, et deux armes au choix
Outils : trois types d'outils au choix
Langues : trois au choix
Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : trois au choix

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- Une des armes que vous maîtrisez*, un des outils que vous maîtrisez* et une armure de cuir
- (a) un des outils que vous maîtrisez* ou (b) une arme que vous maîtrisez*
- (a) un sac d'érudit, (b) un sac d'aventurier ou (c) un sac de diplomate

* à condition que le prix de vente de l'objet ne dépasse pas 25 po (cf. **chapitre Équipement**).

Le lettré

Niveau	Bonus de maîtrise	Points d'astuce	Nombre d'astuces connues	Aptitudes
1	+2	4	3	Besace à astuces
2	+2	5	3	Don
3	+2	5	3	Marotte, Conquête méthodique (1), Spécialiste
4	+2	6	3	Augmentation de caractéristique
5	+3	7	4	Astuce
6	+3	8	4	Aptitude de marotte, don
7	+3	8	4	Bidouille
8	+3	9	4	Augmentation de caractéristique
9	+4	10	5	Astuce, Conquête méthodique (2)
10	+4	11	5	Aptitude de marotte, don
11	+4	12	6	Astuce
12	+4	13	6	Augmentation de caractéristique
13	+5	14	6	Conquête méthodique (3)
14	+5	14	6	Don
15	+5	15	7	Astuce
16	+5	16	7	Augmentation de caractéristique
17	+6	17	7	Aptitude de marotte
18	+6	18	8	Astuce, don
19	+6	19	8	Augmentation de caractéristique
20	+6	20	8	Besace d'abondance

Besace à astuces

Dès le niveau 1, vous savez puiser dans votre intellect supérieur et vos connaissances théoriques pour réaliser des prouesses étonnantes, ce qui se traduit par un certain nombre de points d'astuce et des effets associés. Vous disposez au départ de 4 points d'astuce et en gagnez davantage aux niveaux supérieurs de la classe, comme l'indique la colonne Points d'astuce de la table **Le lettré**. En aucun cas vous ne pourrez disposer de plus de points que ce qu'affiche la table pour votre niveau. Vous récupérez tous les points d'astuce dépensés après avoir terminé un repos court ou long.
Vous pouvez dépenser ces points pour alimenter diverses aptitudes que l'on réunit sous le terme d'Astuces. Vous connaissez au départ trois Astuces : Empressement et deux autres à choisir parmi la liste ci-après. Vous en choisissez une nouvelle au niveau 5, puis une autre aux niveaux 9, 11, 15 et 18. Par ailleurs, votre marotte (voir plus loin) vous confère d'autres aptitudes puisant dans les points d'astuce.
Dans le cas de certaines Astuces, la cible a droit à un jet de sauvegarde pour résister aux effets de l'aptitude. Le DD correspondant se calcule comme suit :

DD de sauvegarde des Astuces = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Astuces

Voici la liste des astuces de base. Empressement et deux astuces au choix vous sont octroyés dès le niveau 1, tandis que vous sélectionnez une autre Astuce chaque fois que vous atteignez un niveau de lettré qui vous en donne l'occasion (cf. **table Le lettré**).

Abstraction

Votre réactivité mentale vous permet de vous prémunir contre de nombreux dangers. Lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde d'une autre caractéristique que l'Intelligence, vous pouvez dépenser des points d'astuce pour substituer votre modificateur d'Intelligence au modificateur de caractéristique prévu. Si la caractéristique prévue est la Sagesse ou le Charisme, il vous faut dépenser 1 point d'astuce. S'il s'agit de la Force, la Dextérité ou la Constitution, la dépense s'élève à 3 points.

Audace

Il en faut beaucoup pour impressionner un esprit aussi brillant que le vôtre. Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde qui vous impose l'état **effrayé** ou **charmé**, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour dépenser 1 point d'astuce et vous débarrasser de l'état en question.

Brio

Vous êtes si brillant que vous passez parfois pour plus expert que vous ne l'êtes vraiment. Lorsque vous êtes sur le point d'effectuer une attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique, vous pouvez dépenser 2 points d'astuce pour pouvoir appliquer votre bonus de maîtrise au jet correspondant. Si votre bonus de maîtrise s'appliquait déjà, il est doublé pour le jet en question.

Diversion

Vous savez détourner l'attention de l'ennemi pour le gêner dans ses manœuvres. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m effectue un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de dégâts, vous pouvez jouer votre réaction et dépenser de 1 à 3 points d'astuce pour lancer le même nombre de d4 et en soustraire la somme au résultat obtenu par la créature en question. Vous pouvez recourir à cette aptitude une fois que la créature a effectué le jet, à condition de ne pas attendre sciemment que le meneur indique si le jet d'attaque ou le test de caractéristique a réussi, ou encore que la créature n'ait infligé ses dégâts. La créature n'est pas soumise à ces effets si elle ne vous voit et ne vous entend pas.

Effervescence

Dans l'adversité, vous savez vous transcender. À votre tour de jeu, vous pouvez dépenser 2 points d'astuce pour effectuer une action supplémentaire, en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus. Vous ne pouvez pas recourir à cette aptitude plus d'une fois par tour.

Empressement

Vous savez vous rendre utile quand d'autres ferraillent, sans perdre une seconde. À votre tour de jeu, vous pouvez dépenser 1 point d'astuce pour entreprendre l'action Assister, Foncer ou Chercher au prix d'une action bonus. Par ailleurs, lorsque vous entreprenez l'action Assister pour aider un allié à attaquer une créature, vous pouvez désigner une créature située dans un rayon de 9 m de vous comme cible (au lieu d'une créature située à 1,50 m de vous), à condition de dépenser 1 point d'astuce supplémentaire (pour un total de 2 points, donc, si vous le faites au prix d'une action bonus).

Expédient

Lorsqu'une attaque ou un effet est censé vous infliger des dégâts ou un état préjudiciable, vous pouvez jouer votre réaction et dépenser 5 points d'astuce pour vous déplacer gratuitement de votre VD sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si votre position à la fin de ce déplacement vous en met à l'abri, vous ne subissez pas les dégâts ni l'état préjudiciable en question.

Fulgurance

Vous avez parfois des traits de génie qui vous permettent de vous surpasser dans la difficulté.
Lorsque vous effectuez une attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique, vous pouvez dépenser de 1 à 3 points d'astuce pour lancer le même nombre de d4 et en ajouter la somme au jet en question. Vous pouvez attendre d'avoir lancé le d20 correspondant avant de décider de dépenser vos points d'astuce, à condition de ne pas attendre sciemment que le meneur annonce la réussite ou l'échec du jet.

Inaperçu

Vous savez vous faire oublier quand les choses se gâtent. Quand une créature vous cible avec une attaque ou un sort délétère, vous pouvez jouer votre réaction et dépenser 1 point d'astuce pour l'obliger à changer de cible sous peine de perdre l'attaque ou le sort en question. Cette aptitude ne vous protège pas des effets de zone, comme l'explosion d'une *boule de feu.*

Ingéniosité

Votre vivacité intellectuelle est telle qu'elle vous permet de surmonter vos lacunes. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique associé à une autre caractéristique que l'Intelligence, vous pouvez dépenser des points d'astuce pour substituer votre modificateur d'Intelligence au modificateur de caractéristique prévu. Si la caractéristique prévue est la Sagesse ou le Charisme, il vous faut dépenser 1 point d'astuce. S'il s'agit de la Force, la Dextérité ou la Constitution, la dépense s'élève à 3 points.

Jaugeage

Vous savez évaluer l'adversité pour mieux vous en préserver. Au prix d'une action et de 1 point d'astuce, vous pouvez désigner une cible que vous voyez dans un rayon de 18 m. Vous bénéficiez alors pendant 10 minutes d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre cette cible, aux jets de sauvegarde contre ses aptitudes et sorts, et aux tests de caractéristique qui la concernent directement. Il s'agira par exemple d'interactions sociales (Persuasion, Tromperie, etc.) ou de Perception si elle se dissimule. Si vous recourez à cette astuce sur une nouvelle créature, vous en perdez automatiquement le bénéfice sur la précédente.

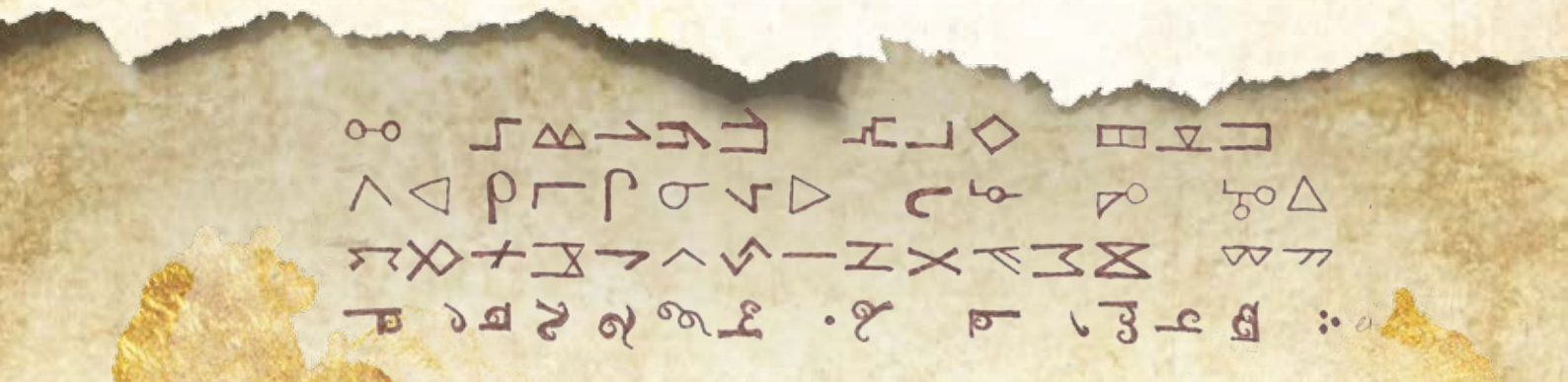
Répit

Votre force mentale vous permet de mieux supporter les coups. Au prix d'une action bonus à votre tour de jeu, vous pouvez dépenser autant de points d'astuce que vous le souhaitez pour gagner un nombre de points de vie temporaires égal au nombre de points dépensés multiplié par votre bonus de maîtrise.

Tac au tac

Vous anticipez certains dangers et pouvez aider vos alliés à mieux y faire face. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m effectue une attaque ou lance un sort, vous pouvez jouer votre réaction et dépenser 1 point d'astuce pour transmettre un conseil à une autre créature que vous voyez dans ce même rayon et qui vous voit. La seconde créature bénéficie alors d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence à la CA ou au jet de sauvegarde contre l'attaque ou le sort en question, selon ce qui s'applique. Dès que le jet d'attaque ou de sauvegarde est résolu, le bénéfice de l'aptitude prend fin (de même s'il s'avère que l'attaque ou le sort n'entraîne aucun jet de ce type).





Dons

Lorsque vous atteignez le niveau 2, puis les niveaux 6, 10, 14 et 18, vous recevez un don. Vous le choisissez parmi ceux que propose le **chapitre Options d'évolution** et restez soumis aux restrictions habituelles (prérequis et cumul).

Marotte

Choisissez une marotte, c'est-à-dire un domaine d'expression privilégié de votre intellect : alchimie ou exploration de l'âme, toutes deux détaillées à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 6, 10 et 17.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Conquête méthodique

À partir du niveau 3, si vous passez au moins une heure au même endroit à étudier le site et ses environs immédiats, vous circonscrivez une zone de 9 m de rayon. Vous êtes considéré comme en phase avec la zone jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.
Tant que vous êtes en phase avec un lieu (appelé alors « zone conquise »), vous pouvez y déployer certains effets spécifiques. Vous apprenez l'un de ces effets dans la liste suivante au niveau 3, un autre au niveau 9 et un dernier au niveau 13, chaque niveau étant réservé à certains effets. En outre, chaque fois que vous choisissez un nouvel effet, vous pouvez remplacer un effet déjà possédé par un autre effet du même niveau.
L'application d'un effet se fait normalement pendant l'étape initiale de circonscription de la zone. Vous pouvez toujours ajouter un effet a posteriori, auquel cas il vous faut y consacrer 10 minutes. Quoi qu'il en soit, chaque effet vous demande d'utiliser des matériaux coûteux spécifiques, dont le prix dépend du niveau d'acquisition de l'effet, selon la correspondance suivante : niveau 3, 20 po ; niveau 9, 50 po ; niveau 13, 100 po. Une même zone n'est pas limitée par le nombre d'effets qu'elle peut compter. Tout effet prend fin dès que vous n'êtes plus en phase avec la zone concernée. Enfin, ces effets n'ont rien de magique : ils traduisent simplement un sens pratique avancé et une grande connaissance des rouages de l'esprit et du corps, et des secrets de la nature.

Niveau 3

- **Alerte.** Tant que cet effet persiste, une alarme vous prévient chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure touche ou entre dans la zone conquise. Au moment de l'application de l'effet, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également décider de la nature de l'alarme : mentale ou sonore.
  Une alarme mentale vous prévient au moyen d'un tintement qui résonne dans votre esprit si vous vous situez dans un rayon de 1,5 km de la zone conquise. Cette sonnerie vous réveille si vous dormez. Une alarme sonore produit un bruit de clochette pendant 10 secondes, audible dans un rayon de 18 m.

- **Langue universelle.** Tant que cet effet persiste, vous comprenez toute langue orale que vous entendez dans la zone conquise et savez vous y faire comprendre. Cet effet vous permet aussi de comprendre les bêtes et de communiquer avec elles verbalement. Les connaissances et la conscience de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais elles pourront au moins vous donner des informations sur des monstres et lieux des environs, notamment ce qu'elles ont perçu tout récemment.

- **Perception de la magie.** Tant que cet effet persiste, vous décelez la présence de magie dans la zone conquise. Si vous percevez de la magie de la sorte, vous pouvez, au prix d'une action, localiser plus précisément tout objet ou créature visibles et porteurs de magie dans la zone. Si vous touchez une créature pendant 1 minute, vous découvrez l'ensemble des sorts qui l'affectent, le cas échéant.
  En outre, si vous étudiez dans la zone un objet pendant 1 minute et qu'il est magique ou investi de magie, vous en découvrez les propriétés et le fonctionnement, mais savez également si son utilisation requiert une affinité et le nombre de charges restant, le cas échéant. Vous apprenez également s'il est affecté par un sort, que vous identifiez alors. Si l'objet a été créé par un sort, vous en découvrez le nom.

Niveau 9

Présence résiduelle. Si vous étudiez la zone conquise pendant 10 minutes en vous concentrant sur une espèce ou sous-espèce de créature donnée, vous savez à l'issue de cet intervalle si une créature de ce type a traversé la zone au cours de la semaine qui vient de s'écouler, si elle s'y trouve encore et, dans le cas contraire, à combien de jours remonte cette présence. L'effet prend fin aussitôt ces informations révélées.

Refuge. Tant que cet effet persiste et que vous restez dans la zone conquise, celle-ci peut abriter ses occupants. L'atmosphère y est sèche et agréable, quel que soit le temps qu'il fait dehors. Vous pouvez éclairer faiblement l'intérieur de la zone ou la plonger dans l'obscurité.
Les créatures autres que vous et les objets situés dans la zone au moment de l'application de l'effet peuvent le traverser librement. À moins que vous leur donniez un accès individuel, les autres créatures agissent comme si la zone leur était interdite ou n'existait pas, et n'en distinguent pas le contenu ni les occupants. Une créature qui est par ailleurs convaincue de devoir pénétrer dans la zone ou d'interagir avec elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre modificateur d'Intelligence + votre bonus de maîtrise) pour ce faire. En cas d'échec, elle y renonce et doit attendre de terminer un repos long pour pouvoir retenter de surmonter sa réticence.

Sous cape. Cet effet se décline en deux versions ; vous décidez laquelle s'applique au moment d'entrer en phase avec la zone :
• Tant que cet effet persiste, aucun son ne peut être produit au sein de cette zone ni en traverser les limites. Tout objet ou créature entièrement situé à l'intérieur de la zone est immunisé contre les dégâts de tonnerre. En outre, toute créature située dans la zone est assourdie. Il est impossible d'y jeter un sort accompagné d'une composante verbale.
• Tant que cet effet persiste, vous et jusqu'à neuf créatures que vous désignez bénéficiez d'un avantage à tout test de caractéristique associé aux compétences Discrétion, Perception et Intuition intervenant dans la zone. Les autres créatures subissent à l'inverse un désavantage à ces mêmes tests contre les bénéficiaires. Les lanceurs de sorts bénéficiaires sont en outre exemptés de composantes verbales dans la zone.

Niveau 13

Havre. Vous rendez la zone particulièrement accueillante pour vos alliés. Tant que cet effet persiste, chaque créature désignée par vous au moment de l'application n'a plus besoin de lancer les dés de vie qu'elle dépense lors d'un repos court passé intégralement dans la zone conquise : on considère qu'elle obtient le maximum possible pour les dés en question. Par ailleurs, une créature désignée peut une fois par jour se débarrasser d'un niveau de fatigue en passant un repos court dans la zone.

Interdit. Vous rendez la zone particulièrement dérangeante pour les intrus. Tant que cet effet persiste, aucune créature ne peut se téléporter dans la zone ni même utiliser de portails pour y entrer. Le sort protège la zone contre les déplacements planaires. En outre, le sort blesse les créatures des types choisis au moment de l'incantation. Choisissez-en au moins un parmi les suivants : célestes, élémentaires, fées, fiélons, morts-vivants et ravageurs du Chancre. Quand une telle créature entre dans la zone conquise pour la première fois d'un tour de jeu ou qu'elle y commence son tour, vous pouvez décider qu'elle subit 5d10 dégâts psychiques.

Télépathie. Vous nouez un lien télépathique entre un maximum de huit créatures consentantes de votre choix situées dans la zone conquise. Les créatures ayant une valeur d'Intelligence de 2 ou moins ne sont pas affectées par ce sort. Tant que l'effet persiste et qu'elles restent dans la zone, les cibles peuvent communiquer par télépathie, qu'elles parlent ou non une même langue. Une cible qui quitte la zone reste en contact télépathique avec les autres pendant 10 minutes, quelle que soit la distance qui les en sépare (sauf si elle part sur un autre plan d'existence).

Spécialiste

À partir du niveau 3 également, vous choisissez une spécialité. Il s'agit d'une compétence de connaissance (Arcanes, Histoire, Investigation, Nature, Religion), d'une maîtrise d'outils ou de véhicule. Choisissez une maîtrise reflétant votre domaine de recherche, votre bonus de maîtrise est désormais doublé pour tout test de caractéristique associé. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique associé à votre choix, vous pouvez en outre dépenser 2 points d'astuce pour bénéficier d'un avantage.

Bidouille

À partir du niveau 7, vous êtes capable de confectionner de petits objets périssables qui facilitent l'exécution de certaines tâches. Dans le cadre d'un repos court ou long, vous pouvez ainsi bricoler un seul petit objet à partir de presque rien. Au moment de sa confection, vous devez décider à quoi s'appliquera cet objet, parmi les choix suivants :

- Une compétence ou un type d'outils donné, associé à une caractéristique physique (Force, Dextérité ou Constitution)
- Une arme ou une armure donnée (non pas un groupe comme les épées longues, mais un objet précis, comme l'épée longue du roublard demi-elfe de votre groupe)

La personne qui dispose de l'objet peut ensuite l'activer à tout moment au prix d'une action. Durant 1 minute, soit 10 rounds, chaque fois qu'elle recourt à ce qui a été associé à l'objet, elle bénéficie d'un avantage au jet correspondant s'il s'agit d'un type d'outils ou d'une compétence, d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts s'il s'agit d'une arme, et d'un bonus de +2 à la CA s'il s'agit d'une armure (l'éventuel désavantage aux tests de Dextérité [Discrétion] est également annulé dans ce cas). L'objet est détruit à l'issue de cette minute de fonctionnement ou au bout de 24 heures si personne ne l'utilise.
À partir du niveau 14, vous pouvez fabriquer deux bidouilles dans le cadre d'un repos. Au niveau 20, vous pouvez fabriquer trois bidouilles par repos.

Besace d'abondance

Au niveau 20, lorsque vous lancez le dé d'initiative alors qu'il ne vous reste plus le moindre point d'astuce, vous en regagnez 4.

Marottes

Les lettrés, qu'ils soient occultistes, dracologues ou d'une autre spécialité, ont tous une passion prononcée pour un domaine intellectuel spécifique, souvent en lien avec leur sujet de recherche principal. Parmi les plus courants chez les aventuriers, on compte comme marotte l'alchimie et l'exploration de l'âme.

Faculté d'adaptation

Le lettré est l'aventurier le plus flexible, capable d'apprendre de tout type de situation et de nombreux type de mentor. Si votre meneur utilise cette règle optionnelle, le lettré peut choisir une marotte hors de la liste spécifique à sa classe. Dans ce cas, il opte pour un archétype issu d'une autre classe, à condition toutefois de respecter les restrictions suivantes :

- L'archétype choisi ne doit pas renforcer ni développer de capacités de la classe de base. Ainsi une voie primale requérant la maîtrise de la rage ne pourra pas être sélectionnée. Dans **Aventuriers**, les archétypes compatibles avec la classe de lettré sont : élu arcanique (guerrier) ; ruffian (guerrier) ; chasseur (rôdeur) ; explorateur de l'Inframonde (rôdeur) ; espion (roublard).
- Les aptitudes s'acquièrent aux niveaux où le lettré reçoit ses aptitudes de marotte (3, 6, 10 et 17) et non aux niveaux de la classe d'origine. Pour recevoir une aptitude d'archétype, le lettré doit être d'un niveau égal ou supérieur au niveau auquel la classe d'origine l'octroie.
- Le lettré ne peut gagner qu'une seule aptitude d'archétype lorsqu'il atteint un niveau lui octroyant une aptitude de marotte, à l'exception du niveau 17 auquel il peut en apprendre deux s'il y a lieu (cf. **exemple ci-dessous**).

L'archétype explorateur de l'Inframonde prévu pour le rôdeur pourrait ainsi être choisi par un lettré, qui doit toutefois se montrer plus patient dans l'acquisition de ses aptitudes, comme montré dans le tableau ci-dessous :

Capacité d'explorateur de l'Inframonde	Niveau d'acquisition pour un rôdeur	Niveau d'acquisition pour un lettré
Habitué des tunnels	3	3
Jeu de jambes	3	6
Maître des tunnels	7	10
Adaptation martiale	11	17
Œil des profondeurs	15	17

Lorsque vous avez choisi votre archétype, expliquez la manière dont il se traduit pour votre lettré.
Léila a créé un lettré humain fasciné par l'Inframonde et ses mystères, c'est donc naturellement qu'elle opte pour l'archétype de l'explorateur de l'Inframonde, ne serait-ce que pour être moins vulnérable dans ses études.

« Histoire de lettrés… »

Un drakéide aux écailles vert jade fouille dans sa sacoche. Ses compagnons et lui se sont enfoncés dans un antique temple des Voyageurs. Tous comptent sur lui. S'il fait le mauvais choix, il pourrait déclencher un piège mortel. La mixture infâme qu'il a concoctée durant la dernière pause devrait suffire à ronger la machinerie dissimulée derrière les bas-reliefs. La fumée s'élève au travers des trous par lesquels auraient dû jaillir des fléchettes empoisonnées. Ils ne risquent plus rien – pour le moment.

Une melessë à la peau cuivrée passe pensivement les doigts entre ses fines nattes. Tous les indices sont là, éparpillés, sur cette scène de crime. Elle trie les détails, évalue leur pertinence, se rappelle tout ce qu'elle a lu et entendu. Un léger sourire apparaît sur ses lèvres. La chasseresse de monstres sait où trouver sa proie. Cette nuit, elle mettra un terme à la terreur qui frappe la ville.

Un homme vêtu d'un grand tablier de cuir s'active au-dessus d'un malade brûlant de fièvre. Sa jambe est d'une couleur violacée autour de la morsure. Un petit feu fait bouillir l'eau d'une calebasse. Le guérisseur prépare patiemment les épaisses racines qu'il va mélanger à l'emplâtre à poser sur la plaie. Demain son patient ouvrira les yeux, surpris d'avoir survécu.



Alchimie

L'alchimiste cherche à exhumer les secrets de ce domaine occulte qui échappe au divin et aux règles établies de la magie. Il n'est peut-être pas capable de lancer des sorts, mais nul ne peut nier sa faculté de produire des effets stupéfiants et des substances extraordinaires. On retrouve souvent des alchimistes dans les palais des souverains, quoique souvent retranchés dans leur laboratoire, ainsi qu'en complément des armées les plus redoutables. Cette marotte est classique chez les étudiants en arcanes, les ingénieurs gnomes et les médecins.

Sacoche alchimique

Quand vous choisissez cette marotte au niveau 3, vous faites l'acquisition d'une sacoche contenant les ingrédients de base de votre art. Son contenu diffère de celle d'un magicien, par exemple, notamment parce qu'il ne permet pas de lancer des sorts. Si vous perdez votre sacoche, vous ne pouvez plus recourir aux autres aptitudes de votre marotte. Vous obtenez en outre la maîtrise du nécessaire d'alchimiste. Si vous disposez déjà de cette maîtrise, votre bonus de maîtrise est en fait doublé pour tout test de caractéristique associé.

Entretenir sa sacoche

Pour disposer toujours des bons composants, il faut régulièrement garnir sa sacoche. Vous pouvez le faire en ramassant des ingrédients lors de vos voyages. Il s'agira de plantes, minéraux ou parties d'animaux. En ville, vous pouvez vous épargner ces collectes contre une augmentation de +1 po de votre niveau de vie.

Vous pouvez acquérir une sacoche d'alchimiste dans toute boutique vendant par ailleurs des sacoches de composantes. Ces deux objets sont au même prix.

Guérisseur

Au niveau 3 également, vous acquérez la capacité de soigner les blessures par l'intermédiaire de baumes de votre cru. Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature et dépenser autant de points d'astuce que vous le souhaitez pour lui faire récupérer un nombre de points de vie s'élevant à 1d6 par point d'astuce dépensé + votre modificateur d'Intelligence.

- **Bidouille.** À partir du moment où vous acquérez l'aptitude Bidouille, vous pouvez confectionner dans le cadre d'un repos court ou long un baume spécial vous permettant d'optimiser ces soins. Avec un tel ingrédient, au lieu de lancer des d6, vous faites directement récupérer un nombre de points de vie égal à d10 par point d'astuce dépensé + votre modificateur d'Intelligence. Les points d'astuce se dépensent au moment d'appliquer le baume, et non lors de sa confection. Le baume se détruit selon la règle normale des objets confectionnés par l'aptitude Bidouille.

Artificier

À partir du niveau 6, vous puisez dans votre sacoche pour improviser des effets pyrotechniques dévastateurs. Deux versions vous sont accessibles :

- Au prix d'une action, vous pouvez dépenser autant de points d'astuce que vous le souhaitez pour effectuer une attaque à distance contre une créature ou un objet situé dans un rayon de 6 m. Effectuez une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant la substance projetée comme une arme improvisée. En cas de réussite, la cible subit au début de chacun de ses tours de jeu des dégâts de feu s'élevant à 1d4 par point d'astuce dépensé + votre modificateur d'Intelligence. Au prix d'une action, une créature peut mettre fin à ces dégâts en réussissant un test de Dextérité DD 10 pour éteindre les flammes.
- Au prix d'une action, vous pouvez répandre une mixture issue de votre sacoche sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, ou encore la lancer sur une cible à une distance maximale de 6 m. Dans tous les cas, vous effectuez une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant la mixture comme une arme improvisée. Pour ce jet d'attaque uniquement, c'est votre modificateur d'Intelligence qui s'applique, et non celui de Dextérité. En cas de réussite, la cible subit des dégâts d'acide s'élevant à 2d6 par point d'astuce dépensé + votre modificateur d'Intelligence.

- **Bidouille.** À partir du niveau 7, lorsque vous recourez à votre aptitude Bidouille, l'objet confectionné peut être une version améliorée des projectiles ci-dessus. Dans ce cas, au lieu de lancer les dés, on considère que vous obtenez le maximum possible pour chaque dé (4 pour 1d4, 6 pour 1d6). En outre, vous pouvez décider à la confection que l'objet inflige un autre type de dégâts que la normale, parmi la liste suivante : acide, feu, foudre, froid et tonnerre. Les points d'astuce se dépensent au moment d'appliquer l'effet, et non lors de la confection de l'objet. L'objet se détruit au bout de 24 heures si vous ne l'utilisez pas, sachant que vous êtes le seul à pouvoir vous en servir.

Stupéfacteur

À partir du niveau 10, vous savez préparer des produits capables de gonfler les capacités physiques ou mentales. Dans certaines régions, vous serez considéré comme un marchand de drogues et risquerez des sanctions pouvant aller jusqu'à la peine de mort.

Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 1 point d'astuce pour produire l'un des effets suivants sur la créature consentante que vous touchez (tous les effets persistent pendant 1 minute) :

- Réprimer sur elle les états préjudiciables **charmé** et **effrayé** et l'y immuniser.
- Lui conférer un avantage aux tests et aux jets de sauvegarde de Force, une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants, et un bonus de +2 aux jets de dégâts des attaques de corps au corps recourant à la Force.
- Lui octroyer un nombre de points de vie temporaires égal au triple de votre modificateur d'Intelligence.

- Lui conférer une résistance à un type de dégâts parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid, nécrotiques, poison, psychiques, radiants ou tonnerre.

Si au lieu d'un seul point, vous dépensez 3 points d'astuce, vous produisez l'un des effets suivants :

- Réprimer sur elle les états préjudiciables empoisonné, étourdi, paralysé et pétrifié, et l'y immuniser.
- Lui conférer l'immunité contre un type de dégâts parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid, nécrotiques, poison, psychiques, radiants ou tonnerre.

Ces produits ne sont pas sans danger, toutefois. Une minute après application des effets, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 + points d'astuce dépensés. En cas d'échec, elle subit au choix un niveau de fatigue ou une folie passagère déterminée aléatoirement.

- **Bidouille.** Lorsque vous recourez à l'aptitude Bidouille, l'objet confectionné peut être une version améliorée des produits cités ci-dessus. Dans ce cas, la durée de l'effet passe à une heure et le bénéficiaire n'est soumis à aucun jet de sauvegarde à la fin des effets. Les points d'astuce se dépensent au moment d'appliquer le produit, et non lors de la confection de l'objet. L'objet se détruit au bout de 24 heures si vous ne l'utilisez pas, sachant que vous êtes le seul à pouvoir les administrer efficacement.

Mithridatisme

À partir du niveau 17, vous avez tellement manipulé de substances toxiques et contaminées que vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.
Par ailleurs, lorsque vous êtes exposé à un poison entraînant normalement une perte de points de vie en cas de jet de sauvegarde raté, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 5 points d'astuce et gagner aussitôt autant de points de vie temporaires que la perte de points de vie normalement infligée (maximum 15).

Pierre philosophale

À partir du niveau 17 également, votre maîtrise alchimique vous permet d'obtenir la fameuse pierre philosophale, aux propriétés surnaturelles. Il vous faut pour obtenir l'objet consacrer une semaine de travail dans un laboratoire d'alchimie. Sans de telles installations, il vous faudra réussir à l'issue des travaux un test d'Intelligence (nécessaire d'alchimie) DD 25. Une fois la pierre obtenue, vous êtes le seul à pouvoir vous en servir et ce lien brise celui que vous entreteniez éventuellement avec une autre pierre philosophale. En soi, la pierre est surnaturelle, mais pas magique et les effets qu'elle manifeste, même quand ils reproduisent un sort, ne sont pas magiques non plus (et donc non soumis aux restrictions en matière de magie, notamment les zones de magie morte ou faible). Elle vous permet d'accomplir les prodiges suivants :

- **Transmutation.** Vous êtes capable d'altérer n'importe quel métal pour lui donner tous les attributs d'un autre métal, y compris l'or, le platine, le mithral et l'adamantium. Lorsque vous recourez à votre aptitude Bidouille, au lieu de confectionner un objet, vous pouvez ainsi transformer jusqu'à 250 kg de métal en un autre métal. La forme des objets reste la même, mais leur poids, leur apparence, leur dureté et leurs autres propriétés deviennent ceux du nouveau métal. Seule la vision lucide permet de voir les objets ainsi transformés pour ce qu'ils sont. Les objets reprennent leurs attributs initiaux 1 minute après avoir servi activement (dans le cas d'une arme ou d'une armure, par exemple) ou au bout de 24 heures si personne ne s'en sert.

- **Guérison.** Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature avec la pierre pour lui appliquer les effets de l'un des sorts suivants : *restauration suprême*, *retour à la vie* ou *soins de groupe*. Votre Intelligence est dans ce cadre considérée comme votre caractéristique magique. Les effets produits correspondent au niveau le plus faible possible pour le sort en question (5e niveau pour soins de groupe, par exemple). Une fois que le prodige de guérison de la pierre a été employé deux fois, il vous faut terminer un repos long pour pouvoir la réutiliser de cette manière.

- **Stabilisation.** Dès que vous touchez avec la pierre une créature vivante qui a 0 point de vie, son état devient stable.

- **Jouvence.** Tant que la pierre philosophale est en possession de votre personnage, aucune magie ni aucun pouvoir surnaturel ne peut vous faire vieillir. Une fois par semaine, vous pouvez également débarrasser une créature de tout vieillissement magique ou surnaturel. Par ailleurs, à la fin de chaque année durant laquelle la pierre est restée sur votre personne sans interruption de plus d'une journée, lancez 1d20 pour voir si vous avez vieilli : sur un résultat de 10 à 19, vous n'avez pas vieilli ; sur un résultat de 2 à 9, vous avez vieilli d'un an (comme une personne normale) ; sur un résultat de 1, vous avez vieilli de deux ans ; sur un résultat de 20, vous avez rajeuni d'un an.

Exploration de l'âme

Sans recourir à la moindre magie, l'explorateur de l'âme fait preuve d'une clairvoyance presque surnaturelle, qui lui permet de scruter le cœur de ses adversaires, comme celui de ses amis. Certains profitent bassement de ce talent pour manipuler autrui comme des marionnettes, mais d'autres luttent contre les malfaisants qui se cachent derrière une façade immaculée. En dehors du domaine strict de l'aventure, de nombreux métiers s'ouvrent aux férus de psychologie : conseiller politique, enquêteur, conciliateur, agitateur, avocat et tout ce qui demande de comprendre et anticiper les comportements.

Aisance sociale

Quand vous choisissez cette marotte au niveau 3, vous recevez la maîtrise de la compétence Intuition, ainsi que de deux autres parmi les suivantes : Intimidation, Investigation, Persuasion et Tromperie. Pour chacune des compétences octroyées, si vous disposez déjà de la maîtrise, votre bonus de maîtrise est en fait doublé pour tout test de caractéristique associé.

Incitation

Dès le niveau 3 également, vous pouvez recourir à l'action Inciter (cf. **encadré Inciter du chapitre Combat**), même si votre meneur n'accorde pas cette option aux autres personnages.
En outre, vous pouvez dépenser 1 point d'astuce pour entreprendre l'action Inciter au prix d'une action bonus.

Intuition

À partir du niveau 3 également, vous êtes particulièrement observateur et capable d'anticiper les mouvements et actions d'autrui.
Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m se déplace ou effectue une action, vous pouvez jouer votre réaction et dépenser 3 points d'astuce pour recourir à une seule des deux options suivantes :

- **Déplacement.** Vous pouvez vous déplacer de votre VD ou effectuer une action (mais pas une attaque d'arme ni lancer un sort ou utiliser une aptitude entraînant un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde). Si vous étiez directement ciblé par la créature et que votre déplacement ou votre action l'empêche désormais de vous cibler, elle perd l'attaque ou le sort en question.
- **Alerte.** Vous pouvez alerter vos compagnons d'un danger imminent afin qu'ils s'y préparent au mieux. Dans ce cas, jusqu'à la fin du tour de jeu en cours, toutes les créatures qui vous entendent et vous comprennent (y compris vous) bénéficient d'un avantage aux jets de sauvegarde, et la créature qui vous a fait réagir subit un désavantage à ses jets d'attaque contre elles et vous.

Vous pouvez attendre de connaître l'action entreprise par la créature de départ, à condition de ne pas temporiser jusqu'à ce que le meneur vous informe sur la réussite ou l'échec de sa tentative.

Trouble-sort

À partir du niveau 6, vous avez un talent certain pour perturber les adeptes de magie.
Quand une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m jette un sort, vous pouvez jouer votre réaction et dépenser 1 point d'astuce pour tenter de la perturber. Effectuez alors un test d'Intelligence dont le DD est égal à 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et n'a aucun effet. Vous pouvez dépenser des points d'astuce supplémentaires lors de votre réaction : chaque point en plus du premier vous permet d'appliquer une fois votre bonus de maîtrise au test d'Intelligence.

Détachement

À partir du niveau 10, vous avez scruté tellement d'esprits dérangés que vous êtes vous-même endurci contre l'aliénation mentale.
Chaque fois que vous devez effectuer un jet de sauvegarde pour résister à la folie, vous bénéficiez d'un avantage au jet correspondant. En outre, quand vous devez déterminer aléatoirement une forme de folie (passagère, durable ou permanente) vous affectant, lancez 2 fois les dés et choisissez celle qui vous convient le mieux.
Enfin, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre tout sort de l'école de l'Enchantement, contre la corruption et contre toute aptitude imposant l'état **charmé** ou **effrayé**.

Influence

À partir du niveau 10 également, votre compréhension des cœurs et votre maîtrise de l'hypnose vous confèrent une autorité et un charme hors du commun.
Au prix d'une action, vous pouvez dépenser des points d'astuce pour vous adresser à une créature qui vous entend (à condition que sa valeur d'Intelligence soit au moins égale à 4) et activer l'un des effets suivants :

- 1 point d'astuce pour pouvoir communiquer normalement pendant 1 minute avec une créature qui ne parle aucune des langues que vous maîtrisez par ailleurs.
- 3 points d'astuce pour tenter de la charmer. Si la créature vous comprend, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être **charmée** pendant 1 heure.
- 5 points d'astuce pour lui donner un ordre d'une phrase ou deux. Si la créature vous comprend et que l'instruction paraît raisonnable, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir adopter la ligne de conduite imposée. L'effet prend fin dès que la tâche est menée à bien ou que huit heures se sont écoulées.
- 10 points d'astuce pour lui imposer une mission. Si la créature vous comprend et que la mission n'est pas d'évidence suicidaire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir tout faire pour accomplir la mission. L'effet prend fin dès que la mission est menée à bien ou que 30 jours se sont écoulés.

Si la créature vous est hostile au moment où vous recourez à l'aptitude, elle bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde correspondant. Si vous ou l'un de vos alliés infligez des dégâts à la créature avant le terme des effets, ceux-ci prennent aussitôt fin.
Les créatures immunisées contre l'état charmé bénéficient d'un avantage à leurs jets de sauvegarde de Sagesse contre cette aptitude.

Cure

À partir du niveau 17, votre connaissance de la psyché est telle que vous savez soigner les troubles mentaux.
Vous pouvez passer 30 minutes avec une créature et dépenser un certain nombre de points d'astuce, pour obtenir les effets suivants :

- 1 point d'astuce pour réprimer 1 point de Corruption (permanent ou non) pendant 24 heures.
- 3 points d'astuce pour réprimer une folie pendant 24 heures.
- 5 points d'astuce pour débarrasser la créature de l'état **effrayé** ou **charmé**.
- 5 points d'astuce pour débarrasser la créature d'une folie passagère.
- 10 points d'astuce pour débarrasser la créature d'une folie durable.
- 10 points d'astuce pour tenter de la débarrasser d'une malédiction mentale ; vous effectuez alors un test d'Intelligence DD 20, en cas de réussite, la créature est délivrée de la malédiction.
- 10 points d'astuce pour débarrasser une créature de 1 point de Corruption temporaire. La cible subit 1 niveau de fatigue par point de Corruption temporaire ainsi purifié.

Si votre meneur l'autorise, quand vous utilisez l'aptitude, vous pouvez en appliquer les effets sur vous-même plutôt que sur une autre créature.

Magicien



Les magiciens naissent souvent sans don apparent pour la magie mais, à force de persévérance, ils apprennent les théorèmes les plus complexes et parviennent à atteindre l'Éveil, ce moment insaisissable leur permettant de manipuler les flux magiques afin d'altérer la réalité comme ils le désirent. La plupart des magiciens estiment que l'Éveil est la quintessence du savoir et vient parachever un parcours d'apprentissage méthodique.

Une discipline rigoureuse

Pour le commun des mortels, la magie est une chose mystérieuse. Même les créatures qui la manient naturellement ou les prêtres et les sorciers qui utilisent celle qui leur est attribuée par des puissances supérieures ne comprennent que rarement les principes qui la régissent. Au pire, la magie est considérée comme un danger et au mieux comme quelque chose de miraculeux dont le fonctionnement ne mérite pas autant d'attention que ses effets. Les magiciens ne se contentent pas de telles platitudes. Pour eux, la magie est une discipline qui demande une pratique et un apprentissage rigoureux. Si les explications quant aux origines de la magie varient selon les écoles, la magie profane ou « arcanique » répond à une méthode stricte et reconnue. Certains gestes et phrases, parfois combinés avec d'autres ingrédients, s'ils ne restent que des théories pour ceux n'ayant pas connu l'Éveil demeurent pour tous des préalables obligatoires pour provoquer des réactions magiques. Les composantes nécessaires à l'obtention d'un résultat sont déterminées par le calcul et l'expérimentation avant d'être couchées sur le papier pour que d'autres mages puissent les étudier. L'alchimie fait souvent partie de l'éducation d'un magicien, car elle répond à des règles similaires et permet d'observer des réactions magiques dans des conditions plus stables pour mieux les analyser.

Comprendre la mécanique essentielle de la magie

Pourtant, il ne suffit pas de mémoriser un sort et de l'exécuter à la lettre pour le lancer. Il faut d'abord en comprendre sa mécanique essentielle, sans quoi l'esprit du mage ne peut simplement pas entrer en résonance avec la magie qu'il tente d'utiliser : voilà comment la majorité des magiciens perçoivent le phénomène de l'Éveil. Cette compréhension profonde serait l'ingrédient final de chaque sort. Pour quelques prodiges, cette compréhension vient naturellement, mais pour la plupart, le processus d'apprentissage et d'étude peut demander des années avant que l'individu puisse lancer ses premiers sorts. Les aspirants magiciens intègrent parfois des écoles enseignant les arcanes afin de recevoir une instruction formelle et les enfants qui montrent une inclination pour la magie ou les études sont souvent placés dans de tels établissements. Mais ces écoles sont rares et très coûteuses et la manière la plus classique pour apprendre la magie est de trouver un mentor expérimenté qui prendra l'aspirant comme disciple en échange de son assistance. Étant donné le grand nombre de textes et de grimoires qu'écrivent et publient les mages, un autodidacte intelligent, motivé et ayant accès à une bibliothèque occulte bien fournie, serait à même de se former seul, à condition d'être prêt à redoubler d'efforts.

Différentes voies de la magie

Beaucoup de magiciens se consacrent à la recherche et à l'étude de la magie, mais cela ne les confine pas aux laboratoires et de nombreux mages vont sur le terrain, à la recherche de nouvelles applications des arcanes. Ceux qui pratiquent la magie de guerre sont capables de démonstrations de puissance destructrice et œuvrent aux côtés des armées qui louent leurs services. D'autres ne voient pas leurs études magiques comme un but en soi et utilisent leurs pouvoirs pour arriver à d'autres fins, mais la recherche reste souvent une partie importante de leur vie, car il est toujours utile d'apprendre ou de créer de nouveaux sorts et difficile d'abandonner ce pour quoi on a consacré tant d'efforts.

De précieux alliés

Les magiciens qui arrivent au terme de leur formation sont des individus brillants et des érudits au savoir encyclopédique. Connaître l'Éveil leur permet de mettre en œuvre ces connaissances et les rend capables de lancer une grande variété de sorts, des plus spectaculaires aux plus subtils. Au combat, ils comptent souvent sur leurs compagnons pour les protéger, pendant qu'ils infligent des dégâts considérables à l'ennemi ou qu'ils améliorent les performances de leurs alliés par un vaste choix de sorts de protection et de soutien.



L'Éveil et l'intensité de la magie

Les arcanes peuvent être étudiés au même titre que l'histoire, la géographie, la théologie ou les langues, dans toute académie consacrée aux lettres. De tels établissements n'existent que dans les plus grandes villes, à l'instar de la Cité Franche au Cyfandir, ou Varnaïrello, dans le royaume elfique d'Ellerìna.

L'intensité de la magie et la fréquence de l'Éveil à sa pratique déterminent si les lanceurs de sort sont assez communs ou non. S'ils sont relativement nombreux, il peut exister une faculté des arcanes, des salles d'entraînement spécifiques et un cursus sur mesure pour chaque tradition arcanique. Lorsque vous créez votre personnage magicien, demandez à votre meneur quel niveau de magie il a décidé pour sa campagne.

« Le savoir n'est pas tout. Pour connaître l'Éveil et que votre savoir devienne pouvoir, il faudra transcender la technique. Sans âme, la technique n'est rien qu'une sale manie. » *Propos attribués à la magister Aria Malachaï, considérée comme l'une des magiciennes les plus puissantes des Éoliennes. Aria est fondatrice du monastère Azur, école de magie dans laquelle se rendent les étudiants cherchant la voie de l'Éveil.*

Aptitudes de classe

Tous les magiciens acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau de magicien
Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : arbalètes légères, bâtons de combat, dagues, fléchettes, frondes
Outil : un au choix parmi le nécessaire de calligraphe, le nécessaire d'alchimiste, le nécessaire de cartographe
Langue : une langue exotique au choix
Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : deux au choix entre Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine, Nature et Religion

Les connaissances essentielles d'un magicien

La formation de magicien implique nécessairement la fréquentation assidue de livres traitant du surnaturel. Vous pouvez avoir appris Arcanes grâce à votre historique, ou choisir la compétence parmi celles de votre classe.
Les grimoires et traités sont essentiellement écrits dans un nombre limité de langues. Il s'agit là d'un usage bien établi, marque du respect aux Anciens. L'autre raison est plus pratique : les érudits du monde entier communiquent par courrier, s'échangent des ouvrages et comptes-rendus d'expérience. Pour cela, ils utilisent soit les langues des plus grands empires, soit celles des premiers auteurs. En tant que magicien, il peut être utile de connaître les langues suivantes : elfique, kaani et draconique. En matière de magie noire, on compte également beaucoup de textes rédigés en démoniaque ou en diabolique. Le céleste est surtout utilisé dans le domaine sacré et vous concerne donc peu.

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :
- (a) un bâton ou (b) une dague
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'aventurier
- Un grimoire

Le magicien

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Emplacements de sort par niveau de sort								
				1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Sorts, Récupération arcanique	3	2								
2	+2	Tradition arcanique	3	3								
3	+2	-	3	4	2							
4	+2	Augmentation de caractéristique	4	4	3							
5	+3	-	4	4	3	2						
6	+3	Aptitude de Tradition	4	4	3	3						
7	+3	-	4	4	3	3	1					
8	+3	Augmentation de caractéristique	4	4	3	3	2					
9	+4	-	4	4	3	3	3	1				
10	+4	Aptitude de Tradition	5	4	3	3	3	2				
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1			
12	+4	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1			
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Aptitude de Tradition	5	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts attitrés	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Sorts

Disciple de la magie des arcanes, vous ne vous séparez jamais du grimoire qui renferme vos sorts. Au départ, il ne s'agit que des prémices de la puissance véritable que vous acquerrez.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du magicien. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de magicien au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **Le magicien**.

Grimoire

Au niveau 1, vous disposez d'un grimoire renfermant six sorts de magicien du 1er niveau, au choix. C'est dans ce livre que vous conservez les sorts de magicien que vous connaissez, à l'exception des sorts mineurs, qui sont définitivement ancrés dans votre esprit.

Préparer et lancer des sorts

La table **Le magicien** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de magicien que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans votre grimoire un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

Si vous êtes par exemple magicien de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau. Si vous êtes doté d'une Intelligence de 16, votre liste de sorts mémorisés et préparés peut compter six sorts du 1er ou 2e niveau, selon la combinaison de votre choix. Si vous préparez le sort du 1er niveau projectile magique, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1er ou du 2e niveau. Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long. La préparation d'une nouvelle liste de sorts de magicien se fait par l'étude de votre grimoire et la mémorisation des formules et gestes nécessaires pour les lancer, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

Caractéristique magique

L'Intelligence est la caractéristique magique associée aux sorts du magicien. Votre magie dépend directement de votre mémoire et de votre faculté à étudier de longues heures. Vous recourez à l'Intelligence chaque fois qu'un sort de magicien fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur d'Intelligence lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de magicien que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de magicien.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence
Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Rituels

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de magicien contenus dans votre grimoire qui comportent le mot-clé « rituel ». Il n'est pas nécessaire que vous ayez préparé un tel sort.

Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique (cf. **chapitre Équipement**) comme focaliseur de vos sorts de magicien.

Apprentissage de sorts du 1er niveau et supérieur

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir deux sorts de magicien que vous ajoutez gratuitement à votre grimoire. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort (cf. **la table Le magicien**). Vous trouverez éventuellement d'autres sorts au fil de vos aventures et pourrez aussi les transcrire dans votre grimoire (cf. **l'encadré Votre grimoire**).

Si votre meneur a décidé d'utiliser la règle optionnelle Hasard des apprentissages (cf. **Introduction du chapitre Classes**), vous obtenez de nouveaux emplacements de sort selon votre niveau, mais pas de nouveaux sorts automatiques : vous devrez les découvrir au fil de vos aventures ou trouver un mentor qui voudra bien vous les apprendre.

Votre grimoire

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire illustrent la nature de vos propres recherches magiques, ainsi que vos découvertes intellectuelles et votre compréhension du multivers.
Vous trouverez peut-être d'autres sorts durant vos aventures, retranscrits sur un parchemin extirpé du coffre d'un mage maléfique, par exemple, ou enfouis dans un volume poussiéreux déniché dans une bibliothèque millénaire.

Recopier un sort dans son grimoire. Lorsque vous trouvez un sort de magicien du 1er niveau ou supérieur, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il est d'un niveau que vous pouvez préparer et si vous disposez du temps nécessaire pour le déchiffrer et le retranscrire.
Cette opération vous demande de reproduire le sort sous sa forme de base, puis de décrypter le système de notation propre au magicien qui a rédigé le sort. Il vous faut vous familiariser avec le sort jusqu'à ce que vous intégriez bien tous les sons et gestes demandés, après quoi vous pouvez le retranscrire dans votre grimoire selon votre propre code.
La procédure nécessite 2 heures et 50 po par niveau du sort. Ces coûts représentent les composantes matérielles demandées par vos tâtonnements et les encres spéciales utilisées pour la retranscription. Une fois cet argent dépensé et ce temps consacré, vous pouvez préparer le sort normalement.

Remplacer le grimoire. Vous pouvez recopier un sort contenu dans votre grimoire, opération judicieuse si vous souhaitez disposer d'un exemplaire de secours. La procédure est la même que pour la transcription de base, si ce n'est qu'elle s'avère plus rapide et moins complexe, puisque vous n'avez pas besoin de déchiffrer votre notation et que vous savez déjà lancer le sort. Elle ne vous demande ainsi que 1 heure et 10 po par niveau du sort copié.
Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez recourir à cette même opération pour retranscrire les sorts que vous avez préparés dans un nouveau livre. En revanche, tout autre sort (y compris ceux qui figuraient dans votre grimoire perdu) doit être retrouvé ailleurs avant de pouvoir être retranscrit selon la méthode normale. Cela explique pourquoi de nombreux magiciens ont au moins un exemplaire de rechange qu'ils mettent soigneusement à l'abri.

L'aspect du grimoire. Votre grimoire se présente comme une collection unique de sorts, caractérisée par ses fioritures et ses nombreuses annotations stylisées. Le livre lui-même peut n'être qu'un rudimentaire volume en cuir relié offert par votre maître ou un beau tome doré sur tranche déniché dans une vieille bibliothèque, ou encore une liasse de feuilles volantes rassemblées tant bien que mal après la perte malheureuse de votre précédent grimoire.

Récupération arcanique

Vous avez appris à recouvrer une partie de vos énergies magiques en vous plongeant dans votre grimoire. Une fois par jour, lorsque vous terminez un repos court, vous pouvez désigner des emplacements de sort dépensés pour les récupérer. Le niveau cumulé de ces emplacements doit rester inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de magicien arrondie au supérieur, sachant en plus qu'aucun emplacement ne peut dépasser le 5e niveau. Il vous faut ensuite terminer un repos long pour pouvoir réutiliser cette aptitude.
Si vous êtes par exemple magicien de niveau 3, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacements de sort, c'est-à-dire un emplacement du 2e niveau ou deux emplacements du 1er niveau.

Tradition arcanique

Lorsque vous atteignez le niveau 2, vous choisissez une tradition arcanique, parmi les suivantes : mage spécialiste de l'une des huit écoles de magie, désenchanteur, mage de guerre, mage des forces et mystificateur, toutes détaillées à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Maîtrise des sorts

Au niveau 18, votre maîtrise de certains sorts est telle que vous pouvez les lancer à volonté. Choisissez dans votre grimoire un sort de magicien du 1er niveau et un autre, du 2e niveau. Vous pouvez désormais lancer ces sorts au niveau le plus faible sans dépenser d'emplacement de sort, à condition de les avoir préparés. Si vous souhaitez en lancer un à plus haut niveau, il vous faut utiliser un emplacement de sort selon la règle normale. 8 heures d'étude vous permettent de renoncer à l'un de ces sorts, voire les deux, et de les remplacer par d'autres sorts de niveau égal.

Sorts attitrés

En atteignant le niveau 20, votre maîtrise de deux sorts puissants est telle que vous pouvez les lancer presque spontanément. Sélectionnez dans votre grimoire deux sorts de magicien du 3e niveau. Ces sorts attitrés sont toujours considérés comme préparés en ce qui vous concerne, sans pour autant être décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer. Vous pouvez les lancer chacun une fois en tant que sorts du 3e niveau sans dépenser d'emplacement de sort. Après cela, vous devez terminer un repos court ou long pour profiter à nouveau de cet aspect de l'aptitude. Si vous souhaitez lancer l'un ou l'autre de ces sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort selon la règle normale.

« Histoires de Magiciens… »

Assise en tailleur, le vent gonflant ses cheveux, Aria contemple le paysage qui lui fait face. De l'autre côté de la vallée, le monastère lui apparaît comme un point gris accroché aux rochers. À pied, il lui faudrait plusieurs jours pour le rejoindre. La gnome ferme les yeux et se représente mentalement la cour intérieure de l'école de magie. Il lui suffit de prononcer un mot pour qu'elle s'y téléporte et se retrouve au milieu de ses élèves ébahis.

Un jeune halfelin est assis dans une alcôve, penché sur les pages jaunies d'un grimoire. Il marmonne une phrase aux accents rauques, suivant le tracé des schémas sur le papier de ses doigts tachés d'encre. Il relève la tête et fixe la bougie éteinte posée devant lui. Sa main trace le dessin d'un sceau magique et il prononce à voix haute l'incantation qu'il répétait. Son visage s'illumine de joie devant la flamme aux reflets verdâtres qui embrase toute la bougie et brûle avec la force d'une torche.

Un troll écumant se rue en direction d'un groupe d'aventuriers à travers une vaste salle souterraine. Parmi eux, une elfe coiffée d'un diadème s'exclame en elfique ancien, la main tendue vers le monstre. Le troll ralentit, et finit par s'arrêter, pris d'un irrépressible fou rire, si fort qu'il ne parvient plus à même tenir debout et se roule au sol en se tenant les côtes.

Au sommet des remparts de pierre blanche d'une ville dressée au cœur du désert, un seigneur ventripotent paré de riches habits et coiffé d'un turban luxueux observe de sa longue-vue l'armée qui s'amasse par-delà les dunes. Il s'empare de son sextant et effectue quelques mesures en se référant à la carte stellaire qu'un serviteur lui présente. D'un coffret de bronze ouvragé que lui tend un autre esclave, il sort une vasque, un pendule et deux fioles de verre, l'une remplie d'huile et l'autre de sable noir. Il en verse le contenu dans la vasque et fait doucement balancer le pendule au-dessus. Il pose ses instruments et saisit à nouveau sa longue-vue pour contempler l'armée ennemie, autour de laquelle se lève une tempête de sable si brûlante que l'étoffe de leurs bannières s'enflamme, de même que le crin de leurs chevaux.

Traditions arcaniques

La magie est par convention classée en huit écoles : l'abjuration, qui cherche à créer des défenses efficaces ; la divination, qui permet de révéler les choses, qu'il s'agisse de l'avenir, du passé ou du présent ; l'enchantement, consacré à l'influence sur l'esprit ; l'évocation, qui appelle des puissances destructrices à se manifester soudainement ; l'illusion, qui se joue des sens et des apparences ; l'invocation, qui appelle des créatures ou fait intervenir la flore et les éléments au service du lanceur de sort ; la nécromancie, qui brouille les limites entre vie et mort ; la transmutation, qui modifie véritablement l'aspect et la nature des choses.
La manière dont un magicien appréhende les différentes écoles de magie dépend de la tradition à laquelle il adhère. Celles-ci diffèrent par leurs méthodes d'apprentissage et divers points de théorie. L'infinie variété des aspects de la magie pousse ceux qui l'étudient à s'attacher à une spécialité, une prédilection pour l'une ou l'autre de ses formes.

Spécialiste arcanique

Un spécialiste arcanique est un mage décidant de se spécialiser dans l'une des huit écoles de magie. Un mage de niveau 1 est nommé Novice ; à partir du niveau 2, il acquiert son statut et porte le nom de sa spécialité : Abjurateur, Devin, Enchanteur, Évocateur, Illusionniste, Invocateur, Nécromancien ou Transmutateur. Ces titres varient selon les civilisations ; le plus souvent ils sont synonymes de respect et de pouvoir. Les spécialistes de haut niveau deviennent souvent les conseillers des puissants, quand ce ne sont pas eux qui tirent les ficelles en coulisse. D'autres fois, un titre ou une spécialité doit être caché : les nécromanciens sont concernés en premier chef.

Savoir spécialiste

Dès le niveau 2, vous choisissez votre école de prédilection. Vous réduisez de moitié les coûts en or et en temps de toute transcription d'un sort de cette école dans votre grimoire.

Exotisme spécialisé

Au niveau 2, vous devenez capable d'étudier des sorts de votre école qui ne figurent pas dans votre liste de classe. Chaque fois que vous avez la possibilité d'ajouter un sort à votre grimoire, vous pouvez le sélectionner dans une autre liste de classe à condition qu'il soit de votre école de prédilection (cf. **Grimoire**). Vous pouvez ensuite le préparer et le lancer comme tout autre sort de votre école figurant dans votre grimoire.
Par ailleurs, vous avez la possibilité de lancer un sort de votre école de prédilection contenu dans un parchemin ou de tenter de le retranscrire dans votre grimoire, même s'il ne figure pas dans votre liste de classe.

Incantation facilitée

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort de votre école de prédilection dont le temps d'incantation est de 1 action, vous pouvez le faire en utilisant un emplacement de sort inférieur d'un niveau à celui du sort. Le sort est alors considéré comme d'un niveau supérieur à l'emplacement utilisé. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.
Si votre école de prédilection est l'Évocation, vous pouvez lancer boule de feu *(sort du 3e niveau) en dépensant un emplacement du 2e niveau ; le sort reste toutefois considéré comme lancé au 3e niveau. L'aptitude ne permet pas d'augmenter le niveau d'un sort lancé avec un emplacement d'un niveau supérieur ou égal à celui du sort (voir l'aptitude Incantation exacerbée, niveau 14).*

Incantation souple

À partir du niveau 10, vous pouvez, au prix d'une action bonus, lancer un sort de votre école de prédilection dont le temps d'invocation est de 1 action. Vous restez soumis aux restrictions des sorts lancés au prix d'une action bonus (cf. **Grimoire**).
En outre, tous les sorts de votre école de prédilection qui figurent dans votre grimoire peuvent être lancés en tant que rituels, selon les règles correspondantes. Certaines circonstances peuvent rendre impossible ou absurde une telle incantation ; le meneur peut alors décider que l'aptitude ne peut pas s'appliquer.
Que ce soit pour une incantation au prix d'une action bonus ou sous forme de rituel, une fois l'aptitude incantation souple utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Incantation exacerbée

À partir du niveau 14, lorsque vous lancez un sort de votre école de prédilection, on considère qu'il est d'un niveau supérieur à celui de l'emplacement réellement utilisé.
Si votre école de prédilection est l'Illusion et que vous lancez invisibilité par l'intermédiaire d'un emplacement du 2e niveau, le sort est en fait lancé au 3e niveau, si bien que vous pouvez cibler une créature de plus.

Maître des arcanes

En utilisant cette règle optionnelle, le meneur va permettre aux spécialistes arcaniques de transcender leur art et de devenir, à partir du niveau 8, de véritables maîtres en leur domaine. Seuls les spécialistes arcaniques les plus impliqués peuvent prétendre au titre de maître des arcanes. Un tel degré de spécialisation à un prix : le maître des arcanes va volontairement renoncer à l'usage des sorts d'une première école de magie au niveau 8 puis d'une seconde au niveau 16.

Maîtrise arcanique	1ère école opposée	2nde école opposée
Abjuration	Transmutation	Illusion
Divination	Invocation	Abjuration
Enchantement	Évocation	Nécromancie
Évocation	Enchantement	Illusion
Illusion	Nécromancie	Invocation
Invocation	Évocation	Transmutation
Nécromancie	Illusion	Enchantement
Transmutation	Abjuration	Invocation

Prodige des arcanes

Au niveau 8, vous renoncez définitivement à lancer tout sort de votre première école opposée et pouvez désormais utiliser deux fois l'aptitude incantation facilitée entre deux repos longs.

Virtuose des arcanes

Au niveau 16, vous renoncez définitivement à lancer tout sort de votre seconde école opposée et pouvez désormais utiliser deux fois l'aptitude incantation souple entre deux repos longs.

Désenchanteur

« Le plus grand ennemi de la magie, c'est la magie. » Le « désenchanteur » a fait de cet adage une véritable profession de foi et a développé une compréhension hors norme des règles qui président aux manifestations magiques, et sait s'en protéger avec une efficacité rare. Les autres magiciens redoutent d'affronter un désenchanteur en duel magique, craignant de voir leurs sorts s'étioler face à ce maître du contresort et de la parade arcanique, capable en retour de percer leurs défenses magiques comme un rien.

Il n'est pas rare pour un désenchanteur d'obtenir une lucrative position auprès de souverains ou de hauts personnages ayant des raisons de redouter que des ennemis emploient la magie contre eux. La présence d'un désenchanteur apporte une protection contre des dangers face auxquels des gardes en armes ne sauraient être d'une grande utilité. C'est également à lui que l'on fait appel quand une magie nocive est à l'œuvre ou qu'un mal doit être contenu par des moyens qui dépassent les capacités du commun des mortels.

Sensibilité magique

Dès le niveau 2, vous développez une sensibilité exacerbée aux auras magiques. Au prix d'une action, vous pouvez détecter la magie émanant d'un lieu, d'une personne ou d'un objet exactement comme si vous aviez lancé le sort *détection de la magie*, mais l'effet ne dure que jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, après quoi il vous faut terminer un repos court ou long pour récupérer ce quota.

Bouclier des arcanes

Dès le niveau 2 également, vous êtes capable d'invoquer un effet magique de bouclier spécialement destiné à vous protéger de la magie adverse. Lorsque vous êtes ciblé par un sort infligeant des dégâts et que vous êtes conscient de cette attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour dresser votre bouclier arcanique. Vous bénéficiez d'une **résistance** aux dégâts associés à ce sort et absorbez une partie de son énergie magique. Vous récupérez immédiatement un emplacement de sort égal à la moitié du niveau du sort lancé contre vous (arrondi à l'inférieur, minimum 1, sort mineur compris). Si cela dépasse votre maximum d'emplacements de sorts, vous êtes contraint d'utiliser cet emplacement de sort surnuméraire à votre tour de jeu suivant, faute de quoi cette énergie magique supplémentaire vous échappe et se volatilise. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Magie de contre

Au niveau 6, vous ajoutez gratuitement les sorts *dissipation de la magie* et *contresort* à votre grimoire, s'ils n'y figurent pas déjà. On considère qu'ils sont toujours préparés, sans qu'ils soient décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. De plus, lorsque vous lancez *dissipation de la magie* ou *contresort*, le sort agit comme si vous aviez utilisé un emplacement de sort d'un niveau de plus que celui que vous avez effectivement utilisé.

Résilience magique

À partir du niveau 10, vous appliquez votre bonus de maîtrise à tout jet de sauvegarde contre un sort ou un effet magique, quelle que soit la caractéristique associée. De plus, lorsque vous maintenez un sort et que vous devez effectuer un test de concentration, si vous échouez à ce dernier, votre sort persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, au lieu de prendre fin immédiatement.

Perturbation arcanique

À partir du niveau 14, votre magie est capable de briser les protections de l'ennemi, le laissant momentanément sans défense, à la merci de vos attaques et de celles de vos alliés. Lorsque vous lancez un sort ciblant une ou plusieurs créatures (y compris un sort de zone), vous pouvez au prix d'une action bonus désigner l'une de ces cibles pour la soumettre à un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le rate, vous pouvez soit annuler chez la cible une éventuelle résistance au type de dégâts infligés par votre sort, soit transformer chez elle une éventuelle immunité contre ces mêmes dégâts en simple résistance. Cet effet s'applique immédiatement au sort que vous lancez et persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Mage des forces

La magie des forces est l'une des plus anciennes formes de magie sur Eana. Perçus avec ambivalence, ses pratiquants apprennent leur art auprès de vieux maîtres vivant le plus souvent reclus et menant une vie austère. Les mages des forces se spécialisent dans l'étude et la maîtrise des énergies élémentaires telles que le feu, la glace, l'air, la foudre. Pour certains, cette magie serait la plus puissante, car elle aurait à voir avec les forces primordiales du monde. Pour d'autres, la conjuration et la maîtrise des éléments manquent peut-être de subtilité, mais ils ne peuvent nier leur impact ravageur. Certains mages des forces se réclament d'une philosophie de pensée. Les véhémenciens et les nihilistes sont parmi les plus connus. Les premiers estiment que le langage recèle le secret d'une puissance antique et se donnent comme quête de le redécouvrir ; les seconds œuvrent pour la propagation du chaos et estiment être des catalyseurs des forces de destruction du monde.

Savant des forces

Dès que vous sélectionnez cette Tradition au niveau 2, vous réduisez d'un quart les coûts en or et en temps de toute transcription d'une évocation ou d'une invocation dans votre grimoire.

Endurance énergétique

Dès le niveau 2, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques infligeant des dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre.

Déchaînement énergétique

À partir du niveau 6, lorsque vous déterminez les dégâts d'un sort de magicien infligeant des dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre, vous pouvez relancer les dés tombant sur 1 ou 2. Vous devez accepter le nouveau résultat, quel qu'il soit.

Invocation renforcée

À partir du niveau 10, les créatures que vous invoquez par l'intermédiaire des sorts *invocation d'élémentaire* et *invocation d'élémentaires mineurs* bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaques et de dégâts. De plus, la durée de ce sort lorsque vous le lancez passe à « 1 heure », sans concentration.

Polyvalence énergétique

Au niveau 14, lorsque vous lancez un sort infligeant des dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre, vous pouvez au prix d'une action bonus décider que ces dégâts sont d'un autre type de cette même liste. Exemple : si vous jetez une boule de feu qui inflige normalement des dégâts de feu, vous pouvez altérer le sort pour que ces dégâts soient de type acide, foudre, froid ou tonnerre. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Mage de guerre

Une épée dans une main et une baguette magique dans l'autre, le mage de guerre s'élance dans la mêlée. Ne craignant pas de prendre quelques coups, il réplique aussi bien par l'acier que par la flamme. L'entraînement de ce mage est éreintant, mais efficace. Combinant les arts de la magie et du combat, il prépare son esprit et endurcit sa couenne. Les heures passées à courir en harnachement complet sur le terrain et à répéter ses passes d'armes en laissent moins pour parfaire sa spécialisation, mais le mage de guerre ne manque pas de ressources pour autant. L'arme arcanique représente la quintessence de sa formation hybride : un instrument idéal pour frapper de taille ou d'estoc et contenir l'énergie ésotérique de son propriétaire.

Formation martiale

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 2, vous acquérez la maîtrise de trois armes de votre choix, ainsi que celle des armures légères. Si vous disposez déjà de la maîtrise des armures légères, vous recevez celle des armures intermédiaires.

Endurance accrue

Au niveau 2, tous vos dés de vie de magicien deviennent des d8 (appliquez également la correction pour le niveau 1 : 2 points de vie supplémentaires). De plus, lorsque vous subissez des dégâts alors que vous maintenez votre concentration pour un sort, vous bénéficiez d'un avantage au JS de Constitution correspondant.

Formation martiale avancée

Au niveau 6, vous recevez la maîtrise de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que celles des armures intermédiaires. Si vous disposez déjà de la maîtrise des armures intermédiaires, vous recevez celle des armures lourdes.

Arme arcanique

À partir du niveau 6, vous pouvez passer 8 heures à créer une arme arcanique à partir d'une arme non magique. À la fin de l'opération, l'arme en question est considérée comme magique entre vos mains (et uniquement entre vos mains). Vous ne pouvez avoir qu'une seule arme arcanique à la fois. Si vous en créez une nouvelle, la précédente cesse aussitôt d'être une arme arcanique. Vous pouvez utiliser votre arme arcanique comme focaliseur de vos sorts. Quand un sort passe par une attaque au corps au corps que vous réussissez avec votre arme arcanique, vous infligez les dégâts de l'arme en plus des effets du sort. Si l'attaque rate, le sort reste dans l'arme. S'il n'a pas été déchargé par une attaque réussie, il se dissipe lors du premier repos (court ou long) que vous prenez.
Par ailleurs, lorsque vous touchez avec une attaque d'arme effectuée avec votre arme arcanique, vous pouvez lancer un sort mineur au même tour de jeu, au prix d'une action bonus.

Magie de combat

À partir du niveau 10, chaque fois que vous lancez un sort du 1er niveau ou supérieur, choisissez l'une des options suivantes :

- vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- vous recevez un nombre de points de vie temporaires égal au double du niveau du sort.
- votre prochaine attaque portée avec votre arme arcanique bénéficie d'un bonus aux dégâts égal au niveau du sort, à condition qu'elle intervienne avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Maîtrise de l'arme arcanique

Arrivé au niveau 14, tant que vous tenez votre arme arcanique en main, vous bénéficiez d'une résistance au type de dégâts (contondants, perforants ou tranchants) qu'elle inflige.
De plus, lorsque vous attaquez à l'aide de votre arme arcanique, vous pouvez au prix d'action bonus lancer un sort préparé du 3e niveau ou inférieur dont le temps d'incantation est de « 1 action », à condition de dépenser l'emplacement correspondant.

Mystificateur

Passé maître dans l'art de manipuler l'esprit d'autrui, le mystificateur est à la fois illusionniste et enchanteur. Les sorts subtils qu'il tisse altèrent la perception de la réalité, sèment la confusion chez l'adversaire et le fourvoient. Les plus valeureux guerriers redoutent ce magicien capable de s'insinuer dans leur crâne pour leur faire voir les choses comme il le souhaite, et non telles qu'elles sont en réalité. C'est une magie bien redoutable que celle qui peut déposséder un homme de son bon sens et de sa force de volonté, surtout si celui qui l'utilise est un manipulateur froid et dénué de tout sens moral.
Cette tradition arcanique est souvent associée à la tromperie et la sorcellerie au point que son enseignement est banni dans certaines régions. Les mages mystificateurs sont souvent des renégats ou des enchanteurs sans scrupules qui ne servent que leur propre intérêt. En fait, il existe des exceptions et certains mystificateurs sont des êtres bien intentionnés qui mettent leurs pouvoirs au service du bien commun.

Maître du verbe

Au niveau 2, vous obtenez la maîtrise de la compétence Tromperie. Si vous en possédiez déjà la maîtrise, votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de caractéristique associés à cette compétence.

Fourvoiement magique

Dès le niveau 2, vous pouvez, par un mélange d'illusion et de suggestion mentale, pousser une créature à commettre une erreur tactique. Au prix d'une action, vous ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Celle-ci a droit à un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit avant d'agir à son prochain tour de jeu, entreprendre un déplacement dont vous déterminez la direction et la distance (jusqu'à sa VD). Ce déplacement ne peut pas lui être fatal (vous ne pouvez pas inciter la créature à se jeter d'une falaise, par exemple), mais il déclenchera normalement d'éventuelles attaques d'opportunité. À l'issue de son déplacement, la créature est de nouveau libre d'agir comme elle l'entend et de se déplacer encore si l'aptitude ne lui a pas fait dépenser toute sa VD. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long. Une créature immunisée à l'état charmé ou aux dégâts psychiques n'est pas affectée par cette aptitude.

Enchantements supérieurs

À partir du niveau 6, à chaque fois que vous préparez vos sorts à l'issue d'un repos long, vous pouvez sélectionner un sort d'enchantement ou d'illusion pour chaque niveau de sort. Jusqu'à la fin de votre prochain repos long, vous doublez votre bonus de maîtrise pour le calcul du DD des jets de sauvegarde associés aux sorts choisis. Dans le cadre d'un sort d'illusion imposant un test d'Intelligence (Investigation), le DD correspondant est modifié selon le même calcul.

Sagesse du thaumaturge

À partir du niveau 10, votre maîtrise des enchantements et des illusions vous protège de ceux qui voudraient retourner vos armes contre vous. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques des écoles d'enchantement et d'illusion, ainsi qu'aux tests d'Intelligence (Investigation) visant à percer une illusion à jour.

Allié imaginaire

À partir du niveau 14, vous pouvez créer une illusion capable de vous protéger. Lorsqu'une créature vous attaque au corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour créer l'illusion d'un guerrier humanoïde (dont vous choisissez l'apparence exacte) qui surgit de nulle part et intervient dans le combat. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle croit à cette illusion, voit son attaque détournée par son intervention (son attaque échoue automatiquement), et l'allié imaginaire persiste pendant un nombre de rounds égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence. Si la créature affectée tente encore de vous attaquer au corps à corps, elle subit un désavantage à ses jets d'attaque contre vous en raison de la présence de l'allié imaginaire.
De plus, vous pouvez, au prix d'une action bonus, faire agir l'allié imaginaire contre la créature affectée (et uniquement elle). L'allié imaginaire peut se déplacer (VD 9 m), uniquement pour se rapprocher de la créature affectée, et l'attaquer au corps à corps : vous effectuez pour cela un jet d'attaque magique et, en cas de réussite, infligez à la créature des dégâts psychiques égaux à 1d8 + votre modificateur d'Intelligence. L'allié imaginaire n'est visible que pour la créature affectée et ne peut être détruit, hormis par les sorts et capacités qui dissipent ou annulent la magie.
Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Moine



Lorsqu'on est témoin des prouesses physiques qu'ils sont capables d'accomplir, il est facile d'oublier que la vie des moines est avant tout une vie d'équilibre et de quiétude. La paix et l'harmonie intérieures leur confèrent leurs capacités surhumaines.

Transcender les limites

Tous les êtres vivants sont animés par une force vitale qui porte de nombreux noms : l'âme, l'esprit, le feu intérieur ou encore le **ki**, comme l'appelle les moines. Il s'agit de l'énergie qui lie le monde matériel au monde immatériel et, bien que la plupart des mortels ne se penchent pas sur la question, les moines cherchent à développer cette force intérieure pour progresser et dépasser les limites de la chair. L'entraînement d'un moine est aussi bien physique que philosophique et demande une purification du corps et de l'esprit qui passe fréquemment par le jeûne et la méditation, ainsi que par une pratique intensive des arts martiaux. À l'instar de la magie profane, les prodiges du ki sont à la portée de tous ceux qui sont prêts à faire les sacrifices nécessaires et à s'entraîner sans relâche. Pour beaucoup, les secrets du ki et l'accès à l'Éveil sont synonymes. Rejoindre un monastère permet souvent d'acquérir l'entraînement et la discipline requise, mais certains individus développent ces talents sans aide, grâce à leur rigueur personnelle ou à un ki naturellement puissant.

Philosophie de vie

À l'origine, ces techniques de combat étaient utilisées par les paysans et les petites gens qui n'étaient pas autorisés à porter d'armes ou pas assez fortunés pour s'en procurer pour se protéger contre des ennemis beaucoup mieux équipés. En plus d'engendrer des combattants à mains nues prodigieux, ces origines modestes ont laissé leur marque sur un grand nombre de traditions monastiques. Pour atteindre l'état de transcendance qui leur permet de concentrer et de démultiplier leur ki, les moines doivent souvent se détacher des choses matérielles superflues. Cependant, cela ne signifie pas que tous les moines vivent une vie d'ascèse et nombre d'entre eux prônent une existence de plaisirs simples et de compassion, tandis que d'autres s'autorisent à jouir pleinement de la gloire que leurs exploits leur attirent. Mais gare au moine qui se repose sur ses lauriers et se laisse aller, courant alors le risque de perdre les bénéfices de son entraînement rigoureux. Les moines s'érigent souvent en défenseurs des faibles et des innocents, mais les monastères attirent des artistes martiaux aux intentions moins nobles ou pour qui la perfection physique et l'harmonie intérieure constituent une fin en soi. La plupart des moines que l'on rencontre en dehors des monastères sont soit des ermites, soit des vagabonds en quête d'illumination qui partent à l'aventure pour parfaire leur maîtrise des arts martiaux ou mieux comprendre le monde.

Destinées légendaires

Un moine qui a perfectionné sa technique est capable d'accomplir des exploits physiques stupéfiants en contrôlant les flux d'énergie internes qui parcourent son corps. Pour lui, attraper une flèche en vol ou courir plusieurs mètres à la verticale est un jeu d'enfant, mais il est aussi capable de briser la pierre à mains nues, de se déplacer et de frapper si vite qu'on le perd de vue ou encore de projeter son ki à l'extérieur de son corps sous forme d'énergie brute. La résistance aux poisons et aux privations de ces individus est légendaire, tandis que leur clarté d'esprit leur permet de déceler les détails les plus infimes et de démasquer les supercheries. Cela fait des moines peu scrupuleux des espions et des assassins de choix, tandis que ceux qui défendent la justice sont d'excellents juges et enquêteurs, ou encore des conseillers prisés pour leur sagesse et leur impartialité.



« Le corps agit sur le monde, mais le corps est faible. L'âme est sans limites, mais l'âme est immatérielle. Quand le corps et l'âme ne font plus qu'un, tous deux dépassent leur somme, pour donner naissance à un être complet » , *Jeet Kune, initiée de la voie de la paume*

Aptitudes de classe

Tous les moines acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de moine
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : armes courantes, épées courtes, cimeterre, ceste
Outil : un type d'outils d'artisan ou un instrument de musique au choix ou les outils de la ferme
Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : deux au choix entre Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Intuition et Religion

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :
- (a) une épée courte ou (b) un cimeterre ou (c) une paire de cestes ou (d) une arme courante au choix
- (a) un sac d'explorateur ou (b) un sac d'aventurier
- 10 fléchettes

Les savoir-faire des moines combattants

Le monachisme combattant est une tradition originaire du Shi-huang. Il s'est implanté solidement dans d'autres contrées, en particulier l'Ajagar et les Royaumes des Sables. Chaque culture a influencé à sa manière la discipline des moines. Il existe des monastères enseignant des techniques spécifiques, telles que la maîtrise des ustensiles d'empoisonneur ou la calligraphie. Dans ce cas, vous pouvez choisir cet outil plutôt que ceux proposés dans la liste des maîtrises. Votre meneur vous fera savoir si tel est le cas du vôtre.

Le moine

Niveau	Bonus de maîtrise	Arts martiaux	Points de ki	Déplacement sans armure	Aptitudes
1	+2	1d4	—	—	Défense sans armure, Arts martiaux
2	+2	1d4	2	+3 m	Ki, Déplacement sans armure
3	+2	1d4	3	+3 m	Tradition monastique, Parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+3 m	Augmentation de caractéristique, Chute ralentie
5	+3	1d6	5	+3 m	Attaque supplémentaire, Coup étourdissant
6	+3	1d6	6	+4,50 m	Attaques ki, aptitude de Tradition
7	+3	1d6	7	+4,50 m	Esquive totale, Sérénité
8	+3	1d6	8	+4,50 m	Augmentation de caractéristique
9	+4	1d6	9	+4,50 m	Amélioration de Déplacement sans armure
10	+4	1d6	10	+6 m	Pureté physique
11	+4	1d8	11	+6 m	Aptitude de tradition
12	+4	1d8	12	+6 m	Augmentation de caractéristique
13	+5	1d8	13	+6 m	Langue du soleil et de la lune
14	+5	1d8	14	+7,50 m	Âme de diamant
15	+5	1d8	15	+7,50 m	Corps intemporel
16	+5	1d8	16	+7,50 m	Augmentation de caractéristique
17	+6	1d10	17	+7,50 m	Aptitude de Tradition
18	+6	1d10	18	+9 m	Désertion de l'âme
19	+6	1d10	19	+9 m	Augmentation de caractéristique
20	+6	1d10	20	+9 m	Perfection de l'être

Défense sans armure

Dès le niveau 1, tant que vous ne portez ni armure ni bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

Arts martiaux

Dès le niveau 1, votre pratique des arts martiaux vous permet de maîtriser les techniques de combat qui se passent de toute arme ou qui recourent aux armes de moine (épées courtes et armes courantes de corps à corps n'affichant pas la propriété deux mains ou lourde).

Note : bien qu'une attaque à mains nues ne fasse pas intervenir d'arme à proprement parler, elle constitue bien une attaque d'arme de corps à corps (cf. **chapitre Combat**).

Vous bénéficiez des effets suivants lorsque vous combattez à mains nues ou n'êtes équipé que d'armes de moine, et que vous ne portez ni armure ni bouclier.

- Vous pouvez recourir à la Dextérité plutôt qu'à la Force pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques à mains nues et d'armes de moine.

- Vous pouvez lancer 1d4 pour les dégâts de vos attaques à mains nues, au lieu d'appliquer les dégâts de la règle normale. Ce dé évolue avec votre niveau de moine, comme le montre la colonne Arts martiaux de la table **Le moine**.

- Lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour de jeu en utilisant une arme de moine ou une attaque à mains nues, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues aux prix d'une action bonus. Si vous entreprenez l'action Attaquer avec un bâton de combat, par exemple, vous pouvez également asséner une attaque à mains nues au prix d'une action bonus, à condition bien sûr que vous n'ayez pas déjà entrepris d'action bonus à ce tour de jeu.

Certains monastères forment leurs disciples au maniement d'armes spécialisées. Vous pourriez ainsi vous servir d'un gourdin formé de deux segments de bois reliés par une courte chaîne (ce qu'on appelle un nunchaku) ou d'une faucille dotée d'une lame plus courte et droite (un kama). Quel que soit le nom que vous donnez à votre arme de moine, elle intervient dans le jeu avec les propriétés de l'arme du **chapitre Équipement** dont elle se rapproche le plus.



Les raisons de parcourir le monde

En tant que moine, si vous n'avez pas rompu avec votre ordre, vous avez certainement reçu une mission. Choisissez-en une en accord avec votre meneur, en vous aidant des propositions ci-dessous ou bien en la créant de toutes pièces.

- **Voyage initiatique.** Vous avez pour devoir de gagner en expérience afin d'atteindre un degré supérieur de maîtrise. Ce but se suffit à lui-même ou vous permettra en sus d'accéder à une charge de haut rang au sein de votre ordre.

- **Fondation.** Vous avez été chargé de faire connaître votre ordre. Pour cela, il faudrait fonder un nouveau monastère dans une contrée lointaine. À vous de vous illustrer par votre héroïsme afin d'obtenir l'autorisation nécessaire et d'attirer les futurs moines que vous formerez.

- **Recherche.** Érudit, vous avez été envoyé en mission pour obtenir des ouvrages rares (les acheter ou en faire une copie) afin qu'ils rejoignent la bibliothèque du monastère.

- **Vision.** Quelqu'un au monastère a eu une vision très inquiétante et on vous a chargé d'enquêter à ce sujet.
  Vous êtes peut-être aux avant-postes de la lutte contre un Mal terrifiant.

- **Protection.** Votre ordre est réputé pour le courage, le dévouement et la valeur des moines combattants. Vous êtes chargé d'escorter et de protéger un prince, une noble héritière, un prêtre ou une prêtresse dans une mission diplomatique ou sacrée. Votre protégé pourrait être un autre aventurier.

Ki

À partir du niveau 2, votre formation vous permet d'exploiter les énergies mystiques du ki, ce qui se traduit par un certain nombre de points ki. C'est votre niveau de moine qui détermine le nombre de points dont vous disposez, comme indiqué à la colonne Points ki de la table **Le moine**.
Vous pouvez dépenser ces points pour alimenter divers pouvoirs ki. Vous connaissez au départ trois de ces pouvoirs : Déluge de coups, Patience défensive et Porté par le vent. Vous apprenez d'autres pouvoirs ki au fil de votre acquisition de niveaux de moine.
Lorsque vous dépensez un point ki, vous devez attendre de terminer un repos court ou long pour pouvoir le réutiliser. À l'issue d'un repos, vous récupérez ainsi tous les points ki dépensés, à condition de consacrer au moins 30 minutes du repos à méditer pour vous recharger en énergies mystiques.
Dans le cas de certains pouvoirs ki, la cible a droit à un jet de sauvegarde pour résister aux effets de l'aptitude. Le DD correspondant se calcule comme suit :

DD de sauvegarde ki = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Déluge de coups

Aussitôt après avoir entrepris l'action Attaquer à votre tour de jeu, vous pouvez dépenser 1 point ki pour effectuer deux attaques à mains nues au prix d'une action bonus.

Patience défensive

Vous pouvez à votre tour de jeu dépenser 1 point ki pour entreprendre l'action Esquiver au prix d'une action bonus.

Porté par le vent

Vous pouvez à votre tour de jeu dépenser 1 point ki pour entreprendre l'action Se dégager ou Foncer aux prix d'une action bonus et doubler la distance associée à vos sauts jusqu'à la fin du tour.

Déplacement sans armure

À partir du niveau 2, votre vitesse de déplacement augmente de 3 m tant que vous ne portez ni armure ni bouclier. Ce bonus augmente lorsque vous atteignez certains niveaux de moine, comme indiqué sur la table **Le moine**.
Au niveau 9, vous gagnez la faculté de vous déplacer sur les surfaces verticales et les surfaces liquides, à votre tour de jeu, sans risquer de chuter ou de sombrer durant le déplacement.

Tradition monastique

Arrivé au niveau 3, vous vous engagez dans une tradition monastique à choisir entre la voie de la paume et la voie du supplice, toutes deux détaillées à la fin de la description de la classe. Votre tradition vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 6, 11 et 17.

Parade de projectiles

À partir du niveau 3, vous pouvez jouer votre réaction pour détourner, voire saisir les projectiles des attaques d'arme à distance qui vous touchent. Dans ce cas, les dégâts infligés par l'attaque sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine.
Si les dégâts sont réduits à 0, vous saisissez le projectile en plein vol, à condition que sa taille vous permette de l'attraper d'une main et que vous ayez une main libre. Si vous vous emparez d'un projectile par ce biais, vous pouvez aussitôt dépenser 1 point ki pour effectuer une attaque à distance avec l'arme ou le projectile en question, dans le cadre de la même réaction. Vous appliquez votre bonus de maîtrise à l'attaque, quelles que soient vos maîtrises d'arme, et le projectile est considéré comme une arme de moine pour cette seule attaque, avec une portée normale de 6 m et une portée étendue de 18 m.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Chute ralentie

À partir du niveau 4, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire les dégâts d'une chute d'un nombre égal au quintuple de votre niveau de moine.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois et non plus seulement une lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour de jeu.

Coup étourdissant

À partir du niveau 5, vous pouvez influencer le cours des énergies ki qui animent le corps de votre adversaire. Lorsque vous touchez une autre créature avec une attaque d'arme de corps à corps (ce qui comprend vos attaques à mains nues), vous pouvez dépenser 1 point ki pour tenter un coup étourdissant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de se retrouver étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Attaques ki

À partir du niveau 6, vos attaques à mains nues sont considérées comme magiques quand il s'agit de passer outre à une résistance ou une immunité s'appliquant aux dégâts et attaques non magiques.

Esquive totale

À partir du niveau 7, vos réflexes sont tels qu'ils vous permettent d'éviter certains effets de zone comme le souffle foudroyant d'un dragon bleu ou le sort *boule de feu*. Lorsque vous êtes soumis à un effet qui vous donne droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez en fait aucun dégât en cas de réussite et seulement la moitié en cas d'échec.

Sérénité

À partir du niveau 7, vous pouvez au prix de votre action mettre un terme à un effet qui vous a charmé ou effrayé.

Pureté physique

Au niveau 10, la maîtrise du ki qui vous anime vous immunise contre les maladies et les poisons.

Langue du soleil et de la lune

Au niveau 13, vous apprenez à effleurer le ki de l'esprit d'autrui de manière à comprendre toutes les langues orales. En outre, vous pouvez faire en sorte que toute créature qui comprend une langue saisisse le sens de vos paroles.

Âme de diamant

Au niveau 14, votre contrôle du ki vous octroie la maîtrise de tous les jets de sauvegarde. En outre, chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde et essuyez un échec, vous pouvez dépenser 1 point ki pour le retenter. Vous devez alors conserver le résultat de ce second jet.

Corps intemporel

Au niveau 15, votre ki est tel que vous ne subissez plus l'usure des années. La magie elle-même ne peut pas vous faire vieillir. Vous restez toutefois susceptible de mourir de vieillesse comme toute autre personne. Vous pouvez en outre vous passer de manger et de boire.

Désertion de l'âme

À partir du niveau 18, vous pouvez au prix de votre action dépenser 4 points ki pour devenir invisible et bénéficier d'une résistance à tous les dégâts hormis les dégâts de force, le tout pendant 1 minute.
En outre, vous pouvez dépenser 8 points ki pour lancer le sort projection astrale en vous passant des composantes matérielles. Vous ne pouvez dans ce cas emmener aucune autre créature avec vous.

Perfection de l'être

Au niveau 20, lorsque vous lancez le dé d'initiative alors qu'il ne vous reste plus le moindre point ki, vous en regagnez 4.



« Histoire de moines… »

Sur une plage de sable gris, une jeune halfeline vêtue d'un kimono fait face à un sahuagin armé d'un long trident. L'amphibien tente une estocade, mais son adversaire esquive d'un saut et atterrit en équilibre sur la hampe de l'arme tendue, au mépris de la pesanteur. Le monstre secoue l'arme pour tenter de faire tomber la halfeline, mais elle accompagne ses mouvements et tourne autour de la fourche avec une grâce aérienne, sans jamais toucher le sol. Alors que le sahuagin lève le trident, la halfeline se laisse glisser vers lui et le frappe du talon en plein visage. Dans un craquement humide de cartilage écrasé, le sahuagin est projeté face contre terre.

Un merosi vénérable, drapé dans une toge de laine jaune, arpente un sentier de montagne lorsqu'il arrive devant une scène de panique. Un garçon est piégé au fond d'une crevasse sous un chariot renversé. Le vieux sage pose sa canne et descend parmi les rochers sous le regard incrédule des parents affolés. Il met un genou à terre et murmure quelques mots de réconfort à l'enfant. Sans montrer un seul signe d'effort, il agrippe le chariot et le soulève d'une seule main, puis saisit le garçon de l'autre et le porte jusqu'à sa famille. Le vieux moine se contente de sourire, puis reprend sa route.

Traditions monastiques

On retrouve de nombreuses traditions parmi les monastères d'Eana. Cette section décrit en détail deux des plus fameuses. Les traditions monastiques sont basées sur les mêmes techniques et ne se distinguent que lorsque les disciples se perfectionnent. C'est ainsi que les moines n'optent pour une tradition ou l'autre que lorsqu'ils atteignent le niveau 3.

Voie de la paume

Les moines adeptes de la voie de la paume demeurent les maîtres en matière d'arts martiaux, qu'ils combattent à mains nues ou armés. Les techniques qu'on leur enseigne leur permettent de bousculer et de renverser leurs ennemis, de manipuler le ki pour infliger des dommages corporels et de se plonger dans une méditation profonde qui les préserve des maux et des coups.

Technique de la paume

Dès que vous optez pour cette tradition, au niveau 3, vous savez manipuler le ki de vos ennemis en puisant dans le vôtre. Chaque fois que vous touchez une créature avec une des attaques que vous octroie votre Déluge de coups, vous pouvez faire subir l'un des effets suivants à la cible en question :

- **Bascule :** la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de se retrouver à terre.
- **Bourrade :** la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous pouvez l'éloigner de vous, jusqu'à 4,50 m.
- **Interruption :** la cible ne peut pas jouer de réaction jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Plénitude physique

Au niveau 6, vous recevez la faculté de vous soigner. Au prix d'une action, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal au triple de votre niveau de moine. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette aptitude.

Ataraxie

À partir du niveau 11, vous savez vous plonger dans une forme de méditation qui vous enveloppe d'une aura de tranquillité et de paix. À la fin d'un repos long, vous bénéficiez des effets du sort sanctuaire jusqu'au début de votre repos long suivant (le sort peut prendre fin prématurément selon la règle normale). Le DD de sauvegarde du sort est égal à 8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise.

Paume vibratoire

À partir du niveau 17, vous savez animer le corps de vos ennemis de vibrations meurtrières. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 3 points ki pour produire des oscillations au départ imperceptibles, qui persistent un nombre de jours égal à votre niveau de moine. Ces vibrations restent inoffensives tant que vous n'y mettez pas un terme abrupt au prix d'une action. Pour ce faire, vous devez être dans le même plan d'existence que la cible. À l'instant où vous entreprenez cette action, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle tombe à 0 point de vie. En cas de réussite, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques.
Vous ne pouvez pas soumettre plus d'une créature à la fois aux effets de cette aptitude. Vous pouvez aussi choisir de mettre un terme aux vibrations sans infliger les moindres dégâts, ce qui ne vous demande aucune action.

Voie du supplice

La plupart des gens cherchent à l'éviter. D'autres ont pris le parti de l'ignorer. Et d'autres encore ont choisi de l'embrasser, non par perversion ou par envie, simplement parce qu'ils ont compris qu'elle était inévitable et peut-être exploitable. La douleur serait même selon certains sages une des composantes du ki. Les moines de la voie du supplice considèrent ainsi la souffrance comme une ressource inépuisable, notamment sur le champ de bataille, et apprennent à la recevoir pour alimenter leurs prodiges martiaux.

Gratitude

En choisissant cette tradition au niveau 3, vous savez remercier vos adversaires selon les préceptes de la voie du supplice. Lorsqu'un adversaire vous fait perdre des points de vie (pas des pv temporaires) au moins égaux à votre niveau de moine, par une attaque d'arme, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre la cible à portée de votre choix. À partir du niveau 6, l'aptitude peut également s'appliquer quand vous perdez des points de vie par l'intermédiaire d'un sort (qui vous cible ou un sort de zone). Dans ce cas, les dégâts que vous infligez par votre attaque sont du même type que ceux que vous subissez. À partir du niveau 11, vous pouvez en plus de cela vous déplacer gratuitement jusqu'à votre VD, avant ou après avoir attaqué.

Sublimation

À partir du niveau 6, lorsque vous subissez des dégâts (quelle qu'en soit l'origine), vous pouvez convertir le dixième des points de vie perdus (pas des pv temporaires) en points ki (pas d'action requise). Il faut donc subir au moins 10 dégâts pour gagner un point ki.

Abnégation

À partir du niveau 11, vous n'êtes jamais aussi redoutable que lorsque vous êtes grièvement blessé. Tant que vos points de vie actuels ne dépassent pas la moitié de vos points de vie maximums, vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque d'arme (ce qui comprend vos attaques à mains nues) et d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

La dernière danse

Quand vous parvenez au niveau 17, les portes de la mort libèrent en vous un tourbillon dévastateur. Lorsque vous subissez des dégâts qui vous font tomber à 0 point de vie mais que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez dépenser 3 points ki pour conserver 1 point de vie. Dans ce cas, toutes les attaques d'arme (ce qui comprend vos attaques à mains nues) que vous réussissez sont considérées comme des coups critiques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Paladin

La vie de tout paladin est régie par un serment solennel, un vœu qu'il prononce de défendre une cause, non pas parce qu'il y est contraint ou qu'il en va de son devoir, mais parce qu'il croit profondément en la justesse de son idéal. Une âme si pure et si déterminée brille dans l'astral comme un flambeau et les dieux et leurs agents recherchent de tels individus en accord avec leurs propres idéaux, car leur foi en fait de formidables conduits pour l'énergie divine. Avant d'être un contrat avec un dieu, le serment d'un paladin est un contrat passé avec lui-même. S'il vient à enfreindre son vœu ou à douter de sa cause, il peut se retrouver privé de ses pouvoirs temporairement, ou définitivement s'il ne fait pas amende honorable ou n'arrive pas à consolider sa foi.

Contact divin

Il arrive que ces paladins soient directement contactés et missionnés par les dieux, mais aussi par de puissants anges qui font office d'intermédiaires entre la divinité et ses serviteurs. Il arrive même que des individus faisant preuve d'une dévotion totale à leur idéal personnel soient spontanément imbus de pouvoir divin, sans même qu'ils en connaissent la cause, parce que leur détermination sans faille entre en résonance avec la nature profonde d'une entité céleste.

Défendre un idéal

Bien que des rumeurs circulent au sujet de sinistres chevaliers dévoués à des dieux sombres qui répandent le chaos et la souffrance, les paladins sont généralement des individus profondément bons. Pour être dignes d'un tel pouvoir, ils doivent se montrer méritants, utiliser leurs dons au profit des autres et s'efforcer d'améliorer le monde. Les paladins se dévouent fréquemment à la justice, la compassion ou la défense des innocents mais, on en rencontre aussi qui se consacrent à d'autres buts plus excentriques, comme la vengeance, la propagation de la joie et de l'amour ou encore la révolution et l'appropriation du pouvoir par le peuple.

Lutter contre la corruption

La pureté de leur âme et leur lien avec les dieux en font de véritables fléaux pour les créatures du mal que sont les morts-vivants, les fiélons et les ravageurs du Chancre. Les paladins sont capables de les détecter instinctivement, de les repousser et de les réduire à l'impuissance par leur simple volonté. Lorsque les armées des princes infernaux ou des puissants nécromanciens menacent les terres des mortels, ils sont les premiers sur les lignes de front. Ce sont des combattants valeureux et charismatiques qui mènent par l'exemple, mais certains choisissent aussi de porter le combat aux serviteurs du mal dans la clandestinité, usant de discrétion et de tactiques de guérilla pour combattre les despotes et les criminels. Les paladins qui vivent sous le joug d'une tyrannie empruntent fréquemment ce chemin qui, s'il est plus sinistre, n'en est pas moins guidé par de nobles intentions.

Ordre de paladins

Souvent, ils se réunissent au sein d'ordres de paladins qui vénèrent le même dieu ou se vouent à des causes similaires. Ces ordres, dont la forme peut aller de la simple milice à la hiérarchie religieuse, mènent parfois des croisades et des actions de grande envergure. Ainsi, de nombreux paladins décident de s'engager dans la lutte contre le Chancre et intègrent le fameux ordre de l'Edelweiss. La plupart du temps toutefois, leurs membres sont encouragés à parcourir le monde en tant que justiciers ou à se consacrer à des actes de bienfaisance.



« Ce n'est pas avec des larmes qu'on change le monde. Je pleurerai tous les innocents punis, toutes les injustices et tous les malheurs lorsque ma tâche sera accomplie. Le Chancre et ses abominations doivent être combattus sans relâche. Je n'ai pas le temps pour les larmes, il y a trop à faire » ,
Sir Pelinal, Saint Commandant de l'ordre de l'Edelweiss

Aptitudes de classe

Tous les paladins acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de paladin
Points de vie au niveau 1 : 10+ votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : deux au choix entre Athlétisme, Discrétion, Dressage, Intimidation, Intuition, Investigation, Médecine, Persuasion, Religion

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :
- (a) une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- (a) cinq javelines ou (b) une arme courante de corps à corps au choix
- (a) un sac de religieux ou (b) un sac d'aventurier
- Une cotte de mailles et un symbole sacré

Le paladin

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Emplacements de sort par niveau de sort				
			1er	2e	3e	4e	5e
1	+2	Perception divine, Imposition des mains					
2	+2	Style de combat, Sorts, Châtiment divin	2				
3	+2	Santé divine, Serment sacré	3				
4	+2	Augmentation de caractéristique	3				
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2			
6	+3	Aura de protection	4	2			
7	+3	Aptitude de Serment	4	3			
8	+3	Augmentation de caractéristique	4	3			
9	+4	-	4	3	2		
10	+4	Aura de courage	4	3	2		
11	+4	Châtiment divin amélioré	4	3	3		
12	+4	Augmentation de caractéristique	4	3	3		
13	+5	-	4	3	3	1	
14	+5	Contact purificateur	4	3	3	1	
15	+5	Aptitude de Serment	4	3	3	2	
16	+5	Augmentation de caractéristique	4	3	3	2	
17	+6	-	4	3	3	3	1
18	+6	Amélioration des Auras	4	3	3	3	1
19	+6	Augmentation de caractéristique	4	3	3	3	2
20	+6	Aptitude de Serment	4	3	3	3	2

Perception divine

La proximité du mal agresse vos sens comme la pire des odeurs, tandis que l'aura du Bien résonne telle la plus douce des musiques à vos oreilles. Au prix d'une action, vous pouvez éveiller votre conscience à la présence de ces forces. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous connaissez la position de tout céleste, fiélon, ravageur du Chancre et mort-vivant situé dans un rayon de 18 m de vous tant qu'il ne dispose pas d'un abri total. Vous connaissez le type (céleste, fiélon, ravageur du Chancre ou mort-vivant) de tout être ainsi perçu, mais pas son identité (vous ignorez par exemple qu'il s'agit d'un comte vampire, de même que son nom). Vous détectez en outre dans le même rayon la présence de tout lieu ou objet consacré ou profané par le sort *sanctification* ou équivalent.
Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme. Vous récupérez toutes les utilisations dépensées après un repos long.

Imposition des mains

Votre sainteté se manifeste lorsque vous soignez d'un simple contact. Vous disposez d'une réserve de puissance curatrice qui se remplit chaque fois que vous prenez un repos long. Vous pouvez ainsi restaurer un total de points de vie égal au quintuple de votre niveau de paladin.
Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature en puisant dans votre réserve pour lui faire récupérer un certain nombre de points de vie, inférieur ou égal à ce qui reste dans votre réserve.
Une autre application de l'aptitude consiste à dépenser directement 5 points de votre réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Il est possible de guérir plusieurs maladies et de neutraliser plusieurs poisons à la fois, à condition de dépenser 5 points pour chaque affection.
Cette aptitude n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Style de combat

Au niveau 2, vous vous spécialisez dans un style de combat. Choisissez l'une des options suivantes. Si, pour une raison ou une autre, vous avez de nouveau la possibilité de sélectionner une option de Style de combat, vous devez impérativement en choisir une nouvelle.

Armes à deux mains

Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps que vous tenez à deux mains, vous pouvez relancer le dé en question. Vous conservez alors le résultat du nouveau jet, même si vous obtenez encore un 1 ou un 2. Pour que vous puissiez profiter de cet effet, l'arme doit afficher la propriété deux mains ou polyvalente.

Défense

Tant que vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous tenez une arme de corps à corps d'une seule main et que vous ne maniez pas d'autre arme, les jets de dégâts infligés avec cette arme reçoivent un bonus de +2.

Protection

Lorsqu'une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous et que cette cible se situe dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez au prix de votre réaction imposer un désavantage au jet d'attaque correspondant. Vous devez porter un bouclier.



Sorts

Une fois parvenu au niveau 2, vous avez appris à puiser dans la magie divine en méditant et en priant à l'instar d'un prêtre.

Préparer et lancer des sorts

La table **Le paladin** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de paladin que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans la liste des sorts de paladin un nombre de sorts égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau de paladin, arrondie à l'inférieur (minimum de un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

Si vous êtes par exemple paladin de niveau 5, vous disposez de quatre emplacements du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau. Si vous êtes doté d'un Charisme de 14, votre liste de sorts préparés peut compter quatre sorts du 1er ou 2e niveau, selon la combinaison de votre choix. Si vous préparez le sort du 1er niveau soins, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1er ou du 2e niveau. Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long.

La préparation d'une nouvelle liste de sorts de paladin se fait dans la prière et la méditation, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

Caractéristique magique

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts du paladin, la puissance de votre magie dépendant directement de votre ferveur. Vous recourez au Charisme chaque fois qu'un sort de paladin fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Charisme lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de paladin que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de paladin.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré (cf. **chapitre Équipement**) comme focaliseur de vos sorts de paladin.

Le focaliseur personnel des paladins

Si vous utilisez cette règle optionnelle, les paladins se distinguent des autres lanceurs de sorts divins par une aptitude unique qui découle de leur adhésion à un serment qui guide leur existence. Les paladins peuvent utiliser un focaliseur sacré ou bien un focaliseur personnel pour lancer leurs sorts de paladin.

Un focaliseur personnel est un objet personnel doté d'une grande valeur sentimentale et symbolisant l'engagement du paladin dans sa voie. Il est nécessaire d'expliquer le sens de cet objet au meneur – les compagnons aventuriers du paladin peuvent demeurer dans l'ignorance et ne pas comprendre ce que représente telle amulette, telle poupée ou telle dague brisée.

Si un focaliseur personnel est perdu ou détruit, le paladin doit passer un mois pour qu'un nouvel objet personnel soit susceptible de représenter son serment et devenir son nouveau focaliseur.

Châtiment divin

Dès le niveau 2, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour lui infliger des dégâts radiants, en plus des dégâts de l'arme. Ces dégâts supplémentaires s'élèvent à 2d8 pour un emplacement de sort du 1er niveau, auxquels s'ajoute 1d8 par niveau supplémentaire de l'emplacement (maximum de 5d8). Les dégâts augmentent encore de 1d8 si la cible est un mort-vivant, une créature du Chancre ou un fiélon.

Santé divine

À partir du niveau 3, la magie divine qui coule dans vos veines vous immunise contre les maladies. Vous avez désormais l'avantage aux jets de sauvegarde contre la corruption et la folie.

Serment sacré

En atteignant le niveau 3, vous prononcez le serment qui vous oblige à tout jamais comme paladin. Jusque-là, vous n'étiez qu'en phase de préparation, engagé sur la voie, certes, mais pas encore irrévocablement. Vous avez le choix entre le Serment de dévotion, le Serment du corbeau et le Serment de l'errant, tous détaillés à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 7, 15 et 20, notamment les sorts de serment et le Conduit divin.

Rompre son serment

Le paladin s'efforce de respecter les plus vertueux des idéaux, mais personne n'est infaillible, pas même les individus les plus exemplaires. Il arrive que le chemin de l'impeccabilité s'avère trop accablant, qu'une situation impose un compromis ou qu'une émotion insoutenable pousse un paladin à enfreindre ses vœux.
Vous avez deux options pour traduire en jeu une telle situation.

Pénitence

Un paladin qui a rompu son serment demande généralement l'absolution d'un prêtre de la même obédience ou d'un paladin du même ordre. Il lui faudra peut-être passer une nuit complète à prier dans la pénitence, jeûner ou s'astreindre à quelque autre acte d'abnégation. Après ce rite de confession et de pardon, le paladin peut prendre un nouveau départ.
Quand un paladin enfreint volontairement ses vœux sans montrer le moindre signe de repentir, les conséquences peuvent se révéler plus sévères. Le meneur peut même estimer qu'un tel personnage doit renoncer à la classe de paladin pour en adopter une autre.
Dans ce cas, le paladin perd l'usage de toutes les capacités magiques liées à cette classe.

Corruption par le Chancre

Un paladin qui défaille est un être troublé et tourmenté. Il continue de pouvoir utiliser la magie divine, mais celle-ci est de plus en plus corrompue par le Chancre. Les êtres corrompus eux-mêmes ne comprennent pas toujours précisément ce qui leur arrive.

Le phénomène se manifeste par une fréquence accrue de cauchemars et l'apparition progressive de marques chancreuses sur le corps, à mesure que la corruption s'empare de l'être, le consumant sur le plan physique et psychique. À terme, un sujet corrompu se transforme en ravageur ou en prince du Chancre. La corruption est détaillée dans le livre **Arcanes**.

La corruption n'a que très peu d'effets visibles et ne modifie qu'à la marge le fonctionnement des pouvoirs des paladins. Si vous êtes corrompu, les modifications suivantes s'appliquent :

- Vous perdez votre avantage aux jets de sauvegarde contre la folie et la corruption que vous conférait votre santé divine.
- Au lieu de repousser ou effrayer les ravageurs du Chancre, vos pouvoirs s'appliquent aux êtres féeriques.
- Vous ne pouvez plus utiliser d'objets infligeant des dégâts radiants.
- Les dégâts radiants (sorts, aptitude de classe…) que vous pouviez infliger sont remplacés par des dégâts nécrotiques.
- Si vous deviez méditer ou prier dans un lieu sacré, vous devez désormais le faire dans un nid chancreux.

Sorts de serment

Chaque serment est assorti de sa liste de sorts qui vous sont octroyés lorsque vous atteignez les niveaux de paladin indiqués. Une fois que vous avez acquis un sort de serment, on considère qu'il est toujours préparé, sans qu'il soit décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.
Si vous disposez d'un sort de serment qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de paladin, il n'en est pas moins considéré comme un sort de paladin dans votre cas.

Conduit divin

Votre serment vous confère la capacité de canaliser directement l'énergie divine pour en tirer des effets magiques. Chaque option de Conduit divin octroyée par votre serment s'accompagne du détail de son utilisation. Lorsque vous recourez au Conduit divin, vous choisissez quel effet produire. Il vous faut ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir réutiliser votre Conduit divin. Certains effets de Conduit divin entraînent des jets de sauvegarde. Lorsque vous recourez à un tel effet associé à cette classe, le DD correspondant est tout simplement égal au DD de sauvegarde de vos sorts de paladin.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois et non plus seulement une lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour de jeu.

Aura de protection

À partir du niveau 6, chaque fois que vous ou une créature amicale située dans un rayon de 3 m de vous devez effectuer un jet de sauvegarde, la personne en question bénéficie pour ce faire d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme (minimum de +1). Vous devez être conscient pour conférer ce bonus. Au niveau 18, la portée de l'aura passe à 9 m.

Aura de courage

À partir du niveau 10, vous et toute créature amicale dans un rayon de 3 m de vous ne pouvez pas être effrayés tant que vous-même êtes conscient.
Au niveau 18, la portée de l'aura passe à 9 m.

Châtiment divin amélioré

Quand vous atteignez le niveau 11, la force de votre vertu est telle que vos coups irradient la puissance de votre foi. Chaque fois que vous touchez une créature avec une attaque d'arme de corps à corps, la cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires. Si vous utilisez également votre Châtiment divin dans le cadre d'une attaque, les dégâts supplémentaires des deux aptitudes s'ajoutent.

Contact purificateur

À partir du niveau 14, vous pouvez au prix de votre action mettre fin à un sort affectant une créature consentante que vous touchez ou vous-même.
Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum de un). Vous récupérez toutes les utilisations dépensées après un repos long.



« Histoire de paladins… »

Un chevalier nain en armure brandit haut son marteau de guerre en menant la charge contre la horde de morts-vivants qui se presse en bas des remparts d'une place-forte souterraine. La lumière argentée dont il est auréolé éblouit et blesse les abominations et son arme nimbée de flammes blanches pulvérise les os des squelettes qui tentent de l'agripper. Galvanisés par la ferveur de leur commandant, les derniers défenseurs du fort se taillent un chemin à travers la mêlée, eux aussi protégés par une aura de lumière purificatrice.

Une file de réfugiés s'étend sur une route boueuse. Un jeune cavalier humain juché sur un palefroi bai avance au trot le long du sentier battu par la pluie. Il s'arrête çà et là, pour aider un vieillard tombé au sol ou donner une couverture à une mère portant un enfant. Lorsqu'il rencontre des blessés ou des malades, il descend de cheval et profère quelques mots de réconfort, avant d'appliquer ses mains sur leurs plaies ou sur leurs fronts trempés de sueur. À son toucher, les plaies se referment et les malades guérissent. Il remonte en selle et s'élance vers le prochain chariot. Malgré le froid et la fatigue, il sourit.

Une jeune halfeline est poursuivie à travers les ruelles d'un quartier mal famé par une paire de soldats ivres. Elle tourne le coin d'une rue et les malfrats s'y engouffrent à sa suite, mais le premier tombe nez à nez avec un tieffelin à la peau grise qui le saisit à la gorge et lui plante une épée courte dans le ventre. Le deuxième félon tire une dague de sa ceinture et tente de poignarder le justicier cornu, mais la lame de la dague glisse sur son pourpoint, déviée par une force surnaturelle. Le tieffelin saisit les mains de son assaillant et lui brise les poignets, avant de l'assommer d'un coup de tête. Il prend dans ses bras la halfeline agitée de sanglots et l'emporte dans la nuit, vers un endroit sûr.

Serments sacrés

En devenant paladin, vous prononcez des vœux qui vous engagent à lutter activement contre la cruauté. L'ultime serment que vous prêtez en atteignant le niveau 3 marque l'aboutissement de votre formation. Certains personnages de la classe ne se considèrent d'ailleurs pas comme de véritables paladins avant d'avoir atteint ce stade. Pour d'autres, cette étape n'est qu'une formalité, le sceau qui vient authentifier ce qui a toujours animé leur cœur.

Serment de dévotion

Le Serment de dévotion engage le paladin à respecter les plus purs idéaux de justice, de vertu et d'ordre. Parfois appelés cavaliers royaux, chevaliers blancs ou guerriers saints, ces individus incarnent les idéaux chevaleresques sous leur armure rutilante, sans jamais se détourner de l'honneur. Ils s'astreignent au respect de la bienséance et certains en exigent autant du reste du monde, ce qui peut engendrer des situations problématiques. Parmi ceux qui prononcent ce serment, beaucoup vénèrent une divinité de la loi et de l'ordre et mesurent leur dévouement à l'aune de ses préceptes. Les anges (serviteurs immaculés du Bien) restent les modèles de ces paladins, au point qu'on retrouve souvent des motifs d'ailes séraphiques sur leur heaume ou leur blason.

Principes de dévotion

La formulation et les détails du Serment de dévotion peuvent varier, mais on y retrouve les principes suivants :

- **Honnêteté.** Ne ment pas ni ne triche. Ta parole est une promesse.
- **Courage.** Ne crains jamais l'action, mais ne néglige pas la mesure.
- **Compassion.** Aide ton prochain, protège le faible et châtie ceux qui le menacent. Tes ennemis méritent la miséricorde que ton discernement leur accorde.
- **Honneur.** Traite justement autrui et guide-le par l'honneur et la grâce de tes actes. Fais le bien chaque fois que tu le peux en blessant le moins possible.
- **Devoir.** Assume tes actes et leurs conséquences, protègent ceux que l'on t'a confiés et soumets-toi à la juste autorité.

Sorts de serment

Vous recevez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Sorts de Serment de dévotion

Niveau de paladin	Sorts
3	*Protection contre le Mal et le Bien, sanctuaire*
5	*Restauration partielle, zone de vérité*
9	*Dissipation de la magie, signal d'espérance*
13	*Liberté de mouvement, protecteur de la foi*
17	*Colonne de feu, communion*

Conduit divin

Vous recevez les deux options de Conduit divin suivantes lorsque vous prononcez ce serment au niveau 3.

- **Arme sacrée.** Au prix d'une action, vous pouvez charger d'énergie positive une arme que vous tenez, en recourant à votre Conduit divin. Pendant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque effectués avec cette arme (bonus minimum de +1). L'arme émet en outre une lumière vive dans un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée des effets. Vous pouvez mettre un terme à cet effet à votre tour de jeu, dans le cadre de n'importe quelle autre action. Si vous ne tenez ni ne portez plus cette arme, ou si vous vous retrouvez inconscient, les effets prennent fin.
- **Renvoi de l'impie.** Au prix d'une action, vous brandissez votre symbole sacré en récitant une prière de condamnation des fiélons, des ravageurs du Chancre et des morts-vivants. Chaque mort-vivant, ravageur ou fiélon qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être « renvoyé » pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts.
  Une créature renvoyée doit consacrer son tour de jeu à s'éloigner de vous autant que possible et ne se déplacera vers un espace situé à 9 m ou moins de vous que si elle ne peut pas faire autrement. Elle ne peut en outre pas jouer de réactions. La seule action à laquelle elle a droit est Foncer ou tenter de se soustraire à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où se rendre, elle peut se rabattre sur l'action Esquiver.

Aura de dévotion

À partir du niveau 7, vous et toute créature amicale dans un rayon de 3 m ne pouvez pas être charmés tant que vous êtes conscient.
Au niveau 18, la portée de l'aura passe à 9 m.

Pureté spirituelle

À partir du niveau 15, vous êtes en permanence sous l'équivalent des effets du sort *protection contre le Mal et le Bien.*

Nimbe sacré

Au niveau 20, vous pouvez au prix d'une action produire une aura solaire. Pendant 1 minute, une lumière vive émane de vous sur un rayon de 9 m, et une lumière faible sur 9 m de plus.
Chaque fois qu'une créature ennemie commence son tour de jeu dans la lumière vive, elle subit 10 dégâts radiants. Par ailleurs, jusqu'à la fin des effets, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts lancés par les fiélons, les ravageurs du Chancre et les morts-vivants.
Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Serment du corbeau

Si la sagesse populaire prétend que « bien mal acquis ne profite jamais », c'est en partie grâce aux paladins ayant prononcé ce serment. Suspicieux et inquisiteurs, ils sont plus à l'aise dans l'ombre qu'en pleine lumière. Sous le couvert de la nuit, ils observent leurs ennemis, identifient leurs faiblesses et préparent leur stratégie.
Les paladins qui font ce serment agissent souvent dans les grandes villes où la discrétion est essentielle et où il est parfois nécessaire d'agir directement alors que la justice est trop lente ou corrompue.
Dans de nombreuses cités, on nomme corbeaux ces justiciers, souvent solitaires, qui neutralisent les criminels, luttent dans l'ombre sans jamais chercher la gloire, vengent ceux qui ne peuvent se défendre par eux-mêmes. À force de lutter désespérément seuls et dans les ombres, certains de ces paladins finissent par succomber à la tentation qu'ils abhorrent, du moins c'est la réputation qu'on leur prête.

Principes du corbeau

Les enseignements du corbeau sont avant tout pragmatiques. On ne peut laisser le mal impuni, mais la manière importe peu. Chaque situation nécessite d'inventer de nouvelles solutions.

- **Plusieurs chemins mènent à ta destination.** La ruse aboutit parfois là où la force ne donnerait pas de résultats.
- **Frapper comme la foudre.** Ne préviens pas tes ennemis de l'imminence du combat. Mets-les à terre avant qu'ils aient le temps de répliquer.
- **La fin justifie les moyens.** Tant que la fin est juste et que les moyens n'impliquent pas des actes pires encore que ceux que l'on châtie.
- **Regarder l'abysse.** Ne recule pas devant la noirceur du monde. Endurcis ton âme, elle n'en sera que plus forte.

Sorts de serment

Niveau de paladin	Sorts
3	*Déguisement, imprécation*
5	*Serres du corbeau, vision dans le noir*
9	*Antidétection, rapidité*
13	*Confusion, terrain hallucinatoire*
17	*Cercle de téléportation, communion*

Conduit divin

Vous recevez les deux options de Conduit divin suivantes lorsque vous prononcez ce serment au niveau 3.

Aura furtive. Vous pouvez employer votre Conduit divin pour passer inaperçu. Au prix d'une action bonus, vous vous soustrayez aux sens de vos adversaires jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Vous ne devenez pas véritablement invisible, mais les observateurs ne font plus attention à vous et vous êtes considéré comme caché (cf. **chapitre Combat**).
Les créatures capables de voir ce qui est invisible ont droit à un jet de sauvegarde de Sagesse pour vous détecter.

Repousser le Mal. Vous pouvez employer votre Conduit divin pour inspirer la peur aux hommes malveillants. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole divin, et chaque adversaire humanoïde, fée, ravageur du Chancre ou fiélon de taille M ou moins dans un rayon de 9 m de vous qui est d'alignement mauvais et qui vous voit doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se retrouver **effrayé** par vous pendant 1 minute.
Le meneur effectue ces jets en secret ; et lance même le dé pour les éventuels adversaires qui ne sont pas d'alignement mauvais, afin que le doute subsiste concernant l'alignement de ceux qui ne sont pas effrayés.

Justicier des ombres

Dès le niveau 3, vous recevez la maîtrise de la compétence Discrétion ou Investigation. Si vous disposiez déjà de ces deux maîtrises, désignez-en une : votre bonus est doublé pour les tests de caractéristique qui y sont associés.

Parade impitoyable

À partir du niveau 7, lorsqu'un adversaire rate une attaque de corps à corps contre vous, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour rediriger cette attaque contre une autre cible de votre choix située dans un rayon de 1,50 m de lui. L'adversaire refait alors un jet d'attaque, avec un désavantage.

Exploiter les faiblesses

À partir du niveau 15, vous pouvez analyser le style de combat d'un adversaire en l'observant se battre pendant au moins deux rounds (pas d'action requise de votre part). Au cours d'un combat, vous ne pouvez observer ainsi qu'un adversaire à la fois. Une fois ses faiblesses analysées, au début de chacun de vos tours de jeu, vous pouvez choisir entre bénéficier d'un avantage à vos jets d'attaque contre lui ou lui imposer un désavantage à ses jets d'attaque contre vous. Une fois cette aptitude utilisée, il vous faut terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Absolution des ténèbres

Arrivé au niveau 20, vous savez générer une aura de ténèbres au prix d'une action. Pendant 1 minute, vous émettez une zone d'obscurité sur un rayon de 9 m. Les sources de lumière non magiques sont réprimées dans cette zone et la vision dans le noir ne permet pas de percer ces ténèbres. Vous et jusqu'à quatre créatures que vous désignez voyez normalement dans cette obscurité. Les créatures d'alignement mauvais situées dans la zone subissent un désavantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme. Après avoir utilisé cette aptitude, il vous faut terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.
Également au niveau 20, vous acquérez la capacité de faire apparaître des ailes noires dans votre dos, peu importe votre équipement. Cette aptitude se déclenche au prix d'une action bonus et dure une heure (vous pouvez y mettre un terme avant cela, au prix d'une autre action bonus). Vous obtenez une VD en vol égale à votre VD actuelle. Même si vous portez une armure, vous pouvez utiliser cette aptitude : quoique tangibles et ressemblant à des ailes de corbeau, les ailes de la nuit sont magiques. Après avoir utilisé cette aptitude, il vous faut terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Serment de l'errant

Libre et sans attache, le paladin du Serment de l'errant parcourt le monde, allant au-devant de l'aventure et du danger avec une téméraire insouciance. Toujours disposé à accepter les quêtes impossibles et les défis face auxquels bien des hommes vaillants reculeraient, il est prêt à tous les sacrifices pour répondre à son idéal, animé par le désir de porter secours aux faibles et de lutter contre le mal qui gangrène ce monde, et souvent désireux d'inscrire son nom dans la légende, au côté des preux chevaliers d'antan dont les bardes chantent les prouesses.

Principes de l'errant

Les principes du Serment de l'errant relèvent davantage d'un choix personnel que de l'adhésion à une doctrine établie, mais les mêmes modèles héroïques inspirent les paladins qui font ce choix de vie.

- **Premier à l'assaut, dernier à la retraite.** La bravoure au combat est au cœur de l'idéal chevaleresque de l'errant.
- **Protéger la veuve et l'orphelin.** Ne jamais détourner les yeux de la détresse d'autrui. Le fort a le devoir de veiller sur le faible.
- **Le monde pour maison.** Ce sont les paysans qui s'attachent à la terre. L'errant va où l'aventure l'appelle.
- **L'acier plutôt que l'or.** Richesse, luxe et confort émoussent l'âme. Une vie frugale entretient la force du corps et de l'esprit.

Sorts de serment

Vous recevez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	*Bouclier de la foi, héroïsme*
5	*Appel de destrier, châtiment flétrissant*
9	*Protection contre l'énergie, rapidité*
13	*Liberté de mouvement, protection contre la mort*
17	*Dissipation du Mal et du Bien, immobilisation de monstre*

Conduit divin

Vous recevez les deux options de Conduit divin suivantes lorsque vous prononcez ce serment au niveau 3.

- **Fait d'armes.** Au prix d'une action bonus, vous pouvez décider de transformer en coup critique une attaque de corps à corps que vous venez de réussir.
- **Sans peur et sans reproche.** Au prix d'une action bonus, vous puisez dans la force de votre serment afin de raffermir votre résolution. Pendant 1 minute, vous bénéficiez d'un avantage à tous les jets de sauvegarde.

Voie du chevalier errant

En raison de votre serment qui vous contraint à une vie d'errance, vous avez appris à supporter les conditions les plus spartiates et savez tout le prix d'une bonne monture pour celui qui veut voyager loin. À partir du niveau 7, vous bénéficiez des capacités suivantes :

- Vous traitez les niveaux de fatigue comme si vous en aviez un de moins. Ainsi, quand votre niveau de fatigue est de 1, vous ne subissez aucun effet, et vous êtes encore vivant si votre niveau de fatigue est de 6 (cf. **chapitre Santé**). Vous succombez donc en subissant un 7e niveau de fatigue.
- Vous pouvez lancer le sort *appel de destrier* avec un temps d'incantation d'une action (au lieu de dix minutes). Par ailleurs, la monture invoquée apparaît avec des points de vie égaux au maximum possible pour ses dés de vie, auquel s'ajoute un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre niveau de paladin. Elle est équipée d'un caparaçon de mailles qui lui confère une CA 16 (au niveau 14, le caparaçon de la monture devient l'équivalent d'un harnois, pour une CA 18). Enfin, quand vous êtes en selle, la monture peut porter une attaque à votre initiative (à condition bien sûr qu'elle n'effectue pas d'autre action), et ajoute votre bonus de maîtrise à ses jets d'attaque.

Pourfendeur de monstres

À partir du niveau 15, lorsque vous combattez une créature de taille G ou supérieure, les dés de dégâts radiants que vous infligez grâce aux aptitudes de classe Châtiment divin et Châtiment divin amélioré deviennent des d10 (au lieu des d8 normaux).
De plus, si vous obtenez un 1 ou un 2 sur un de ces dés de dégâts, vous pouvez relancer le dé en question. Vous conservez alors le résultat du nouveau jet, même si vous obtenez encore un 1 ou un 2.

Héros de légende

Au niveau 20, au prix d'une action, vous devenez l'incarnation même des chevaliers légendaires des contes et des chansons de geste. Pendant 1 minute, au début de chacun de vos tours de jeu, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au double de votre modificateur de Charisme, et vous recevez une inspiration gratuite (cf. **chapitre Histoire du personnage, Particularités**). Vous pouvez décider de conserver celle-ci pour vous, ou de la conférer à un autre personnage que vous voyez et qui vous voit, « inspirant » chez ce dernier force et bravoure. Qu'elle soit donnée à un allié ou que vous la conserviez pour vous, l'inspiration doit être jouée avant le début de votre prochain tour de jeu, sinon elle est perdue.
Les points de vie temporaires disparaissent à la fin de l'effet. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Prêtre

Les dieux ont besoin d'un lien avec le monde mortel, de même que de nombreux mortels ont besoin des dieux pour donner un sens à leur vie. Ce sont les prêtres qui endossent le rôle d'intermédiaires entre le monde astral et le monde matériel. Ces individus font preuve d'une grande dévotion dans leur recherche de la vérité à travers l'adoration et l'étude d'un dieu et de ses mystères. Lorsque les actions et les croyances d'un prêtre profitent à l'entité céleste qu'il vénère, et que celle-ci l'estime digne de cette mission, elle peut le désigner pour servir de réceptacle à son pouvoir divin. Sa divinité tutélaire veille à ce qu'il se consacre convenablement à la propagation de sa parole et de ses croyances et lui octroie la capacité de canaliser l'énergie divine par l'exercice de sa foi. La rigueur demandée dans l'exécution des rites varie selon les dieux et les sectes, mais si le prêtre vient à manquer à ses devoirs, il court le risque d'être privé de ses pouvoirs. La plupart des prêtres ainsi élus commencent par pratiquer un culte avant d'être sacrés par les entités qu'ils vénèrent, mais rien ne garantit au dévot d'être choisi, cette charge étant réservée à des individus d'exception.

Interpréter la parole divine

Malgré les exigences de la vie de prêtre, la parole d'un dieu est souvent sujette à interprétation. Le monde d'Eana est lié à huit divinités dont les noms varient d'une région à l'autre. De ce fait, on peut trouver des prêtres d'inclinations très différentes au service d'un même dieu, car ils en vénèrent simplement des aspects différents. Ainsi, comme les attributions de chaque divinité englobent de vastes domaines, de très nombreuses sectes et églises aux messages et aux missions variés apparaissent et disparaissent. Hélas, ces différentes interprétations théologiques sont à l'origine des conflits parmi les plus sanglants et opposent parfois des croyants vénérant un même dieu.

Sur la route

Les prêtres qui partent à l'aventure le font fréquemment sur ordre de leur dieu ou de leur église. Ils peuvent être missionnés pour accomplir une tâche en particulier ou simplement chargés de répandre les idéaux de leur dieu et de convertir de nouveaux croyants, mais ce n'est pas le cas de tous. Ceux qui se tournent vers la religion en quête de vérité parcourent le monde à la recherche des signes de leurs dieux ou pour découvrir les secrets mystiques que détiennent les êtres célestes. Les églises et les temples qui forment des prêtres leur enseignent l'art du combat, mais aussi celui de la diplomatie, afin qu'ils puissent accomplir leur mission aussi bien par la lame que par le verbe. Leur recherche de la vérité à travers le divin en fait des personnages instruits, avec des domaines d'expertise spécialisés.

Pouvoirs sacrés

Les pouvoirs qui sont accordés à un prêtre dépendent en grande partie de sa divinité tutélaire et de l'aspect de celle-ci. Il est fréquent de voir des prêtres de divinités charitables manifester des pouvoirs de protection et de guérison, mais la plupart des dieux confèrent aussi à leurs élus les moyens de châtier leurs adversaires. Les prêtres militants de divinités guerrières se battent en première ligne et sont capables de déployer la pleine puissance du courroux de leurs maîtres, tandis que d'autres se consacrent à des aspects plus ésotériques de la religion, maîtrisant la divination, les invocations ou la communication avec les plans extérieurs. Sur le champ de bataille, ils manient souvent les armes de prédilection de leurs dieux et canalisent leurs pouvoirs à travers des symboles sacrés. Ils sont capables de soigner et de soutenir leurs alliés grâce à leurs bénédictions, de maudire leurs ennemis, de repousser, détruire ou contrôler les morts-vivants et d'utiliser de nombreux sorts.



« J'ai accepté la gloire des astres dans mon cœur et même si ce fardeau pèse parfois lourdement sur mes épaules, je ne l'échangerais pour rien au monde. » , *Suor Matia, prophétesse de la divinité Mort.*

Divinités et affinités aux domaines

Les divinités sont immortelles au sens où le temps n'a plus de prise sur elles, mais elles sont aussi mortelles, susceptibles de périr et d'être anéanties dans le Plan Astral où elles demeurent. La divinité Monde est une exception : son énergie essentielle ne se trouve pas dans le Plan Astral mais, selon la mythologie druidique, dans le cœur d'Eana. Les huit dieux présentés ci-dessous sont connus dans toutes les civilisations, sous des noms et des titres différents. Il existe peut-être une multitude d'autres divinités, liées à d'autres plans d'existence et pouvant bénéficier de cultes puissants. C'est par exemple le cas de l'étrange Eau noire qui semble être la divinité vénérée par les mystérieux aboleths.

Il existe sur Eana un grand nombre d'églises, de sectes et de manières de révérer les divinités ou leurs aspects. Selon les régions, Forgeron sera davantage honoré comme dieu artisan et gardien, ou bien comme dieu solaire, celui qui fait la lumière et chasse les ténèbres. Il existe également des cultes qui honorent collectivement plusieurs dieux. Dans ces cas, les érudits hésitent : les pouvoirs viennent-ils un peu de chaque divinité, ou bien le prêtre apprend-il à puiser directement à une source de magie divine dans le Plan Astral ?

Des alignements aux tonalités

Lorsqu'un mortel devient une divinité, son alignement s'estompe au profit de nouveaux impératifs qui président à son statut divin. Là où la plupart des êtres vivants conscients sont dotés d'un alignement traduisant leur rapport aux principes moraux et éthiques, les divinités expriment l'une ou l'autre des tonalités antagonistes qui régissent l'univers : harmonique ou entropique. Les forces harmoniques œuvrent pour la lumière, la cohésion et la prolifération de la vie là où les forces entropiques tendent vers les ténèbres, la dissociation et l'extinction de toute chose. Le monde d'Eana compte quatre forces principales liées à l'harmonie (Monde, Façonneur, Forgeron et Flore) et quatre autres liées à l'entropie (Mort, Givreuse, Nuit et Tempête).

Ces enjeux sont bien loin des préoccupations morales et éthiques des fidèles qui leur vouent un culte. C'est la raison pour laquelle les divinités sont parfois vénérées par des personnes très différentes, dont les aspirations le sont tout autant. Les communautés prêtent volontiers des intentions bonnes ou mauvaises à telle ou telle entité : Xonim est tantôt la protectrice des cités, tantôt la corruption qui la ronge ; Tamerakh est tantôt le libérateur des opprimés, tantôt le destructeur ; Forgeron est le guide protecteur, ou le tyran inflexible.



Divinités Harmoniques



Monde

Autres noms : Eana (Elfes, druides et rôdeurs du Cyfandir), Cerf Stellaire (Lothrienne, Arolavie), Grand arbre (terres de Mibu)

Monde serait la première divinité, celle qui donna naissance précisément au monde qui porte son nom, Eana. Monde est honoré par les populations vivant en étroite relation avec la nature, en particulier les sociétés de chasseurs, cueilleurs, petits cultivateurs ou pêcheurs. Personne n'a jamais entendu parler pourtant de vœux ou prières exaucées par Eana. Cette divinité supérieure ne confère de pouvoirs qu'aux druides et aux rôdeurs. Du point de vue des druides, Eana incarne l'équilibre nécessaire à l'existence même de toutes les formes de vie.



Façonneur

Autres noms : le Fou (Royaumes des Sables), le Potier (peuples nains), le Père de la multitude (empire kaani)

Façonneur est le créateur par excellence, celui qui surprend, étonne, prend au dépourvu et émerveille, parfois horrifie. Il est en quête d'idées, d'inspiration et valorise à hauteur égale la beauté parfaite et la monstruosité difforme. Des mythes font de lui le responsable de l'étonnante diversité des espèces, expérimentant les formes, les couleurs, les idées… C'est la raison pour laquelle certains prêtres de Façonneur encouragent l'expérience individuelle et l'aventure. D'autres soutiennent les inventeurs, ceux qui cherchent des solutions novatrices aux problèmes ou se confrontent volontiers à la difficulté. Une autre facette du Façonneur peut donner lieu à des cultes vénérant la monstruosité.



Forgeron

Autres noms : Verndari (c'est-à-dire le Défenseur, chez les nains), l'Ordonnateur ou le Juge (Shi-huang), le Guerrier (appellation diffuse dans les régions nordiques)

Forgeron est une divinité associée au feu et à l'ordre. Il est celui qui tranche les différends et qui apporte la lumière du soleil, protégeant les peuples de la sauvagerie. Forgeron est le dieu favori des nains et de tous ceux qui endossent un rôle de défenseur de la société. Quoiqu'adoré par des individus d'alignements bons, Forgeron a également un aspect rigide et parfois implacable qui peut se traduire par des cultes honorant ses aspects inquiétants ou tyranniques.



Flore

Autres noms : Coirë (elfes), Lif-edlish (Septentrion), Belle (Cyrillane, Royaumes des Sables)

Flore est la déesse enfant du printemps et de l'éclosion de la vie. Elle apporte la joie, l'amour et la chance, elle console des épreuves et redonne espoir. On la prie pour protéger l'innocence et trouver le bonheur. Malgré son aspect fragile, Flore est une divinité qui soutient le courage et dont on dit parfois qu'elle serait capable de se battre bien après que les forteresses de Forgeron se seront effondrées. À l'image de la vie, elle sait éclore et prospérer dans les pires conditions, se découvrant des trésors d'ingéniosité pour s'adapter et évoluer.



Divinités Entropiques



Mort

Autres noms : Masque (Royaumes des Sables), Abysses (îles Barbaresques et sociétés insulaires), Lame (empire kaani)

Mystérieuse, souvent incompréhensible, Mort est la divinité incarnant la fin, l'éternité, l'impermanence, le silence, l'oubli et le secret. On doit à son clergé des sceaux et objets magiques qui protègent de toute tentative de pénétrer l'esprit ou d'imposer à un individu de dire la vérité. De nombreux adeptes de Mort luttent contre les morts-vivants et tout ce qui nuit au cycle naturel. Ils sont souvent impliqués aussi dans l'étude de mystères. D'autres branches du culte de Mort exaltent le morbide et les notions de décrépitudes liées à cette entité. Des cultes plus inquiétants voient dans la mort la transcendance ultime et œuvrent dans l'ombre pour la promouvoir en attisant les guerres, les épidémies et les catastrophes de tout genre.



Givreuse

Autres noms : La Vieille (terres de Mibu), Nolwë (la Sage, chez les elfes), La Morsure (empire kaani)

Givreuse est une déesse de l'hiver, de la pureté, du temps, de l'humilité, de la modération, de la patience et de la détermination. Elle guide les populations au travers des épreuves, faisant montre de sagesse et d'une grande liberté d'esprit. Là où Flore voit la vie comme un tout, Givreuse accepte la mort de ceux qui ont renoncé à se battre ou qui ont fait leur temps. Les prêtres vénérant cette divinité valorisent souvent la tempérance et se regroupent parfois en communauté vivant dans l'ascèse. Dans les régions polaires, les prêtres de Givreuse guident leur tribu, enseignant le cycle des saisons et la survie. Quand les temps sont particulièrement difficiles, il arrive à certains de tenter, en désespoir de cause, d'obtenir la clémence de la déesse par des rituels et des sacrifices.



Nuit

Autres noms : Xonim (empire kaani), la Magicienne (Cyrillane, Royaume des sables), la Vigilante (îles Barbaresques)

De son vivant, Xonim fut la mère du conquérant Tamerakh, une magicienne et une femme politique avisée. Elle accéda à la divinité grâce à son fils qui vint la libérer du monde des morts. Dorénavant, elle est la déesse de la magie, de l'obscurité, des intrigues, de la beauté et de la richesse. Elle est connue pour son ambivalence et pour sa sympathie à l'égard des tieffelins qu'elle protège, peu importe leurs actes. Politicienne avisée, elle a rendu son clergé indispensable en lui permettant de fabriquer les célèbres liens de Xonim, des chaînes qui privent les lanceurs de sort entravés de tout pouvoir. Les prêtres de Xonim, craints et enviés, deviennent souvent conseillers – d'une guilde, d'une faction ou d'un roi. Leur dogme les incite à défendre du mieux qu'ils peuvent les intérêts du camp qu'ils choisissent, même s'ils doivent s'opposer pour cela à d'autres prêtres de même obédience. À eux de démontrer leurs mérites et leur intelligence dans cette compétition qui se joue durant toute leur vie.



Tempête

Autres noms : Tamerakh (empire kaani), Le Destructeur (une grande partie du Cyfandir), Le Libérateur (multiples sectes, notamment en Cyrillane)

Le fier Tamerakh fut un chef de guerre, conquérant violent avant d'accéder au rang de divinité et de devenir Tempête. Pour lui, le mot « impossible » n'avait pas de sens : les limites étaient faites pour être dépassées. Excessif, d'une audace folle, mais également doté d'une intelligence acérée lui permettant de saisir les occasions qui se présentaient, Tamerakh entreprit de s'affranchir de l'ultime frontière : la mort. Il n'était pas question pour lui de devenir une momie ou un vampire, non, sa voie était l'éternité du divin. Il triompha du destin et devint un dieu. Mieux, il libéra sa mère Xonim de la mort et la divinisa. Tamerakh est vénéré par les rebelles, par tous ceux qui veulent lutter contre un ordre. Il est le dieu des bouleversements, celui qui donne leur chance à ceux qui ont la témérité de sortir des sentiers battus pour se tailler un destin à leur mesure. L'instabilité qu'encourage Tamerakh est souvent très mal vue par les autorités qui voient dans ses sectes de dangereux éléments séditieux.

Le panthéon de l'Étoile

Le culte polythéiste de l'Étoile est l'un des plus répandus dans le Cyfandir, jusqu'à devenir la religion officielle en Lothrienne. Dans son courant principal, il célèbre cinq divinités : Flore en tant qu'enfant ou jeune fille sous le nom d'Aster, Façonneur en tant qu'enfant ou adolescent sous le nom de Gùnd, Forgeron sous l'aspect d'un homme d'âge mûr nommé Ulgurd, Givreuse en femme âgée appelée Haldrìn, et Mort sous la forme d'un masque séraphique et nommée simplement « le Masque ». Nuit et Tempête ne sont pas reconnus comme des dieux, mais plutôt comme des esprits maléfiques associés à des anges déchus, l'un comme corrupteur sous le nom de Niflhel, l'autre comme destructeur sous le nom de Varanid, représentant tous deux des périls mortels pour les sociétés. Le culte d'Eana, quoique toléré, est considéré comme une religion antique et païenne.

Des hérétiques vénèrent l'étoile à sept branches et ajoutent Niflhel et Varanid au panthéon initial comme de véritables divinités. Ces croyants clament que leur message est le plus juste et encourent les foudres de l'église de l'Étoile. Pour eux, le monde d'Eana est influencé par sept divinités : vouloir en ignorer deux sous prétexte qu'elles sont ambivalentes ou dangereuses est seulement infantile. Il faut accepter la réalité divine telle qu'elle est.

Aptitudes de classe

Tous les prêtres acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de prêtre
Points de vie au niveau 1 : 8+ votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes
Outils : aucun
Langue : une langue exotique au choix
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : deux au choix entre Histoire, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- (a) une masse d'armes ou (b) un marteau de guerre (si maîtrise)
- (a) une armure d'écailles ou (b) une armure de cuir ou (c) une cotte de mailles (si maîtrise)
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante au choix
- (a) un sac de religieux ou (b) un sac d'aventurier
- Un bouclier et un symbole sacré

Le prêtre

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Emplacements de sort par niveau de sort								
				1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Sorts, Domaine divin	3	2								
2	+2	Conduit divin (1/repos), aptitude de Domaine	3	3								
3	+2	-	3	4	2							
4	+2	Augmentation de caractéristique	4	4	3							
5	+3	Destruction des morts-vivants (FP ½)	4	4	3	2						
6	+3	Conduit divin (2/repos), aptitude de Domaine	4	4	3	3						
7	+3	-	4	4	3	3	1					
8	+3	Augmentation de caractéristique, Destruction des morts-vivants (FP 1), aptitude de Domaine	4	4	3	3	2					
9	+4	-	4	4	3	3	3	1				
10	+4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2				
11	+4	Destruction des morts-vivants (FP 2)	5	4	3	3	3	2	1			
12	+4	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1			
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Destruction des morts-vivants (FP 3)	5	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	Destruction des morts-vivants (FP 4), aptitude de Domaine	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Conduit divin (3/repos)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Amélioration d'Intervention divine	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Sorts

Intermédiaire de votre divinité et représentant de sa puissance, vous pouvez lancer des sorts de prêtre.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du prêtre. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de prêtre au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **Le prêtre**.

Préparer et lancer des sorts

La table **Le prêtre** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.
Vous préparez la liste des sorts de prêtre que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans la liste des sorts de prêtre un nombre de sorts égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de prêtre (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

Si vous êtes par exemple prêtre de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau. Si vous êtes doté d'une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut compter six sorts du 1er ou 2e niveau, selon la combinaison de votre choix. Si vous préparez le sort du 1er niveau soins, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1er ou du 2e niveau. Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long. La préparation d'une nouvelle liste de sorts de prêtre se fait dans la prière et la méditation, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

Caractéristique magique

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du prêtre. Votre magie émane de votre piété. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort de prêtre fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Sagesse lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de prêtre que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de prêtre.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Rituels

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de prêtre que vous avez préparés et qui comportent le mot-clé « rituel ».

Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré (cf. **chapitre Équipement**) comme focaliseur de vos sorts de prêtre.

Domaine divin

Choisissez un domaine associé à votre divinité : étrange, force, indicible, partage, temps, vie ou voyage. Chacun de ces domaines est détaillé à la fin de la description de la classe, avec des exemples des dieux qui y sont associés. Ce choix vous confère des sorts de domaine et d'autres aptitudes, dès le niveau 1. Il vous octroie également une nouvelle application du Conduit divin (aptitude de niveau 2), ainsi que d'autres bénéfices aux niveaux 6, 8 et 17.

Sorts de domaine

Chaque domaine est assorti de sa liste de sorts dits « sorts de domaine » qui vous sont octroyés lorsque vous atteignez les niveaux de prêtre indiqués. Une fois que vous avez acquis un sort de domaine, on considère qu'il est toujours préparé, sans qu'il soit décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.
Si vous disposez d'un sort de domaine qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de prêtre, il n'en est pas moins considéré comme un sort de prêtre dans votre cas.

Conduit divin

Au niveau 2, vous acquérez la capacité de canaliser directement l'énergie de votre divinité pour en tirer des effets magiques. Vous disposez au départ de deux effets de ce type : Renvoi des morts-vivants et un effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous octroient des effets supplémentaires au gré de votre progression en niveaux, ce qu'indique leur description le cas échéant.
Lorsque vous recourez au Conduit divin, vous choisissez quel effet produire. Il vous faut ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir réutiliser votre Conduit divin.
Certains effets de Conduit divin entraînent des jets de sauvegarde. Lorsque vous recourez à un tel effet associé à cette classe, le DD correspondant est tout simplement égal au DD de sauvegarde de vos sorts de prêtre.
À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser deux fois votre Conduit divin entre deux repos. À partir du niveau 18, trois utilisations de Conduit divin sont possibles entre deux repos. Tout repos court ou long vous permet de récupérer votre quota d'utilisations de l'aptitude.

Conduit divin : Renvoi des morts-vivants

Au prix d'une action, vous brandissez votre symbole sacré en récitant une prière de condamnation de la fausse vie. Chaque mort-vivant qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être « renvoyé » pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts. Une créature renvoyée doit consacrer son tour de jeu à s'éloigner de vous autant que possible et ne se déplacera vers un espace situé à 9 m ou moins de vous que si elle ne peut pas faire autrement. Elle ne peut en outre pas jouer de réactions. La seule action à laquelle elle a droit est Foncer ou tenter de se soustraire à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où se rendre, elle peut se rabattre sur l'action Esquiver.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Destruction des morts-vivants

À partir du niveau 5, lorsqu'un mort-vivant rate son jet de sauvegarde contre votre aptitude de Renvoi des morts-vivants, il est aussitôt détruit si son facteur de puissance est inférieur ou égal au seuil indiqué sur la table **Destruction des morts-vivants**.

Destruction des morts-vivants

Niveau de prêtre	Détruit les morts-vivants de FP...
3	½ ou moins
5	1 ou moins
9	2 ou moins
13	3 ou moins
17	4 ou moins

Intervention divine

À partir du niveau 10, vous pouvez invoquer votre divinité pour qu'elle intervienne en votre faveur quand la situation est critique.
Implorer cette assistance se fait au prix de votre action. Vous décrivez l'aide requise et lancez un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal à votre niveau de prêtre, votre divinité intervient. C'est le meneur qui décide comment le dieu se manifeste. Les effets d'un sort de prêtre ou de domaine font souvent l'affaire.
Si votre divinité intervient, vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude dans les 7 jours qui viennent. Dans le cas contraire, vous pourrez y recourir de nouveau après avoir terminé un repos long.
Au niveau 20, votre prière fait automatiquement intervenir la divinité sans passer par un jet de dé.

« Histoire de prêtres… »

La melessë au visage peint de khôl et d'argile blanche à l'image d'un crâne louvoie entre les stèles d'un cimetière profané et infesté de zombies. Son armure de lamelles de bambou est chargée de grigris. La tête réduite qu'elle brandit devant elle émet une lueur nacrée qui réduit les morts-vivants à l'impuissance. Elle les regarde d'un œil triste tout en scandant des prières à Mort et à ses ancêtres et, l'un après l'autre, les repousse dans leurs sépultures. Une fois qu'ils sont couchés dans leurs tombes, son contact leur arrache l'énergie maléfique qui les enchaînait dans un torrent de miasmes noirâtres et les libère de la malédiction de la non-vie.

Un drakéide aux écailles argentées s'affaire parmi les blessés, bénissant les armes des soldats qui repartent au front. Deux chevaliers font irruption sous la tente en portant leur seigneur, mortellement blessé. Le drakéide se penche sur le corps inerte et retire le carreau d'arbalète qui lui transperce la gorge. Levant un chapelet de cristal, il entonne une prière à Givreuse qui fait geler le sang du héros mort dans ses plaies. Un froid glacial envahit la tente, puis la chaleur revient et les glaçons cramoisis se détachent des blessures du seigneur qui se relève, indemne.



Domaines divins

En tant que prêtre vous êtes amené à étudier un aspect – un domaine – de votre divinité. Votre pratique rituelle sera orientée par ce choix qui fait également de vous le représentant de cette facette spirituelle. Chacune des divinités d'Eana donne accès à deux domaines. Les courants au sein des cultes valorisent tantôt un aspect, tantôt un autre.

- Mort : indicible, temps
- Forgeron : force, partage
- Flore : partage, vie
- Façonneur : étrange, voyage
- Givreuse : temps, vie
- Nuit : étrange, indicible
- Tempête : force, voyage

Si vous choisissez un prêtre vénérant le Façonneur, vous pouvez choisir un domaine entre étrange et voyage. Le choix du domaine vous donne une indication sur le culte auquel vous appartenez : un clergé lié au Façonneur exaltant l'étrange sera sans doute très différent d'un autre promouvant le voyage. Les principes théologiques, les règles de vie, et même le nom donné au Façonneur peuvent varier grandement.

D'autres domaines

Il existe certainement d'autres domaines auxquels les dieux peuvent donner accès à leurs fidèles. Le meneur peut accorder des domaines atypiques à un prêtre. Un tel événement a toujours un sens dans l'histoire. Le prêtre est-il le dernier survivant d'une école de pensée en voie d'extinction ? Est-il au contraire un prophète amené à porter un message nouveau au monde ? Est-ce en réalité un dieu inconnu (ou cherchant à dissimuler son identité) qui offre des pouvoirs au prêtre afin d'obtenir de lui quelque accomplissement ?

Les sorts corrompus attachés à un domaine

Cet encadré vous concerne si votre meneur utilise la règle optionnelle de la magie corrompue. Certains domaines donnent accès à des sorts corrompus qui ne sont plus considérés comme tels pour le prêtre concerné. Par exemple, Malédiction est normalement un sort corrompu ; pour les prêtres du domaine de l'étrange, il ne l'est pas.

Domaine de l'étrange

Le domaine de l'étrange se rapporte à tout ce qui dérange, qui déstabilise et surprend. Il incarne l'entropie, la dissymétrie et le hasard. Un certain nombre de prêtres qui s'en réclament cultivent un art consommé qui consiste à renverser la tendance, à décevoir les excès de confiance et à piocher la carte que l'on n'espérait plus au moment crucial. D'autres ont appris à accepter le caractère capricieux de l'existence pour en tirer cette quintessence qui en fait des individus craints et respectés. D'autres encore promeuvent leur fascination pour le monstrueux et le bizarre qu'ils considèrent comme des attributs sacrés. On retrouve souvent ces prêtres dans les rangs d'armées misant une grande part de leur stratégie sur la terreur.

Sorts du domaine de l'étrange

Niveau de prêtre	Sorts
1	*Blessure, simulacre de vie*
3	*Cécité/surdité, rayon affaiblissant*
5	*Baiser du vampire, malédiction*
7	*Confusion, flétrissement*
9	*Contagion, domination de personne*

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des compétences Intimidation et Tromperie, ainsi que celle des armures lourdes.

Aura lunatique

Dès le niveau 1 également, votre présence singulière peut déstabiliser l'ennemi, le prendre au dépourvu ou simplement vous rendre plus impétueux. À la fin d'un repos long, lancez 1d6 pour savoir quelle aura vous anime aujourd'hui ; 1-2 : aura intimidante ; 3-4 : aura réflexe ; 5-6 : aura belliqueuse. Vous pouvez recourir à votre aura un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota quand vous terminez un repos long.

Aura intimidante. Lorsqu'un adversaire effectue une attaque contre vous, vous pouvez jouer votre réaction pour lui imposer un désavantage au jet d'attaque correspondant.

Aura réflexe. Lorsqu'un combat se déclare et que vous n'êtes pas surpris, vous et vos alliés dans un rayon de 6 m bénéficiez au premier round d'un avantage aux jets d'attaque contre les adversaires qui n'ont pas encore agi.

Aura belliqueuse. Lorsque vous effectuez une attaque d'arme ou de sort, vous pouvez au prix d'une action bonus bénéficier d'un avantage au jet d'attaque correspondant.

Conduit divin : Trompe la mort

À partir du niveau 2, lorsque l'un de vos alliés (y compris vous-même) que vous voyez subit des dégâts qui le font tomber à 0 point de vie, vous pouvez jouer votre réaction pour le faire basculer très brièvement dans l'Éthéré. Si l'attaquant ne se situe pas lui aussi dans le Plan Éthéré, le bénéficiaire de l'aptitude ne subit en fait aucun dégât ni aucun des effets éventuels de l'attaque. Il rejoint aussitôt sa position et son plan de départ, sans conséquence sur l'ordre d'initiative. Chaque utilisation de Trompe la mort vous impose un niveau de fatigue.

Conduit divin : Cruelle miséricorde

À partir du niveau 6, lorsque vous faites tomber une créature à 0 point de vie, vous pouvez jouer votre réaction pour l'épargner (aucun point de vie perdu) et en faire votre jouet. Pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Sagesse et tant que la créature vous voit, elle est sous votre domination (comme sous les effets du sort *domination de monstre*, si ce n'est que la créature ne réitère pas le jet de sauvegarde chaque fois qu'elle subit des dégâts). À l'issue de cette durée, le charme est rompu et la créature vous est hostile.

Frappe aliénante

À partir du niveau 8, les coups que vous portez déroutent souvent vos adversaires. Chaque fois que vous réussissez une attaque d'arme à votre tour de jeu, vous pouvez au prix d'une action bonus forcer la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, la cible est aussitôt désorientée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant (équivalent des effets du sort *confusion*, si ce n'est qu'aucune concentration n'est nécessaire de votre part). Lorsque vous atteignez le niveau 14, la cible reste désorientée jusqu'à ce qu'elle réussisse le jet de sauvegarde de Sagesse, qu'elle réitère à la fin de chacun de ses tours de jeu. Une cible qui s'est sauvegardée contre cette aptitude y devient immunisée pour les 24 prochaines heures.

Présence terrifiante

Arrivé au niveau 17, votre présence est à ce point dérangeante qu'elle effraie ceux qui vous entourent. Au prix d'une action, vous pouvez dégager une aura de terreur sur un rayon de 18 m. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que votre concentration soit rompue (comme dans le cas d'un sort demandant de maintenir sa concentration), toute créature hostile qui commence son tour de jeu dans l'aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se retrouver effrayée par vous jusqu'à la fin des effets de l'aura. Une créature qui se sauvegarde est immunisée contre votre aura pour les 24 prochaines heures. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota après avoir terminé un repos long.

Domaine de la force

Le domaine de la force recoupe plusieurs notions importantes qui régissent le monde : l'espace et la gravité, mais aussi la force mentale et physique. Les dieux associés à ce domaine sont parfois des entités belliqueuses et violentes, d'autres fois elles incarnent la force créative.

Sorts du domaine de la force

Niveau de prêtre	Sorts
1	*Repli expéditif, saut*
3	*Amélioration de caractéristique, peau d'écorce*
5	*Protection contre l'énergie, rapidité*
7	*Liberté de mouvement, peau de pierre*
9	*Immobilisation de monstre, restauration suprême*

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des armes de guerre et des compétences Acrobaties et Athlétisme.

Prouesse physique

Dès le niveau 1, votre foi vous permet de réaliser de véritables exploits physiques. À votre tour de jeu, vous pouvez au prix d'une action bonus déclencher un seul des deux effets suivants :

- Votre vitesse de déplacement est doublée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Force (Athlétisme) et de Dextérité (Acrobaties), jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota quand vous terminez un repos long.

Conduit divin : Fort comme un taureau

Au niveau 2, vous acquérez la faculté d'imprimer un élan divin à vos coups.
Lorsque vous réussissez une attaque d'arme de corps à corps contre une créature, vous pouvez jouer votre réaction pour lui infliger des dégâts supplémentaires de force égaux au double de votre bonus de maîtrise. En outre, vous pouvez aussitôt tenter de bousculer la cible selon la règle normale (cf. **chapitre Combat**), si ce n'est qu'il ne vous en coûte aucune action. Pour le test de Force (Athlétisme) correspondant, vous bénéficiez d'un avantage.

Conduit divin : Rafale divine

À partir du niveau 6, vous savez puiser dans le divin pour vous transformer l'espace d'un instant en furie insaisissable.
À votre tour de jeu, vous pouvez au prix d'une action effectuer autant d'attaques d'arme de corps à corps que votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Par ailleurs, vos déplacements à ce tour de jeu ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

Impact divin

Au niveau 8, vous acquérez la faculté d'insuffler l'énergie de votre divinité aux coups que vous assénez avec votre arme. Une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez décider que celle-ci inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Résonance de l'airain

Arrivé au niveau 17, votre puissance intérieure est telle que votre corps devient plus résistant que le bronze lorsque vous contractez vos muscles.
À votre tour de jeu, vous pouvez bander vos muscles au prix d'une action bonus pour bénéficier d'un bonus de +5 à la CA pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Jusqu'à la fin de ces effets, quand une créature vous touche avec une attaque de corps à corps, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de se retrouver étourdie jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos long pour y recourir de nouveau.

Domaine de l'indicible

Le domaine de l'indicible est celui des tabous, de la mort, des secrets, des idées insoutenables, des notions inconcevables. Cette angoisse de la conscience, intolérable pour beaucoup, accompagne donc le quotidien des prêtres de ce domaine, qui l'ont apprivoisée et savent la distiller au meilleur moment pour révulser l'ennemi et soutenir leurs amis dans les circonstances les plus exécrables. La quête de l'indicible en poussera d'autres à commettre des actes criminels, à se complaire dans la transgression des tabous ou à devenir les gardiens de secrets ancestraux destinés à demeurer cachés du commun des mortels.

Sorts du domaine de l'indicible

Niveau de prêtre	Sorts
1	*Déguisement, imprécation*
3	*Invisibilité, silence*
5	*Antidétection, communication avec les morts*
7	*Divination, protection contre la mort*
9	*Faux-semblant, quête*

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Tromperie.

Gardien du secret

Dès le niveau 1 également, vous pouvez vous passer de composantes verbales pour lancer des sorts. En outre, au prix d'une action bonus, vous pouvez à votre tour de jeu vous adresser directement à une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous et qui vous voit, simplement en remuant les lèvres. Personne d'autre ne peut saisir le contenu de votre message (à moins de savoir lire sur les lèvres).

Conduit divin : Silence sacré

À partir du niveau 2, lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 36 m s'apprête à parler (que ce soit pour livrer une information, lancer un sort ou autre chose), vous pouvez jouer votre réaction pour tenter de l'en empêcher. Elle effectue alors un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, les mots ne sortent pas de sa bouche. Si les paroles qu'elle était sur le point de prononcer entraient dans l'incantation d'un sort, celui-ci est perdu. La créature peut réitérer le jet de sauvegarde à chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet en cas de réussite. Il suffit qu'elle rate un deuxième JS pour qu'elle éprouve une culpabilité inexplicable et qu'elle estime préférable de taire ce qu'elle avait à dire jusqu'à avoir terminé un repos long (dans le cas d'un sort, elle ne le lancera pas avant le lendemain). Au meneur de juger si la créature en question a de bonnes raisons de remettre le sujet sur la table une fois l'effet terminé.

Conduit divin : Offrande funeste

À partir du niveau 6, au prix d'une action, vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps sur une créature à portée d'allonge (un simple contact est suffisant si la créature est consentante) pour lui infliger 2d10 dégâts nécrotiques ou radiants (selon votre choix). En cas de réussite, vous désignez une autre créature que vous voyez dans un rayon de 27 m, qui subit à son tour le double des dégâts subis par la première. La deuxième créature a droit à un jet de sauvegarde de Constitution ou de Sagesse (selon son choix) pour réduire les dégâts de moitié.

Révélation

Au niveau 8, vous acquérez la faculté de divulguer une vérité insoutenable à vos ennemis. Au prix d'une action bonus, vous pouvez à votre tour de jeu vous adresser directement à une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous et qui vous voit, simplement en remuant les lèvres. Personne d'autre ne peut saisir le contenu de votre message (à moins de savoir lire sur les lèvres). La créature en question doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sous peine de subir 1d8 + votre modificateur de Sagesse dégâts psychiques et d'être incapable d'agir pendant 1 round. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts passent à 2d8 + votre modificateur de Sagesse. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota en terminant un repos court ou long.

Destins liés

Arrivé au niveau 17, vous êtes capable de vous lier à un de vos alliés, pour pouvoir vous venir mutuellement en aide dans l'urgence. Au prix d'une action, vous partagez un secret inavouable avec une créature consentante que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous et qui vous voit, simplement en remuant les lèvres.
Personne d'autre ne peut saisir le contenu de votre message (à moins de savoir lire sur les lèvres). À partir de là, si l'un ou l'autre tombe à 0 point de vie, il peut aussitôt absorber une partie de l'énergie vitale de l'autre (pas d'action requise), à condition que les deux se situent sur le même plan d'existence. L'autre créature subit donc un nombre de points de dégâts (aucune résistance ne peut s'y appliquer) choisi par la première, mais qui ne peut excéder la moitié des points de vie qu'il lui reste. La créature qui invoque le lien regagne quant à elle autant de points de vie, comme si elle ne les avait jamais perdus.
Ce lien persiste normalement jusqu'à la mort de l'une des deux créatures. Vous pouvez toutefois le révoquer à la fin d'un repos long, mais l'opération altère temporairement votre lien avec le divin. Si tel est le cas, vous ne récupérez pas vos emplacements de sort selon la règle normale avant d'avoir terminé un autre repos long. Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez pas vous lier par cette aptitude à plus d'une créature.

Domaine du partage

Le domaine du partage représente l'échange, le sacrifice de soi, le dialogue, la communion et la symbiose. Médiateurs, réconciliateurs et excellents pédagogues, les prêtres explorant ce domaine n'officient pas que dans les coulisses ou à la cour des rois. Souvent grands voyageurs, ils évoluent parfois au sein de groupes d'aventuriers qui ont appris à compter sur leurs talents quand la situation paraît inextricable. De nombreux cultes pratiquant la charité ou œuvrant auprès des déshérités se réclament de ce domaine. Sur un registre plus sombre, certains groupes valorisant le sacrifice, notamment lors de rituels ou dans des contextes de guerre, sont tantôt considérés comme des sectes dangereuses qu'il faut pourchasser, tantôt comme des saints méritant l'admiration.

Sorts du domaine du partage

Niveau de prêtre	Sorts
1	*Charme-personne, mot de guérison*
3	*Amélioration de caractéristique, augure*
5	*Délivrance des malédictions, don des langues*
7	*Divination, protecteur de la foi*
9	*Mythes et légendes, sanctification*

Maîtrise supplémentaire

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise de la compétence Persuasion. De plus, lorsque vous effectuez un test de caractéristique associé à cette compétence, votre bonus de maîtrise est doublé.

Polyglotte

Également dès le niveau 1, vous parlez, lisez et écrivez trois langues supplémentaires, dont une exotique.

Conduit divin : Grâce divine

À partir du niveau 2, vous savez trouver l'inspiration divine pour exceller dans une discipline qui vous est pourtant étrangère. Au prix d'une action, vous acquérez la maîtrise d'une compétence, d'un type d'outils, d'une arme ou d'une armure. Vous ne bénéficiez de cette maîtrise que pendant 10 minutes.

Conduit divin : Miracle

À partir du niveau 6, l'entité divine que vous révérez vous octroie parfois une grâce magique peu commune. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour lancer un sort que vous n'avez pas préparé de niveau équivalent, à condition que son temps d'incantation soit « 1 action » ou « 1 action bonus ». Ce sort peut en outre être issu de n'importe quelle liste de classe. Vous êtes en revanche tenu de fournir les composantes matérielles qui ont un coût, le cas échéant.

Apaisement

Au niveau 8, chaque fois que vous tentez de désamorcer une situation conflictuelle ou d'entamer un dialogue dans des circonstances houleuses, vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Charisme (Persuasion) ou Charisme (Tromperie) correspondants, et vos interlocuteurs subissent un désavantage à leurs tests de Sagesse (Intuition) et Charisme (Intimidation) correspondants.

Invocation d'avatar

Arrivé au niveau 17, vous devenez capable de faire directement intervenir à vos côtés un avatar de votre divinité. Au prix d'une action, vous invoquez une manifestation physique de votre dieu, qui persiste pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Sagesse. Cet avatar présente votre propre profil actuel, si ce n'est que ses points de vie sont égaux à vos points de vie maximums, qu'il n'est soumis à aucun état préjudiciable et qu'il est forcément visible et lumineux (équivalent d'une torche). Toute créature qui le touche avec une attaque d'arme de corps à corps subit aussitôt un nombre de dégâts radiants égal à votre niveau.
En situation de combat, l'avatar attaque vos ennemis au mieux de ses possibilités (vous pouvez le contrôler si votre meneur l'autorise).
Pour le reste, il répond à vos questions comme si vous l'aviez contacté par l'intermédiaire du sort contact avec les plans (vous n'êtes pas soumis au jet de sauvegarde imposé par l'incantation de ce sort).
Une fois que vous avez recouru à cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir la réutiliser. En outre, si vous y recourez deux fois à moins de sept jours d'intervalle, il y a 50 % de chances pour que votre divinité reste sourde à toute tentative de l'invoquer par cette aptitude pour l'année à venir.

Domaine du temps

Les prêtres de ce domaine savent que l'écoulement du temps est un concept très relatif, comme bien des aspects de la réalité. Mais le temps demeure un souverain aussi puissant que capricieux, auquel même les dieux doivent se soumettre. Il fait peu de concessions et reste insondable pour tous. Quelques mortels ont appris à amadouer le temps, à entretenir avec lui des rapports privilégiés leur permettant de mieux entrevoir l'histoire et la vérité, à défaut de les comprendre. Ces prêtres sont capables d'altérer imperceptiblement leur environnement pour surprendre l'adversité et garder une longueur d'avance.

Sorts du domaine du temps

Niveau de prêtre	Sorts
1	*Repli expéditif, sanctuaire*
3	*Immobilisation de personne, marche de brume*
5	*Lenteur, rapidité*
7	*Liberté de mouvement, porte dimensionnelle*
9	*Immobilisation de monstre, mythes et légendes*

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Histoire.

Ascendant temporel

Dès le niveau 1 également, vous êtes capable de manipuler subtilement le flux du temps pour réagir plus vite que tout le monde. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'initiative.

Conduit divin : Instant décisif

À partir du niveau 2, vous savez pousser vos alliés à réagir plus vite que leur ombre. Lors du premier round d'un combat, si personne n'est encore intervenu, vous pouvez au prix d'une action bonus augmenter de +10 le résultat du jet d'initiative d'un nombre de créatures consentantes égal à votre modificateur de Sagesse.

Conduit divin : Soubresaut du pendule

Au niveau 6, vous recevez la capacité de déjouer les coups de l'ennemi in extremis. Quand vous ou un allié êtes touché par une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour imposer un retour dans le temps de quelques fractions de seconde. Vous pouvez attendre que les dégâts aient été déterminés avant de décider de recourir à cette aptitude. L'adversaire en question (qui était persuadé d'avoir réussi son attaque) doit rejouer son jet d'attaque en subissant un désavantage. Si l'attaque réussit malgré tout, l'adversaire doit également relancer le jet de dégâts. Si l'attaque échoue, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se retrouver effrayé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Suspension divine

Au niveau 8, vous acquérez la faculté de provoquer une imperceptible interruption temporelle à l'impact des coups que vous assénez avec votre arme. Une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez décider que celle-ci inflige 1d8 dégâts psychiques supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Gardien du sablier

Arrivé au niveau 17, vous savez altérer localement l'écoulement du temps. Au prix d'une action bonus, vous produisez une aura asynchrone d'un rayon de 9 m. Vous et tous vos alliés pris dans l'aura bénéficiez jusqu'au début de votre tour de jeu suivant des effets du sort *rapidité*, à la différence que l'action supplémentaire octroyée permet également de lancer un sort dont le temps d'incantation est « 1 action » et que la torpeur normalement consécutive aux effets de *rapidité* n'est pas ressentie. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Domaine de la vie

Le domaine de la vie a trait aux énergies positives, ces forces fondamentales de l'univers qui sont à la source de toute vitalité. Les dieux qui y sont associés veillent à préserver la vie et la santé, notamment en soignant les blessés et les malades, en assistant les nécessiteux et en repoussant les sbires de la mort et de la fausse vie.

Sorts du domaine de la vie

Niveau de prêtre	Sorts
1	*Bénédiction, soins*
3	*Arme spirituelle, restauration mineure*
5	*Retour à la vie, signal d'espérance*
7	*Protecteur de la foi, protection contre la mort*
9	*Rappel à la vie, soins de groupe*

Maîtrise supplémentaire

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des armures lourdes.

Disciple de la vie

Dès le niveau 1 également, vos sorts de guérison s'avèrent plus efficaces. Chaque fois que vous lancez un sort du 1er niveau ou supérieur pour restituer des points de vie à une créature, celle-ci en récupère un nombre supplémentaire égal à 2 + le niveau du sort.

Conduit divin : Survivance

À partir du niveau 2, vous pouvez recourir à votre Conduit divin pour soigner les plus blessés.
Au prix d'une action, vous brandissez votre symbole sacré pour invoquer les énergies curatives afin de restituer un nombre de points de vie égal au quintuple de votre niveau de prêtre. Désignez autant de créatures que vous le souhaitez dans un rayon de 9 m de vous et répartissez ces points de vie entre elles. Cette aptitude ne peut pas permettre à une créature d'atteindre plus de la moitié de ses points de vie maximums. Vous ne pouvez pas recourir à Survivance sur un mort-vivant ou une créature artificielle.

Guérisseur saint

À partir du niveau 6, les sorts de guérison que vous lancez sur autrui vous soignent également. Lorsque vous lancez un sort du 1er niveau ou supérieur qui restitue des points à une créature autre que vous, vous récupérez également un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Impact divin

Au niveau 8, vous acquérez la faculté d'insuffler l'énergie de votre divinité aux coups que vous assénez avec votre arme. Une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez décider que celle-ci inflige 1d8 dégâts radiants supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Guérison souveraine

À partir du niveau 17, lorsque vous êtes censé lancer un ou plusieurs dés pour restituer des points de vie par l'intermédiaire d'un sort, on considère que vous obtenez le maximum pour chaque dé. Si un effet indique par exemple que vous restituez 2d6 points de vie à une créature, elle en récupère en fait directement 12.

Domaine du voyage

Ce domaine représente le mouvement, l'espace et les puissances dynamiques qui peuvent parfois se montrer destructrices. Les prêtres liés à ce domaine sont généralement de grands voyageurs qui ne craignent pas les expéditions dont on ignore la destination. Leurs dieux savent qu'ils peuvent compter sur la disponibilité de ces émissaires, toujours prêts à partir à l'aventure à l'autre bout du monde, outre-plan ou dans l'inconnu le plus angoissant. Maîtres des espaces, ces prêtres se retrouvent donc au sein de bien des cultes.

Sorts du domaine du voyage

Niveau de prêtre	Sorts
1	*Disque flottant, grand pas*
3	*Messager animal, passage sans trace*
5	*Marche sur l'onde, vol*
7	*Bannissement, invocation d'élémentaires mineurs*
9	*Télékinésie, voyage par les arbres*

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Nature.

Guide

Marcheur infatigable, vous savez dès le niveau 1 couvrir de longues distances à vive allure et en faire profiter vos compagnons. Votre VD augmente de 3 m. En outre, lorsque vous effectuez une marche forcée, vous et jusqu'à 6 de vos compagnons n'êtes soumis à des jets de sauvegarde de Constitution visant à éviter la fatigue qu'à partir de la 11e heure et bénéficiez d'un avantage à ces jets.

Conduit divin : Percée fulgurante

À partir du niveau 2, vous savez insuffler un élan de mobilité à l'ensemble de votre groupe.
Au prix d'une action bonus, vous brandissez votre symbole religieux pour invoquer des flux invisibles qui distordent l'espace dans un rayon de 9 m. Toutes les créatures alliées concernées (ce qui vous inclut) voient leur VD doublée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Durant ce même intervalle, ces mêmes créatures peuvent entreprendre l'action Se dégager à leur tour de jeu (gratuitement pour vous, au prix d'une action bonus pour les autres).

Conduit divin : Contact à distance

À partir du niveau 6, vous savez glisser votre main dans un espace extradimensionnel vous permettant de toucher une créature distante. Lorsque vous lancez un sort dont la portée est « contact », vous pouvez étendre celle-ci pour atteindre une cible que vous voyez dans un rayon de 30 m.

Impact divin

Au niveau 8, vous acquérez la faculté d'insuffler une force élémentaire aux coups que vous assénez avec votre arme. Une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez décider que celle-ci inflige 1d8 dégâts supplémentaires à la cible. Vous choisissez le type de ces dégâts supplémentaires entre feu, foudre et froid. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Regroupement

Arrivé au niveau 17, vous avez la capacité de rappeler vos alliés à vos côtés en une fraction de seconde. Au prix d'une action bonus, vous pouvez désigner une ou plusieurs créatures consentantes situées dans un rayon de 120 m de vous pour qu'elles se retrouvent aussitôt chacune dans un espace inoccupé à 1,50 m de vous. Vous pouvez ainsi invoquer un nombre de créatures égal à votre modificateur de Sagesse, avec la possibilité de le faire en plusieurs fois. Vous récupérez ce quota après avoir terminé un repos long.

Rôdeur

Rares sont ceux capables de tolérer les conditions de vie extrêmes d'un rôdeur. Ces aventuriers rompus aux milieux les plus rudes ont appris à ne faire qu'un avec leur environnement afin d'y survivre. Qu'ils défendent les peuples libres contre les menaces du Chancre ou les créatures servant le Mal, deviennent des mercenaires travaillant à la solde du plus offrant ou guident les voyageurs dans les terres sauvages ou les tunnels de l'Inframonde, les rôdeurs possèdent une aura de mystère qui suscite bien souvent le respect et l'admiration.

Symbiose avec la nature sauvage

Vivre en symbiose avec leur habitat confère aux rôdeurs une compréhension si intime de la nature qu'ils arrivent à s'en faire respecter, à l'instar des druides, mais d'une façon différente. Bien que certains partagent les croyances des druides et vénèrent Eana, tous ne le font pas. Leur magie n'a pas la même fonction ; pour un rôdeur, la magie est une corde de plus à son arc, un outil qu'il apprend à manier à force d'expérience. Une des manifestations les plus frappantes de cette affinité surnaturelle avec la nature est le lien profond qu'un rôdeur développe avec son compagnon animal, une bête qui correspond à son tempérament et qui est son allié et ami au cours de son existence solitaire.

Héros solitaires

Le rôdeur sait qu'il ne peut compter que sur lui-même pour assurer sa survie. Quelle que soit l'origine de cette conviction, le résultat est le même : il vit en autarcie, loin de la civilisation, dont les lois s'accordent difficilement avec ses principes, et tient en haute estime les qualités qui garantissent l'autonomie. Tous ne choisissent pas leur isolement ; nombreux sont ceux qui y sont contraints par les circonstances, en cherchant à échapper à l'emprise d'un état tyrannique, par exemple, lorsqu'il ne s'agit pas de fugitifs pour qui la vie de rôdeur s'est imposée comme une seconde nature, par force d'habitude. Bien que territoriaux, ils ne sont pas toujours sédentaires et le territoire qu'ils défendent correspond plus à leur espace personnel qu'à un site donné.

Des mercenaires respectés

Si les moins scrupuleux pratiquent le banditisme ou la piraterie, il est aussi fréquent qu'ils poursuivent une carrière de chasseur de primes ou de tueur de monstres qui, si elles ne sont pas prestigieuses, leur confèrent une meilleure réputation auprès du peuple et un semblant de légitimité lors de leurs interactions avec la loi. Souvent, les armées ou les voyageurs recherchent leurs services, car ils font des guides et des éclaireurs formidables. La plupart d'entre eux ont conscience de la valeur de leurs talents et des informations qu'ils détiennent, et ils demandent des compensations appropriées pour leurs services.

La traque

Les rôdeurs sont des combattants habiles, aussi redoutables avec un arc qu'avec une lame, et des spécialistes de la discrétion et de la chasse qui se rendent maîtres du terrain afin de tendre des pièges et des embuscades mortels. Les sorts qu'ils connaissent complètent leurs autres talents et ils peuvent compter sur l'aide de leurs compagnons animaux pour les épauler au combat. Au fil du temps, les rôdeurs apprennent à connaître leur adversaire, allant parfois jusqu'à apprendre leur langage et leurs coutumes afin de les traquer plus efficacement. Ils deviennent de véritables chasseurs et leur proie de prédilection dépend autant de leur terrain d'origine que de leur histoire ou des groupes pour lesquels ils travaillent.

Les marchevents du Cyfandir

Les rôdeurs du Cyfandir adhèrent parfois à la confrérie des marchevents. Les membres se reconnaissent à un tatouage sur l'intérieur du poignet gauche et font serment d'entraide. Ils officient comme guides et messagers dans les régions les plus hostiles. Pour s'aider dans leur tâche, ils ont installé des refuges secrets nommés burons, où des groupes d'aventuriers peuvent trouver repos et sécurité.

« Tu dois connaître sur le bout des doigts la terre sur laquelle tu te bats et ton ennemi mieux encore. Mais avant tout, tu dois apprendre à les respecter tous les deux.
L'un comme l'autre peuvent t'apporter la victoire ou la mort et aucun ne te fera de cadeaux », *Boris Taekk, explorateur de l'Inframonde et tueur d'abominations du Chancre.*



Aptitudes de classe

Tous les rôdeurs acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur
Points de vie au niveau 1 : 10+ votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outil : nécessaire d'herboristerie
Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : trois au choix entre Athlétisme, Discrétion, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- (a) une armure d'écailles ou (b) une armure de cuir
- (a) deux épées courtes ou (b) deux armes courantes de corps à corps
- (a) un sac d'explorateur ou (b) un sac d'aventurier
- Un arc long et un carquois de 20 flèches

Le rôdeur

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts connus	Emplacements de sort par niveau de sort				
				1er	2e	3e	4e	5e
1	+2	Ennemi juré, Explorateur-né	-	-				
2	+2	Style de combat, Sorts	2	2				
3	+2	Archétype de rôdeur, Lien animal, Vigilance primitive	3	3				
4	+2	Augmentation de caractéristique	3	3				
5	+3	Attaque supplémentaire, Amélioration d'Explorateur-né	4	4	2			
6	+3	Amélioration d'Ennemi juré	4	4	2			
7	+3	Aptitude d'archétype	5	4	3			
8	+3	Augmentation de caractéristique, Foulée tellurique	5	4	3			
9	+4	Attaque de précision, Amélioration d'Explorateur-né	6	4	3	2		
10	+4	Mimétisme	6	4	3	2		
11	+4	Aptitude d'archétype	7	4	3	3		
12	+4	Augmentation de caractéristique	7	4	3	3		
13	+5	Amélioration d'Explorateur-né	8	4	3	3	1	
14	+5	Améliorations d'Ennemi juré et de Mimétisme, Disparition	8	4	3	3	1	
15	+5	Aptitude d'archétype	9	4	3	3	2	
16	+5	Augmentation de caractéristique	9	4	3	3	2	
17	+6	Amélioration d'Explorateur-né	10	4	3	3	3	1
18	+6	Perception sauvage	10	4	3	3	3	1
19	+6	Augmentation de caractéristique	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur implacable	11	4	3	3	3	2

Ennemi juré

Dès le niveau 1, vous profitez de votre expérience en matière de traque ou de chasse d'un certain type d'adversaire dont vous connaissez bien le comportement et les réactions, voire, dans certains cas, la rhétorique. Choisissez un type d'ennemi juré parmi :

Catégorie	Précision
Anciens	Recouvre les êtres légendaires et très anciens, tels les géants et les aberrations (aboleths et leurs séides)
Astraux	Célestes et autres créatures provenant de ce plan ou de la lune Éternité
Créations magiques	Créatures artificielles, élémentaires, créations de magiciens (chimère par exemple)
Dragons	Recouvre les dragons de différentes sortes et les drakéides.
Espèces humanoïdes	Trois au choix (gobelins, hobgobelins et orcs, par exemple)
Êtres naturels	Bêtes, plantes, vases
Fées	
Fiélons	Diables et démons
Monstruosités	
Morts-vivants	
Ravageurs du Chancre	Bêtes corrompues et monstres issus de nids chancreux

Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Sagesse (Survie) visant à suivre la trace de vos ennemis jurés, ainsi qu'aux tests d'Intelligence visant à se remémorer des renseignements à leur sujet. Vous bénéficiez également d'un bonus égal à votre bonus de maîtrise aux jets de dégâts contre vos ennemis jurés.
À l'acquisition de cette aptitude, vous apprenez également une langue de votre choix, à condition qu'elle soit parlée par vos ennemis jurés (si tant est qu'ils en parlent une). Si plusieurs langues sont parlées par vos ennemis jurés (les diables et démons par exemple sont des fiélons, mais ne s'expriment pas dans le même idiome), choisissez-en une seule.
Vous sélectionnez un nouvel ennemi juré, ainsi qu'une langue qui lui est associée, aux niveaux 6 et 14. Ces choix sont censés refléter les types de monstres que vous avez rencontrés au fil de vos aventures.

Explorateur-né

Vous êtes particulièrement à l'aise dans un type d'environnement (naturel ou non) que vous savez sillonner en limitant les risques et les désagréments. Choisissez deux types de terrain de prédilection : Astral ; désert chaud ; Éthéré ; Féerie et demi-plans ; forêt tempérée et froide ; forêt équatoriale ; Inframonde ; littoral et mer ; marécage et zones humides (lacustre, rivière) ; Mélancolia ; montagne et canyons ; prairie et savane ; région polaire et Gémonies ; urbain et ruines ; volcans et Fournaise. Quel que soit votre choix, vous devez avoir pu explorer ces environnements pour vous l'approprier.
Certains terrains peuvent avoir des ressemblances, par exemple une région polaire et Gémonies, ou bien une région polaire et une montagne prise dans une tempête de neige. Votre meneur peut autoriser l'usage de vos aptitudes d'explorateur-né d'un autre terrain qui lui est très semblable.
Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence ou de Sagesse en relation avec votre terrain de prédilection, votre bonus de maîtrise est doublé si vous recourez à une compétence que vous maîtrisez. Quand vous évoluez pendant au moins une heure dans votre terrain de prédilection, vous recevez les bénéfices suivants :

- Les terrains difficiles ne ralentissent pas la progression de votre groupe.
- Seuls des effets magiques peuvent égarer votre groupe.
- Vous restez vigilant face au danger lorsque vous menez une activité en voyageant (comme fourrager, vous orienter ou suivre des traces).
- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'initiative.
- Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer discrètement à vitesse normale.
- Lorsque vous fourragez, vous trouvez deux fois plus de nourriture que la normale.
- Lorsque vous remontez la piste de créatures, vous en apprenez également le nombre exact, la taille et la date de leur passage.

Vous pouvez choisir un nouveau type de terrain de prédilection aux niveaux 5, 9, 13 et 17.

Style de combat

Au niveau 2, vous vous spécialisez dans un style de combat. Choisissez l'une des options suivantes. Si, pour une raison ou une autre, vous avez de nouveau la possibilité de sélectionner une option de Style de combat, vous devez impérativement en choisir une nouvelle.

Archerie

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

Combat à deux armes

Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Tant que vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous tenez une arme de corps à corps d'une seule main et que vous ne maniez pas d'autre arme, les jets de dégâts infligés avec cette arme reçoivent un bonus de +2.

Sorts

Arrivé au niveau 2, vous avez appris à puiser dans l'essence mystique de la nature pour lancer des sorts à l'instar du druide.

Emplacements de sort

La table **Le rôdeur** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Si vous connaissez par exemple le sort amitié avec les animaux et disposez d'un emplacement du 1er niveau et d'un emplacement du 2e niveau, vous pouvez le lancer en dépensant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus du 1er niveau et plus

Vous connaissez deux sorts du 1er niveau de la liste des sorts de rôdeur, que vous choisissez. La colonne Sorts connus de la table **Le rôdeur** indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts de rôdeur. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 5 de rôdeur, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1er niveau ou choisir un sort du 2e niveau. Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau de rôdeur, vous pouvez sélectionner l'un des sorts de rôdeur que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts du rôdeur (le sort doit toujours être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort).

Caractéristique magique

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du rôdeur. Votre magie émane de votre affinité profonde avec la nature. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort de rôdeur fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Sagesse lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de rôdeur que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de rôdeur.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Archétype de rôdeur

Au niveau 3, vous sélectionnez un archétype, sorte d'idéal que vous cherchez à atteindre : chasseur, explorateur de l'Inframonde ou ombre urbaine, tous trois détaillés à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

Vigilance primitive

À partir du niveau 3, vous pouvez au prix de votre action dépenser un emplacement de sort de rôdeur pour focaliser toute votre attention sur les environs. Pendant 1 minute par niveau d'emplacement de sort dépensé, vous percevez la présence des types de créatures suivantes dans un rayon de 1,5 km (voire jusqu'à 9 km à la ronde si vous vous trouvez sur votre terrain de prédilection) : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons, ravageurs du Chancre et morts-vivants. Cette aptitude ne révèle ni la position des créatures ni leur nombre.

Lien animal

Également au niveau 3, vous recevez gratuitement le don Compagnon animal, même si vous ne maîtrisez pas la compétence Dressage. En outre, vous pouvez au prix d'une action bonus à votre tour de jeu activer certains pouvoirs chez votre compagnon (sous réserve qu'il soit dans un rayon de 18 m de vous et que vous le voyiez au moment de l'activation), en dépensant les emplacements de sort appropriés, selon la liste suivante :

- **1er niveau :** pendant 1 minute, vous et l'animal profitez d'un lien télépathique qui vous permet de communiquer comme si vous vous exprimiez à voix haute et que vous vous voyiez mutuellement. Pendant cette même durée, l'animal ajoute votre bonus de maîtrise à sa CA et ses jets de dégâts.
- **2e niveau :** pendant 1 minute, les attaques de votre compagnon animal sont considérées comme magiques pour ce qui est de surmonter la résistance aux dégâts. Pendant cette même durée, l'animal bénéficie des mêmes avan-

tages que vous contre vos ennemis jurés et il ajoute (votre bonus de maîtrise - 2) à ses jets d'attaque, ses jets de sauvegarde et ses tests de caractéristique.

- **3e niveau :** pendant 1 minute, votre compagnon animal bénéficie d'une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.
- **4e niveau :** pendant 1 minute, tant qu'il n'est pas à 0 point de vie, votre compagnon animal récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours de jeu.
- **5e niveau :** pendant 1 minute, votre compagnon animal est considéré comme invisible sauf pour vous, et il peut à chacun de ses tours de jeu se téléporter comme s'il lançait le sort *marche de brume*.

Plutôt que de dépenser un emplacement d'un certain niveau pour activer le pouvoir correspondant, vous pouvez le faire pour un pouvoir associé à un niveau inférieur.
Vous souhaitez activer les attaques magiques de votre compagnon animal, mais n'avez plus d'emplacement du 2e niveau ; il vous en reste toutefois un du 3e niveau que vous dépensez pour activer le pouvoir du 2e niveau ; dans ce cas, le pouvoir du 3e niveau ne s'applique pas.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois et non plus seulement une lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour de jeu.

Foulée tellurique

À partir du niveau 8, fouler un terrain difficile non magique ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire. Vous pouvez également traverser une zone envahie par la végétation, sans être ralenti et même sans subir de dégâts si elle présente des épines, des pointes ou autre élément délétère de ce type, à condition que ces plantes ne soient pas magiques. En outre, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre la flore créée ou manipulée par magie dans le but d'entraver les mouvements, comme celle que produit le sort *enchevêtrement*.

Attaque de précision

Dès le niveau 9, lorsque vous touchez une créature que vous voyez avec une attaque d'arme, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour lui infliger des dégâts supplémentaires du même type que ceux normalement infligés par l'arme. En outre, si l'arme ne l'est pas déjà, elle est considérée comme magique dans le cadre de cette attaque uniquement. Ces dégâts supplémentaires s'élèvent à 2d8 pour un emplacement de sort du 1er niveau, auxquels s'ajoute 1d8 par niveau supplémentaire de l'emplacement (maximum de 5d8). Les dégâts augmentent encore de 1d8 si la cible est votre ennemi juré.

Mimétisme

À partir du niveau 10, vous savez vous fondre dans le décor pour mieux surprendre vos adversaires.
Lorsque vous tentez de vous cacher à votre tour de jeu dans votre terrain de prédilection et que vous choisissez de rester immobile sans entreprendre d'autre action jusqu'à la fin de votre tour, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au test de Dextérité (Discrétion) correspondant. Si vous êtes toujours caché au début de votre tour de jeu suivant et que vous restez immobile, le résultat du test initial reste en vigueur. Vous pouvez ainsi prolonger ce camouflage statique pendant 10 minutes. Votre compagnon animal bénéficie également de cette aptitude.
À partir du niveau 14, en plus de votre animal et de vous-même, vous pouvez faire bénéficier une autre créature de cette aptitude ; elle doit être consentante, de taille M ou inférieure et située dans un rayon de 1,50 m de vous.

Disparition

À partir du niveau 14, vous pouvez à votre tour de jeu entreprendre l'action Se cacher au prix d'une action bonus. Par ailleurs, on ne peut remonter votre piste sans moyens magiques, sauf si vous avez expressément laissé des traces.

Perception sauvage

Au niveau 18, vos sens vous confèrent la capacité surnaturelle de mieux percevoir les adversaires qui ne vous sont pas visibles. Quand vous attaquez une créature que vous ne voyez pas, ce critère ne vous impose pas de désavantage aux jets d'attaques correspondants.
Vous connaissez en outre la position de toute créature invisible dans un rayon de 9 m, tant qu'elle n'est pas parvenue à se soustraire à votre perception par d'autres moyens et que vous n'êtes ni aveuglé ni assourdi.

Tueur implacable

Au niveau 20, vous êtes devenu le fléau de vos ennemis. À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse à un seul jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque effectuée contre l'un de vos ennemis jurés. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude avant ou après le jet en question, à condition de le faire avant que tout effet du jet ne soit appliqué.



« Histoires de rôdeurs... »

Allongé parmi les fougères arborescentes du sous-bois, un humain au visage barbouillé de boue noire observe une demi-douzaine de guerriers en armure piétiner à travers les broussailles. Il tient son arc d'une main et de l'autre caresse lentement l'échine du grand puma tapi à ses côtés. Son piège magique se déclenche et des flèches jaillissent des fourrés, tuant trois des intrus. Alors que les survivants paniquent, le félin s'approche d'eux en silence. L'homme se redresse et encoche une flèche. Les guerriers le voient et tirent leurs épées, le rugissement du puma retentit et la bête bondit sur eux.

Une troupe de guerriers nains s'aventure à travers un dédale de tunnels inconnus, bien loin de leur bastion. Ils sont menés par un guide taciturne qui les précède d'une vingtaine de pas. Sans jamais se retourner, il leur indique la direction par des gestes. Sous leurs regards méfiants, il se baisse au sol, s'y allonge presque pour y coller l'oreille et renifler la terre à la façon d'un limier. Il se relève, prend une pincée de terre entre ses doigts et la porte à sa bouche. Il la fait rouler sur sa langue et la mâchonne pensivement pour en déceler les arômes. Le parfum de cuivre et de cobalt, l'acidité du sol et sa texture le guident et lui indiquent où il se trouve alors que le groupe s'enfonce dans les profondeurs de la terre.

Archétypes de rôdeur

Les trois idéaux de rôdeur les plus illustres sont le chasseur, l'explorateur de l'Inframonde et l'ombre urbaine.

Chasseur

Celui qui prend cet archétype comme modèle de vie accepte de jouer le rôle de rempart entre la civilisation et les terreurs du monde sauvage. Engagé sur la voie du chasseur, vous apprenez les techniques spéciales qui vous permettront d'affronter les pires menaces, qu'il s'agisse d'ogres enragés, de hordes d'orcs, de géants hauts comme des montagnes ou d'effroyables dragons.

Proie du chasseur

Au niveau 3, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

- **Fléau de la horde.** À chacun de vos tours de jeu et seulement une fois, lorsque vous effectuez une attaque d'arme, vous pouvez en effectuer une autre avec la même arme contre une créature différente située dans un rayon de 1,50 m de la première cible, à condition qu'elle soit à portée de votre arme.
- **Goût du sang.** Votre ténacité vous permet de venir à bout des adversaires les plus coriaces. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, elle subit 1d8 dégâts supplémentaires si elle affichait déjà moins que ses points de vie maximums. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour de jeu.
- **Tueur de géants.** Lorsqu'une créature de taille G ou supérieure, située dans un rayon de 1,50 m de vous, rate son attaque contre vous, vous pouvez jouer votre réaction pour l'attaquer aussitôt après cet échec, à condition de la voir.

Tactique défensive

Au niveau 7, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

- **Carapace réactive.** Lorsqu'une créature vous touche avec une attaque, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA contre toutes ses attaques consécutives pour le reste du tour de jeu.
- **Cauchemar de la horde.** Les attaques d'opportunité qui vous ciblent subissent un désavantage.
- **Volonté de fer.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable effrayé.

Attaques multiples

Au niveau 11, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

- **Attaque en rotation.** Vous pouvez, au prix de votre action, effectuer une attaque de corps à corps contre toutes les créatures que vous souhaitez dans un rayon de 1,50 m de vous (un jet d'attaque par cible).
- **Volée.** Vous pouvez, au prix de votre action, effectuer une attaque à distance contre toutes les créatures que vous souhaitez dans un rayon de 3 m d'un point que vous voyez, à portée de votre arme. Vous devez disposer des projectiles nécessaires pour l'ensemble des cibles, selon la règle normale, et devez effectuer un jet d'attaque par cible.

Défense du chasseur

Au niveau 15, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

- **Esquive instinctive.** Lorsqu'un assaillant que vous voyez vous touche avec une attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire de moitié les dégâts infligés par l'attaque.
- **Esquive totale.** Lorsque vous êtes soumis à un effet, tel que le souffle ardent d'un dragon rouge ou le sort éclair, qui vous donne droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez en fait aucun dégât en cas de réussite et seulement la moitié en cas d'échec.
- **Revirement.** Lorsqu'une créature hostile vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour la forcer à répéter la même attaque contre une autre cible de votre choix (autre qu'elle-même).

Explorateur de l'Inframonde

Très tôt, vous avez statué (compris diraient certains) qu'un véritable aventurier se forge dans les ruines ancestrales et les galeries infinies de l'Inframonde, avec leur faune hétéroclite, leurs dangers innombrables, leurs richesses incommensurables et leurs mystères inépuisables. C'est un monde à part de celui que connaissent les gens de la surface, un univers périlleux qui vous a causé bien des frayeurs, mais que vous avez appris à dompter. Nombreux sont ceux qui souhaitent recourir à vos talents, qu'ils voient en vous un guide des profondeurs, un cartographe de l'Inframonde ou un explorateur invétéré cherchant à découvrir les secrets du monde d'en bas. Mais qu'on ne s'y trompe pas : votre affinité avec les profondeurs vous dote de talents redoutables en toutes circonstances.

Habitué des tunnels

En optant pour cet archétype au niveau 3, vous confirmez votre expérience de l'Inframonde et de ses galeries. Vous parlez, lisez et écrivez le commun des profondeurs et bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique d'interaction sociale avec des habitants de l'Inframonde. Vous disposez également d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) et d'Intelligence (Investigation) visant à détecter des pièges ou des passages secrets. En outre, vous ne subissez pas de désavantage aux tests de Sagesse (Perception) dans une zone légèrement voilée.

Jeu de jambes

Les terrains escarpés de l'Inframonde ont développé votre agilité. Dès le niveau 3, vous savez vous mouvoir parmi l'ennemi sans baisser la garde. À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez vous déplacer de 1,50 m au prix d'une action bonus, ce déplacement ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. La distance que vous pouvez ainsi parcourir passe à 3 m au niveau 7, puis à votre VD au niveau 11.

Maître des tunnels

Au niveau 7, vous acquérez un talent reflétant votre aisance dans les entrailles de la terre. Choisissez l'une des deux options suivantes :

- **Ascendant surnaturel.** Votre magnétisme et votre expérience de certaines créatures vous permet de produire l'équivalent des effets du sort domination d'animal, si ce n'est qu'ils s'appliquent également aux monstruosités dont la valeur d'Intelligence ne dépasse pas 3. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. Au niveau 11, la durée des effets passe à 1 heure.
- **Contre la vermine.** Chaque fois que plusieurs ennemis sont situés dans un rayon de 1,50 m de vous, vous bénéficiez aux jets d'attaque et aux jets de dégâts d'un bonus égal au nombre de ces ennemis moins un. Au niveau 11, ce bonus s'applique également à votre classe d'armure.

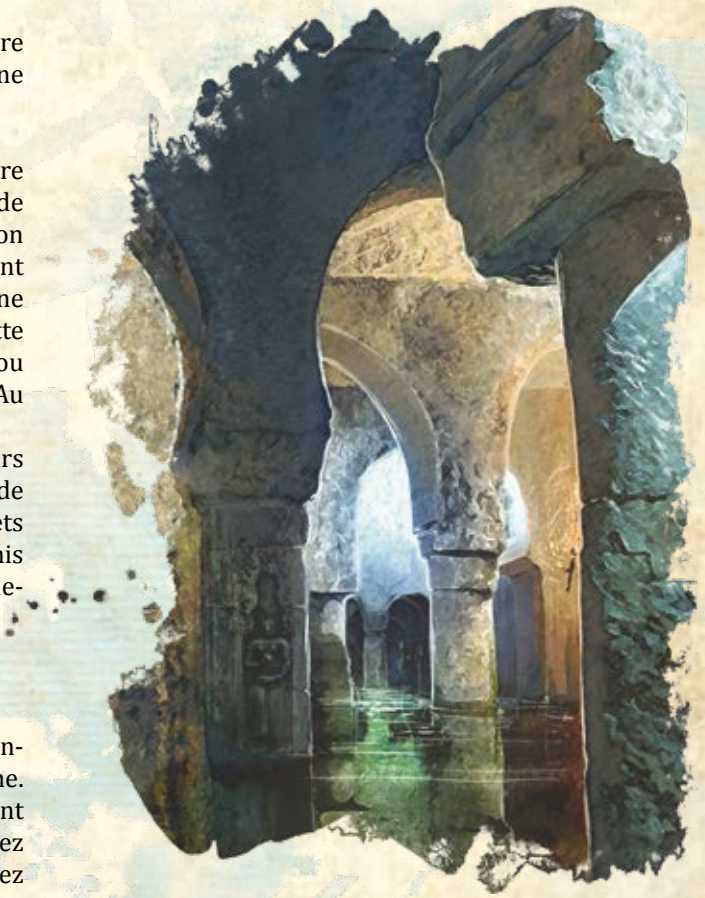
Adaptation martiale

On ne peut espérer survivre bien longtemps dans l'Inframonde sans une faculté d'adaptation hors-norme. À partir du niveau 11, vous apprenez instantanément de vos erreurs au combat. Chaque fois que vous ratez un adversaire avec une attaque d'arme, vous bénéficiez d'un bonus cumulatif de +1 aux jets d'attaque des prochaines attaques d'arme contre cette même cible (cette créature spécifique, pas ses semblables). Quand vous terminez un repos court ou long, les bonus liés à cette aptitude sont perdus.
En outre, vos attaques d'arme infligent des coups critiques sur un résultat de 19 ou 20 au jet d'attaque.

Œil des profondeurs

Arrivé au niveau 15, les sens aiguisés par votre expérience de l'Inframonde, vous êtes désormais un redoutable prédateur.
Choisissez l'une des deux options suivantes.

- **Critique redondant.** Quand vous réussissez un coup critique avec une attaque d'arme contre une créature, toutes vos attaques d'arme consécutives contre cette même créature deviennent des coups critiques dès lors qu'elles sont réussies. Quand vous terminez un repos court ou long, le bénéfice de cette aptitude contre la créature en question est perdu.
- **Vision aveugle.** Vous bénéficiez de la vision aveugle dans un rayon de 18 m.



Ombre urbaine

Lorsque de grandes villes se développent, elles le font souvent au détriment des habitats traditionnels des rôdeurs et des druides, qui peuvent être détruits ou réduits à peau de chagrin. Mais ces cités boursouflées abritent leurs propres environnements sauvages, en marge des quartiers respectables. Parmi les décharges et les bidonvilles en périphérie des foyers urbains en expansion, un écosystème à part se développe, dont certains rôdeurs font leur domaine. Certains s'accrochent à d'anciens territoires et essaient tant bien que mal de préserver leurs anciennes traditions dans un environnement changeant. Ils mènent une guérilla contre les chantiers urbains visant à étendre les villes ou exploitant massivement les ressources. D'autres prospèrent dans ces lieux hostiles ou s'y installent pour mieux s'infiltrer au cœur d'un système qui les menace et qu'ils abhorrent. On peut y croiser des rôdeurs vénérant les insectes et la pourriture en tant qu'étapes indispensables du cycle naturel, vivant parmi les détritus, ou d'autres qui subsistent dans les égouts sous les rues des grandes villes et deviennent les amis des multitudes de rats et de nuisibles qui peuplent ce monde souterrain. Leur magie s'en trouve changée en apparence, mais elle fait toujours appel aux forces de la nature, sous une forme différente.

Ennemi juré citadin

À partir du niveau 3, votre rôdeur urbain ajoute comme ennemi juré les citadins et habitants des grandes villes, quelle que soit l'espèce à laquelle ils appartiennent. Pour qu'un adversaire puisse être considéré comme un citadin, il doit avoir vécu une majeure partie de son existence dans l'une des grandes villes d'Eana. Le meneur est maître de ce qu'il estime être une ville, par opposition à une communauté rurale.

Connaissance de la rue

Au niveau 3, vous confirmez votre expérience des méandres des grandes villes et de ses souterrains. Vous parlez l'argot des voleurs.
Vous acquérez deux maîtrises au choix, parmi : Acrobaties, Discrétion, Intimidation, Intuition, Investigation, Persuasion, Tromperie, Outils de voleur. Si vous optez pour une maîtrise dont vous disposez déjà, votre bonus de maîtrise est doublé pour les tests de caractéristique qui y sont associés.

Ombre mouvante

Au niveau 7, vous acquérez les bénéfices du sort *vivacité* à la seule exception que, quel que soit votre niveau, vous êtes le seul à pouvoir en bénéficier.
Au prix d'une action bonus, vous pouvez à votre tour de jeu entreprendre l'une des actions suivantes : Chercher, Foncer ou Se cacher.
Vous acquérez la vision dans le noir à 18 m.

Ombre des égouts

Au niveau 11, vous vivez en symbiose avec la vermine animale typique des zones urbaines. À la liste des compagnons animaux, vous pouvez désormais ajouter les suivants : nuée de chauves-souris, nuée de corbeaux, nuée d'insectes, nuée de rats. Si vous optez pour l'une de ces créatures, elle obéit aux règles normales du compagnon animal et du Lien animal, à l'exception de ce qui suit :

- Dès lors que vous vous trouvez dans un milieu où une telle créature est susceptible de vivre, il vous suffit d'y passer un repos long pour forger un tel lien.
- Chaque fois que vous vous déplacez, si la créature occupe le même espace que vous, vous pouvez faire en sorte qu'elle vous accompagne et il ne lui en coûte aucun déplacement.
- Tant que la créature occupe le même espace que vous, vous pouvez jouer votre réaction chaque fois que vous subissez des dégâts non psychiques pour n'en subir que la moitié. La créature subit alors l'autre moitié.
- Lorsque vous recourez à l'aptitude Lien animal par l'intermédiaire d'un emplacement de sort du 3e niveau, l'effet est différent : pendant 1 minute, votre compagnon animal bénéficie d'une invulnérabilité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants.

Ombre immortelle

À partir du niveau 15, les parasites de la ville deviennent vos anges-gardiens, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

- Tant que votre compagnon animal est une nuée vivante et occupe le même espace que vous, vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.
- Lorsque vous tombez à 0 point de vie, vous ne mourez réellement que si vous accumulez 5 échecs à vos jets de sauvegarde contre la mort, au lieu de 3. Toutefois, si vous obtenez 3 réussites (ou un 20 sur le dé) alors que vous avez déjà raté 3 ou 4 de ces jets de sauvegarde, votre état se stabilise, mais vous restez à 0 point de vie et ne pouvez pas en récupérer avant 1d20 heures, y compris si vous bénéficiez de soins magiques. Pour que cette aptitude fonctionne, il faut que votre compagnon animal soit une nuée vivante et reste dans votre espace jusqu'à ce que vous repreniez connaissance. Dès lors que vous avez raté un troisième jet de sauvegarde contre la mort et jusqu'à ce que vous récupériez 1 point de vie, si la nuée meurt ou quitte votre espace pour une raison ou l'autre, vous mourez également.

Roublard

Le terme de roublard recouvre une vaste catégorie d'individus, très souvent hors-la-loi, qui usent de discrétion, de dissimulation et de ruse pour parvenir à leurs fins. Parmi eux, on compte des cambrioleurs passés maîtres dans l'art de la furtivité et de l'effraction, des assassins et des espions capables de s'infiltrer dans n'importe quelle forteresse, des escrocs et des pickpockets aux doigts et à l'esprit agiles, des serruriers, des faussaires, des empoisonneurs et toute une variété de brigands, de monte-en-l'air et d'arnaqueurs professionnels.

Défier la loi

Les roublards se distinguent de la plupart des citoyens par un mépris de la loi et des institutions désireuses de la faire respecter. Pour ceux qui font du crime leur métier, la faute n'est pas d'enfreindre la loi, mais de se faire attraper. Les rares qui dérogent à cette règle sont ceux qui endossent le rôle d'espion pour une quelconque organisation, de leur plein gré ou non, sacrifiant ainsi leur liberté en échange d'une relative sécurité et d'un salaire régulier. Ils sont méprisés par les voleurs et autres criminels qui les considèrent comme des mouchards potentiels et des traîtres à l'esprit de la profession.

Trésors et richesses

Le roublard est presque toujours matérialiste et l'acquisition de nouvelles richesses est souvent son objectif premier, mais pour certains, l'excitation du délit se suffit à elle-même. Les plus prévoyants investissent leur fortune mal acquise, allant parfois jusqu'à devenir des commerçants presque honnêtes. De nombreux établissements qui servent de repaires à de tels criminels sont tenus par des roublards à la retraite qui ne s'occupent plus directement des affaires. Cependant, en grande majorité, les butins s'évaporent en dépenses immodérées ou en préparation du prochain casse ou contrat. Il existe aussi des voleurs au cœur noble qui subtilisent aux riches pour donner aux pauvres, mais même la plupart d'entre eux reconnaissent qu'ils se réservent une commission confortable sur leurs actes de charité, sans quoi ils ne pourraient pas continuer leurs bonnes actions… Sans surprise, la motivation la plus courante pour un roublard qui part à l'aventure reste la promesse de trésor. Cependant, s'ils sont nombreux à proclamer qu'ils sont devenus aventuriers par choix, la vérité est très souvent qu'ils sont en cavale et que le meilleur moyen d'échapper à la justice en continuant à remplir ses poches consiste à rejoindre un groupe d'aventuriers.

Les guildes de voleurs

Les sociétés criminelles d'Eana sont hiérarchisées et les roublards s'organisent en guildes dont la structure varie du gang à l'association de malfaiteurs parodiant les corporations légitimes dans ses aspects formels. D'autres sont influencées par leur culture et leurs traditions locales ou font preuve d'un certain mysticisme voire d'une foi authentique guidant leurs actions. Quelle que soit leur structure, beaucoup de guildes de voleurs sont influentes, tirant leurs fortunes de monopoles sur la contrebande. Les voleurs édictent fréquemment des règles et des systèmes d'honneur, la plus courante consistant à restreindre l'usage de la violence par ses membres. Aux yeux de ses collègues, l'honneur d'un voleur est déterminé par l'ampleur de ses butins, sa capacité à échapper à la justice et le peu de sang qu'il a sur les mains. Il n'est donc pas surprenant que les assassins soient aussi mis à l'écart, mais cet autre genre de roublard est généralement solitaire, ou fait partie intégrante d'une autre organisation. Les guildes d'assassins sont presque toujours éradiquées dès qu'elles se font trop remarquer, car n'importe quel dirigeant mesure vite la difficulté de leur contrôle lorsqu'elles gagnent de l'influence.

Éclaireurs polyvalents

Le roublard est capable d'utiliser tout un éventail de techniques de dissimulation pour servir d'éclaireur au groupe d'aventuriers. Il sait crocheter les serrures, et a aiguisé ses sens à la détection des pièges, compétences très utiles en territoire hostile. Sa grande agilité en fait un combattant dangereux capable d'infliger de terribles blessures à l'ennemi lorsqu'il l'attaque par surprise.



« À tous ceux qui me traitent de criminelle et de bonne à rien, je vous mets au défi de faire mon travail pendant une journée et de me dire que je n'ai pas de mérite » , *note attribuée à la melessë Tanwen Drustan, retrouvée dans l'une des cellules de la prison de la Cité Franche, vide et verrouillée. Tanwen est une personnalité emblématique de la ville. Considérée comme une héroïne par le peuple, elle est traquée sans relâche par la garde qui l'accuse de nombreux crimes.*

Aptitudes de classe



Tous les roublards acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de roublard
Points de vie au niveau 1 : 8+ votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalètes de poing, épées courtes, épées longues, rapières
Outil : outils de voleur
Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence
Compétences : quatre au choix entre Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Intuition, Investigation, Perception, Persuasion, Représentation et Tromperie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- (a) une rapière ou (b) une épée courte
- (a) un arc court et un carquois de 20 flèches ou (b) une épée courte
- (a) un sac de cambrioleur ou (b) un sac d'explorateur ou (c) un sac d'aventurier
- Une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur

Le roublard

Niveau	Bonus de maîtrise	Attaque sournoise	Aptitudes
1	+2	1d6	Expertise, Attaque sournoise, Argot du milieu
2	+2	1d6	Roublardise
3	+2	2d6	Archétype roublard
4	+2	2d6	Augmentation de caractéristique
5	+3	3d6	Esquive instinctive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Esquive totale
8	+3	4d6	Augmentation de caractéristique
9	+4	5d6	Aptitude d'Archétype
10	+4	5d6	Augmentation de caractéristique
11	+4	6d6	Savoir-faire
12	+4	6d6	Augmentation de caractéristique
13	+5	7d6	Aptitude d'Archétype
14	+5	7d6	Perception aveugle
15	+5	8d6	Esprit fuyant
16	+5	8d6	Augmentation de caractéristique
17	+6	9d6	Aptitude d'Archétype
18	+6	9d6	Insaisissable
19	+6	10d6	Augmentation de caractéristique
20	+6	10d6	Verni

Expertise

Dès le niveau 1, choisissez deux de vos maîtrises de compétence, ou une maîtrise de compétence et votre maîtrise des outils de voleur. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique associé à l'une ou l'autre de ces maîtrises.
Au niveau 6, vous pouvez sélectionner deux autres maîtrises (de compétence ou d'outils de voleur) auxquelles appliquer cette aptitude.

Attaque sournoise

Dès le niveau 1, vous savez placer adroitement vos attaques en profitant de la moindre inattention de l'ennemi. Une fois par tour de jeu, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec une attaque si vous avez bénéficié d'un avantage au jet d'attaque. L'attaque doit être portée avec une arme à distance ou affichant la propriété finesse.
Vous n'êtes pas tenu de bénéficier d'un avantage au jet d'attaque si un autre ennemi non neutralisé de la cible se trouve dans un rayon de 1,50 m d'elle et que vous ne subissez pas de désavantage à ce jet.
Les dégâts supplémentaires augmentent au fil de votre acquisition de niveaux de cette classe, comme le montre la colonne Attaque sournoise de la table **Le roublard**.

Argot des voleurs

Durant votre formation, vous avez appris l'argot des voleurs, mélange secret de divers dialectes, jargons et codes qui vous permettent de glisser des messages dans le cadre de conversations en apparence banales. Seule une créature maîtrisant cet idiome peut comprendre ces messages subreptices. Transmettre des informations par ce biais vous demande quatre fois plus de temps que la normale.
En outre, vous connaissez un certain nombre de signes et symboles secrets que l'on emploie pour communiquer des renseignements simples et brefs, comme indiquer si une zone est dangereuse ou si une guilde de voleurs la contrôle, si elle recèle des richesses ou des cibles faciles, ou encore si des gens pourront y abriter des voleurs en cavale.
L'argot des voleurs est présenté dans le **chapitre Langues**.

Roublardise

À partir du niveau 2, votre vivacité d'esprit et de corps vous permet de vous mouvoir et d'agir plus rapidement. À chacun de vos tours de jeu de combat, vous avez droit à une action bonus. Cette action ne vous permet que d'entreprendre l'action Foncer, Se cacher ou Se dégager.

Archétype roublard

Au niveau 3, vous choisissez un archétype qui définit la tendance forte de votre activité : voleur, sicaire ou espion, tous détaillés à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 9, 13 et 17.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 10, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Esquive instinctive

À partir du niveau 5, lorsqu'un assaillant que vous voyez vous touche avec une attaque, vous pouvez au prix de votre réaction réduire de moitié les dégâts que l'attaque vous inflige.

Esquive totale

À partir du niveau 7, votre agilité est telle que vous pouvez éviter certains effets de zone comme le souffle ardent d'un dragon rouge ou le sort *tempête de grêle*. Lorsque vous êtes soumis à un effet qui vous donne droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez en fait aucun dégât en cas de réussite et seulement la moitié en cas d'échec.

Savoir-faire

Arrivé au niveau 11, votre excellence dans certaines compétences frise la perfection. Chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique pour lequel vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise, vous pouvez considérer tout résultat inférieur ou égal à 9 sur le d20 comme un 10.

Perception aveugle

À partir du niveau 14, tant que vous n'êtes pas privé de votre ouïe, vous connaissez la position de toute créature cachée ou invisible dans un rayon de 3 m.

Esprit fuyant

Arrivé au niveau 15, vous faites montre d'une force mentale considérable. Vous recevez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse.

Insaisissable

À partir du niveau 18, vous êtes si furtif que vos adversaires prennent rarement le dessus. Tant que vous n'êtes pas neutralisé, aucun jet d'attaque ne peut bénéficier d'un avantage contre vous.

Verni

Arrivé au niveau 20, vous savez vous dépasser au moment critique. Quand votre attaque rate une cible à portée, vous pouvez transformer cet échec en réussite. De même, si vous ratez un test de caractéristique, vous pouvez considérer que le d20 a en fait donné un résultat de 20.
Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez pas y recourir de nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Archétypes roublards

Les roublards partagent de nombreuses aptitudes, notamment celles qui consistent à affiner leurs compétences, à aborder le combat avec une finesse et une précision meurtrières, et à aiguiser toujours davantage leurs réflexes. Tous n'appliquent toutefois pas ces talents de la même manière, comme le montrent les différents archétypes. Votre choix d'archétype reflète cette approche. Il ne doit pas être considéré comme une profession, mais plus comme un ensemble de techniques de prédilection.

Voleur

Le vol est pour vous un art qui mérite toutes vos compétences. Les cambrioleurs, bandits, vide-goussets et autres petits criminels choisissent souvent cet archétype, mais c'est aussi le cas de roublards qui se considèrent comme des professionnels de la chasse au trésor, de l'exploration, de la « prospection » ou de l'investigation. Toujours plus agile et discret, vous multipliez les astuces qui vous permettront de mieux fouiller les ruines ancestrales, de déchiffrer des langues inconnues et d'utiliser des objets magiques que vous n'êtes pas censé savoir activer.

Vite fait bien fait

Dès le niveau 3, au prix de l'action bonus octroyée par votre Roublardise, vous pouvez effectuer un test de Dextérité (Escamotage), pour désarmer un piège ou pour crocheter une serrure avec vos outils de voleur, ou encore pour entreprendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air

En choisissant cet archétype au niveau 3, vous êtes capable de grimper plus vite que la normale. Escalader ne vous coûte ainsi aucun déplacement supplémentaire. En outre, lorsque vous effectuez un saut avec élan, vous pouvez augmenter la distance couverte par votre bond de 30 cm × votre modificateur de Dextérité.

Sournoiserie

À partir du niveau 9, vous bénéficiez d'un avantage à tout test de Dextérité (Discrétion) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre VD à ce tour de jeu.

Utilisation d'objets magiques

Arrivé au niveau 13, votre expérience des rouages magiques est telle que vous savez vous adapter à l'utilisation d'objets qui n'ont pourtant pas été conçus pour vous. Vous ne tenez pas compte des restrictions en matière de classe, de race ou de niveau concernant l'utilisation des objets magiques.

Expéditif

Lorsque vous atteignez le niveau 17, vous êtes passé maître dans l'art de tendre des embuscades et de vous soustraire au danger en un clin d'œil. Vous pouvez prendre deux tours de jeu lors du premier round de tous les combats ; le premier à votre rang d'initiative normal et le second à votre rang d'initiative moins 10. Vous ne pouvez pas recourir à cette aptitude si vous êtes surpris.

« Histoires de roublards... »

Un enfant de chœur aux boucles blondes vêtu d'une robe de cérémonie s'écarte d'une procession, un calice doré à la main. Il tourne dans une ruelle, attrape le bas de sa robe et la retire par-dessus tête, emballant le calice dans l'étoffe au passage. Il ne s'agit pas d'un enfant, mais d'un halfelin adulte, une étole de soie brodée hâtivement enroulée autour de la taille et les poches débordantes de chapelets précieux et d'icônes ornées de pierres. Il attrape une cape dissimulée au préalable dans un recoin, la drape autour de ses épaules et disparaît dans une allée étroite.

Une melessë est accroupie dans les ombres d'un observatoire, parmi de hautes piles de grimoires. Elle joue avec une cordelette, le regard dans le vide, mais l'oreille dressée. Elle entend la porte qui s'ouvre puis se ferme, le bruit feutré de pas sur l'épais tapis, une toux sèche, puis le grincement d'un télescope mal huilé. Elle se lève et se dirige d'un pas lent derrière le mage penché sur l'objectif de cuivre doré, lui passe la cordelette autour du cou et la serre brutalement, plaçant le mage à sa merci.

Un gnome en livrée de valet crochète une porte dans un corridor richement lambrissé. Il jette un coup d'œil autour de lui avant de se glisser à l'intérieur du bureau et de verrouiller la porte derrière lui. Il se dirige vers une imposante commode ouvragée, s'agenouille et plaque l'oreille contre le bois du meuble, secouant légèrement les tiroirs à la recherche d'un signe de piège.
Guidé par les cliquetis d'un mécanisme, il introduit ses instruments de crochetage dans une fente dissimulée par un bas-relief et désarme le vaporisateur de poison, ouvre le tiroir et s'empare des documents compromettants.
Alors même qu'il entend une clé glisser dans la serrure de la porte, il sort par la fenêtre.



Espion

Que vous ayez bénéficié d'une formation spéciale ou que vos talents naturels trouvent leur expression dans cette voie, vous faites preuve d'un sens de l'observation et de l'imitation dont beaucoup de factions aimeraient pouvoir profiter. Vous pouvez aussi dérober et distiller à votre guise les indices et les renseignements, ressources que vous savez depuis longtemps aussi précieuses que les bourses pleines d'or.

Intrigant

Quand vous optez pour cet archétype au niveau 3, vous êtes rompu à de nombreux subterfuges. Vous disposez de la maîtrise du nécessaire de déguisement, du nécessaire de faussaire et d'un type de matériel de jeu. En outre, vous apprenez une langue supplémentaire (puis une deuxième au niveau 9).
Il vous suffit de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 10 (ou opposé au test de Dextérité (Discrétion) éventuel de la cible) pour lire sur les lèvres d'une personne que vous voyez à 18 m ou moins. Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique visant à vous faire passer pour ce que vous n'êtes pas.

Observateur

Dès le niveau 3, au prix de l'action bonus octroyée par votre Roublardise, vous pouvez désormais entreprendre l'action Chercher ou étudier un adversaire que vous voyez.
Si vous choisissez d'étudier un adversaire, vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation) dont le DD est égal à 10 + modificateur de Charisme de la cible + son bonus de maîtrise si elle maîtrise la compétence Tromperie. Vous subissez un désavantage au test si la cible n'est ni un humanoïde ni un géant.
En cas de réussite, on considère que vous « guettez » la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, ce qui vous permet d'appliquer vos dégâts d'attaque sournoise même lorsque vous ne bénéficiez pas d'un avantage à l'attaque contre elle et qu'aucun de vos alliés n'est à 1,50 m ou moins d'elle.

Rapporteur

À partir du niveau 9, vous pouvez souffler à vos alliés des indices décisifs au cœur de l'action. Lorsque vous appliquez des dégâts d'attaque sournoise à une cible, vous pouvez renoncer à un certain nombre de dés de dégâts d'attaque sournoise pour que le même nombre d'alliés de votre choix profitent du point faible que vous venez d'exposer. Ces alliés doivent vous être visibles et vous voir pour détecter vos signaux (aucune action requise de votre part). Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, ils bénéficient d'un avantage aux jets d'attaque contre la cible en question.

Causeur

À partir du niveau 13, vous savez vous conditionner pour bénéficier des effets du sort bagou (cette aptitude n'a toutefois rien de magique).Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, il vous faut terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.
Par ailleurs, vous devenez expert en ventriloquie. En situation de combat, si le camp adverse compte au moins 2 créatures, vous pouvez au prix de votre Roublardise parler à voix haute sans qu'on puisse vous désigner comme le locuteur. Si vous êtes situé dans un rayon de 9 m d'un de vos ennemis, que vous vous exprimez dans une langue qu'il parle et qu'aucune incohérence flagrante ne l'empêche, vos autres ennemis considèrent que vos mots sont les siens et réagissent conformément. Le meneur peut octroyer aux ennemis concernés un test de Sagesse (Intuition) opposé à votre test de Charisme (Tromperie).

Révélateur

Arrivé au niveau 17, vous savez par quelques signes insuffler votre précision meurtrière à vos alliés. Quand un compagnon que vous voyez et qui vous voit attaque une créature que vous « guettez » (cf. **aptitude Observateur**), vous pouvez jouer votre réaction pour lui transmettre un indice précieux. Si l'attaque en question réussit, votre compagnon peut appliquer la moitié de vos dés d'attaque sournoise.



Sicaire

Que vous soyez un redresseur de torts dans l'âme, un passionné de traque ou un tueur à gages âpre au gain, une évidence persiste : vous ne lâchez jamais votre proie. On peut parler dans votre cas de détermination, mais aussi d'acharnement, voire d'obsession. Ceux dont le nom figure en tête de votre liste n'en sont souvent pas conscients, et ignorent tout autant qu'il ne leur reste que quelques heures à vivre.

Contrat

Lorsque vous optez pour cet archétype au niveau 3, vous savez vous conditionner pour traquer plus efficacement un individu donné. Désignez une créature, par son identité ou certains détails qui la rendent unique dans votre esprit (le baron Devalis, le voleur des diamants, le roi troll des Galgals, etc.). Vous devez disposer d'un minimum d'informations sur votre cible : au-delà du seul nom ou de la seule désignation, il faut avoir au moins une information importante sur sa manière d'agir ou sa personnalité (le baron Devalis est un homme impatient), et au moins un élément décisif sur son passé (le baron Devalis a tenté de faire assassiner la reine). Si le meneur estime que les informations sont trop vagues ou insignifiantes, l'aptitude ne peut pas être déclenchée pour le moment.

Après avoir désigné la créature et réuni les informations nécessaires sur elle, il vous faut terminer un repos long pour bénéficier des effets de l'aptitude contre la créature en question, que l'on appelle « Contrat ». Vous ne pouvez avoir qu'un seul Contrat à la fois. Si vous en désignez un nouveau, vous renoncez à votre Contrat précédent. Tous vos tests de caractéristique directement associés à la traque de votre Contrat (à l'appréciation du meneur) bénéficient d'un avantage. De même, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs et sorts éventuels de votre Contrat. Enfin, toute attaque sournoise réussie contre votre Contrat est considérée comme un coup critique.

Seule votre perception compte dans l'identification de votre Contrat.

Si vous êtes convaincu que la halfeline Arnéba est la voleuse des diamants, ces effets s'appliquent contre elle, même si elle est en réalité innocente dans cette affaire. Le transfert est conditionné par la découverte de nouvelles informations qui éclairent l'affaire sous un jour nouveau. Ainsi, si vous comprenez votre erreur et apprenez que le voleur n'est autre que le demi-elfe Nalbandiev, les effets sont aussitôt reportés sur lui. Bien entendu, si vous aviez dès le départ désigné nommément Arnéba comme Contrat et non le voleur des diamants, ce transfert ne s'applique pas.



À partir du niveau 13, il vous faut simplement terminer un repos court (ou long) pour valider un nouveau Contrat.

Fulgurance sournoise

Dès le niveau 3, lorsque vous infligez des dégâts d'attaque sournoise, vous pouvez y ajouter 1d6 supplémentaire. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. Au niveau 9, ces dégâts supplémentaires passent à 2d6, puis à 3d6 au niveau 13.

À la ronde

À partir du niveau 9, vous savez si l'objet de votre mission se trouve dans les parages. Vous vous concentrez pendant 1 round pour savoir si votre Contrat se trouve dans un rayon de 90 m. Ce faisant, vous êtes considéré comme neutralisé (cf. **chapitre États préjudiciables**). Si effectivement votre Contrat est présent dans ce rayon, vous êtes aussitôt étourdi pendant 1 round, submergé par une vague de fébrilité. Vous n'apprenez rien de plus sur la position de votre Contrat ou son état. Seul le sort *esprit impénétrable* ou un effet équivalent peut bloquer cette aptitude. Une fois que vous l'avez utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir recourir de nouveau à l'aptitude À la ronde.

Moment crucial

À partir du niveau 13, vous savez vous surpasser quand la situation le demande, que ce soit pour sortir d'un mauvais pas ou pour réaliser une prouesse. Lorsque vous êtes censé effectuer un test de Force ou de Dextérité, vous pouvez jouer votre réaction pour le réussir automatiquement (sauf si le test était voué à l'échec, même avec un 20 sur le dé). Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Attaque dissuasive

Arrivé au niveau 17, votre détermination est telle que lorsque vous frappez votre Contrat en jetant un regard noir autour de vous, ses alliés n'en mènent pas large. Chaque fois que vous réussissez une attaque sournoise contre votre Contrat, vous pouvez désigner une cible que vous voyez et qui vous voit dans un rayon de 18 m. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) sous peine d'être neutralisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Sorcier

Les sorciers jouent un jeu dangereux. Ils prêtent allégeance à des êtres surnaturels en échange de leur instruction dans les arts occultes et de l'accès à des connaissances interdites ou par ailleurs inaccessibles. Mais si les bénéfices que le sorcier en retire sont grands, le prix à payer est fort. Les entités qui prennent des sorciers sous leur tutelle sont des êtres d'une grande puissance, qui souhaitent disposer d'agents dévoués capables d'agir à leur place et d'œuvrer à l'accomplissement de leurs plans. Les raisons qui les motivent sont rarement claires ou même compréhensibles pour le commun des mortels et la plupart considèrent les créatures impliquées dans leur machination comme de simples pions. Les sorciers ont ainsi le privilège et la malédiction d'officier comme pièces maîtresses des jeux de leurs suzerains. Souvent charismatiques, ces individus savent convaincre les faibles d'esprit de les rejoindre au service de leur maître. Ce sont aussi des combattants qui passent plus de temps sur le terrain qu'à étudier dans des bibliothèques.

Un pacte lourd de sens

Plus que la nature de son maître, les raisons qui poussent un sorcier à conclure un tel pacte en disent long sur lui. La soif de pouvoir ou l'impatience pousse les étudiants en magie à prendre des chemins détournés et interdits pour puiser le pouvoir à sa source. Certains désespérés en quête de vengeance ou de salut contactent des forces au-delà de leur compréhension et vendent leur âme en échange d'une seconde chance et d'un pouvoir emprunté. Il y a aussi ceux qui sont manipulés par de puissantes créatures magiques qui leur font signer des contrats dont ils n'apprennent les termes qu'une fois l'accord scellé. D'autres encore décident de dédier leur vie au service du Bien et tentent d'entrer en contact avec des entités bienfaitrices.

Une quête sans fin

Quelle que soit la raison du pacte, les enseignements occultes de leurs précepteurs deviennent vite addictifs pour les praticiens de la sorcellerie. Constamment à la recherche de connaissances oubliées, de nouveaux rituels et de sorts interdits, les sorciers sont habités par une soif de magie et de mystère à laquelle bon nombre de leurs mécènes spirituels aiment leur faire croire qu'ils sont le seul remède.

Sorcier dissident

Il arrive que des sorciers agissent à l'encontre des inclinations de leur maître ; cas de figure plus fréquent qu'on ne le pense. De nombreux sorciers aux propensions bienfaisantes ont passé un pacte avec un être haineux, et considèrent les missions occasionnelles qu'ils doivent accomplir comme un mal nécessaire leur permettant d'acquérir le pouvoir qui leur permet de bien œuvrer. Les créatures quasi divines et puissantes comme les hospodars diaboliques ou les membres de la noblesse féérique ne se préoccupent généralement que peu des sorciers sous leur emprise, à moins que ceux-ci ne deviennent de réelles menaces.

Une réputation sulfureuse

Les sorciers entretiennent de mauvaises relations avec les autres utilisateurs de magie, qui les considèrent comme des tricheurs ayant usurpé leur pouvoir magique. Les choses ne se passent guère mieux avec le peuple en général, qui voit d'un mauvais œil les pactes avec les démons. Pour cette raison, les sorciers dissimulent leur vraie nature la plupart du temps, à l'instar de leurs enseignants. Dans certaines contrées, les sorciers sont traqués et leur art interdit.

Le chant des ténèbres

Bien sûr, il existe des exceptions. Mais il faut se rendre à l'évidence : la majorité des sorciers se vouent à des diables ou des démons qui les utilisent pour arriver à leurs ignobles fins, dissimulant leur véritable nature pour mieux manipuler leurs disciples. Les êtres infernaux sont particulièrement friands de serviteurs, et les diables puissants cherchent activement des sorciers potentiels pour grossir les rangs de leurs fidèles, n'hésitant pas à se faire passer pour ces créatures du Bien afin de mieux duper leur prochaine victime. Certaines créatures magiques puissantes existant dans le monde matériel, comme les aboleths, les nagas ou les coatls peuvent aussi accorder leur patronage à des sorciers. Ainsi, même avec les meilleures intentions, frayer avec la magie des sorciers n'est jamais sans risque, et peu résistent à ce que certains sages nomment « le chant des ténèbres ».

Magie de l'informe

Sur Eana, le Chancre est une force corruptrice insidieuse qui apparaît à de nombreux sorciers potentiels comme un maître peu exigeant. Il offre une source intarissable de pouvoir sans rien demander en retour, mais l'usage de la magie qu'il confère est addictif et corrupteur. Plus le sorcier utilise ses pouvoirs et plus il étudie le Chancre, plus son âme se flétrit tandis que son corps est consumé de l'intérieur par la dégénérescence du Chancre. De nombreux malheureux ont cru pouvoir dompter ce pouvoir pour le combattre, mais rares sont ceux qui peuvent lui résister. Bien souvent, lorsque le sorcier est devenu assez puissant pour s'opposer aux armées de son maître, il lui est déjà acquis corps et âme.



« Contempler les abysses ne suffit pas. Vous devez vous y plonger. Vous en imprégner. Alors seulement vous en sortirez grandi », *Arzhan Na'Uh'Lrud, le Chantre des Ombres, s'adressant à ses disciples. Ce drow est considéré comme l'un des plus puissants sorciers de l'Inframonde.*

Aptitudes de classe

Tous les sorciers acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de sorcier
Points de vie au niveau 1 : 8+ votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes
Outils : aucun
Langue : une langue exotique au choix
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : deux au choix entre Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Tromperie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante au choix
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur
- Une armure de cuir, une arme courante au choix et deux dagues

Le sorcier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sort	Niveau d'emplacement	Manifestations Connues
1	+2	Suzerain, Magie de pacte	2	2	1	1er	-
2	+2	Manifestations occultes	2	3	2	1er	2
3	+2	Faveur du pacte	2	4	2	2e	2
4	+2	Augmentation de caractéristique	3	5	2	2e	2
5	+3	-	3	6	2	3e	3
6	+3	Aptitude de Suzerain	3	7	2	3e	3
7	+3	-	3	8	2	4e	4
8	+3	Augmentation de caractéristique	3	9	2	4e	4
9	+4	-	3	10	2	5e	5
10	+4	Aptitude de Suzerain	4	10	2	5e	5
11	+4	Arcane (6e niveau)	4	11	3	5e	5
12	+4	Augmentation de caractéristique	4	11	3	5e	6
13	+5	Arcane (7e niveau)	4	12	3	5e	6
14	+5	Aptitude de Suzerain	4	12	3	5e	6
15	+5	Arcane (8e niveau)	4	13	3	5e	7
16	+5	Augmentation de caractéristique	4	13	3	5e	7
17	+6	Arcane (9e niveau)	4	14	4	5e	7
18	+6	-	4	14	4	5e	8
19	+6	Augmentation de caractéristique	4	15	4	5e	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5e	8

Suzerain

Au niveau 1, vous avez pactisé avec un être d'outre monde de votre choix : le seigneur fiélon ou le seigneur sauvage, détaillés chacun à la fin de la description de cette classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 1, 6, 10 et 14.

Magie de pacte

Vos recherches occultes et les faveurs que vous octroie l'entité qui veille sur votre personne font désormais de vous un lanceur de sorts.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du sorcier. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de sorcier au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **Le sorcier**.

Emplacements de sort

La table **Le sorcier** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez. Elle précise en plus le niveau de ces emplacements, sachant qu'ils sont tous du même. Pour lancer un de vos sorts de sorcier du 1er niveau ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos court ou long.
Quand vous êtes au niveau 5, par exemple, vous disposez de deux emplacements de sort du 3e niveau. Si vous lancez le sort du 1er niveau réprimande maléfique, il vous faut dépenser l'un de ces emplacements et le sort est alors lancé au 3e niveau.

Sorts connus de 1er niveau et plus

Vous connaissez deux sorts du 1er niveau de la liste des sorts de sorcier, que vous choisissez.
La colonne Sorts connus de la table **Le sorcier** indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts de sorcier. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau inférieur ou égal à ce qui est indiqué dans la colonne Niveau d'emplacement à la ligne de votre niveau. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 6 de sorcier, vous apprenez un nouveau sort, qui peut être du 1er, 2e ou 3e niveau.
Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau de sorcier, vous pouvez sélectionner l'un des sorts de sorcier que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts de sorcier (le sort doit toujours être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort).

Caractéristique magique

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts de sorcier, c'est pourquoi vous recourez à cette caractéristique chaque fois qu'un sort de sorcier fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Charisme lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de sorcier que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de sorcier.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur de vos sorts de sorcier.

Manifestations occultes

Au fil de vos études occultes, vous avez exhumé des bribes de savoir interdit qui, une fois assimilées, peuvent déclencher l'Éveil à des facultés magiques impérissables.
Au niveau 2, vous recevez deux manifestations occultes de votre choix. Lorsque vous acquérez certains niveaux de sorcier, vous sélectionnez d'autres manifestations, comme indiqué à la colonne Manifestations connues de la table **Le sorcier**.
Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau dans cette classe, vous pouvez sélectionner l'une des manifestations que vous connaissez pour la remplacer par une autre, à condition d'en remplir les prérequis.

Faveur du pacte

Au niveau 3, votre Suzerain vous récompense pour votre loyauté. Vous recevez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

Pacte de la chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier*, que vous pouvez en plus lancer comme un rituel. Le sort n'est pas décompté du nombre de sorts que vous connaissez.
Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez choisir l'une des formes animales classiques ou l'une des suivantes : diablotin, esprit follet, pseudo-dragon ou quasit.
En outre, lorsque vous entreprenez l'action Attaquer, vous pouvez renoncer à l'une de vos propres attaques pour permettre à votre familier d'en effectuer une des siennes en jouant sa réaction.

Pacte de la lame

Au prix de votre action, vous pouvez faire apparaître une arme de pacte dans votre main libre. Vous choisissez chaque fois la forme prise par cette arme de corps à corps, sachant que vous disposez automatiquement de sa maîtrise quand vous la maniez. Cette arme est considérée comme magique pour ce qui est de passer outre à une résistance ou une immunité s'appliquant aux dégâts et attaques non magiques.
Votre arme de pacte disparaît si elle passe plus de 1 minute à plus de 1,50 m de vous, si vous la renvoyez (aucune action requise), si vous recourez de nouveau à cette aptitude ou si vous mourez.
Vous pouvez transformer une arme magique en arme de pacte par l'intermédiaire d'un rituel spécial accompli alors que vous tenez l'arme. L'opération vous demande 1 heure et peut s'exécuter durant un repos court. Vous pouvez ensuite renvoyer l'arme, qui repart dans un espace extradimensionnel. Après cela, l'arme réapparaît chaque fois que vous créez votre arme de pacte. Cette option ne peut s'appliquer à un artefact ou une arme intelligente. L'arme cesse d'être votre arme de pacte si vous mourez, si vous accomplissez le rituel d'une heure sur une autre arme magique ou si vous recourez à la forme inverse du rituel, permettant de briser le lien avec l'arme en 1 heure. Si le pacte qui vous unit à l'arme est rompu alors qu'elle se trouve dans un espace extradimensionnel, elle réapparaît à vos pieds.

Pacte du tome

Votre Suzerain vous confie un grimoire appelé *Livre des Ombres*. Lorsque vous recevez cette aptitude, choisissez trois sorts mineurs issus de n'importe quelles listes de classes, éventuellement différentes. Tant que vous portez l'ouvrage sur vous, vous pouvez lancer ces sorts mineurs à volonté. Ils ne sont pas décomptés du nombre de sorts mineurs que vous connaissez. S'ils n'apparaissent pas sur la liste de sorts du sorcier, ils n'en sont pas moins considérés comme tels dans votre cas.
Si vous perdez votre *Livre des Ombres*, vous pouvez accomplir une cérémonie d'une heure pour obtenir un exemplaire de rechange de la part de votre Suzerain. L'opération peut être menée durant un repos court ou long, et détruit l'exemplaire précédent. Le livre est réduit en cendres à votre mort.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

Arcane

Quand vous atteignez le niveau 11, votre Suzerain vous confie un secret magique que l'on appelle arcane. Choisissez un sort du 6e niveau de la liste du sorcier pour en faire un sort d'arcane.
Vous pouvez lancer votre sort d'arcane une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette option.
Vous recevez d'autres sorts d'arcane au fil de votre progression en niveaux de sorcier : un sort du 7e niveau au niveau 13, un sort du 8e niveau au niveau 15 et un sort du 9e niveau au niveau 17. Vous récupérez toutes les utilisations dépensées de l'aptitude Arcane en terminant un repos long.

Maître de l'occulte

Au niveau 20, vous pouvez puiser dans vos propres réserves mystiques pour implorer votre Suzerain afin de récupérer des emplacements de sort. Vous pouvez ainsi passer 1 minute à solliciter votre protecteur pour qu'il vous permette de regagner tous les emplacements dépensés de votre aptitude de Magie de pacte. Une fois que vous avez récupéré des emplacements grâce à cette aptitude, vous ne pouvez pas la réutiliser avant d'avoir terminé un repos long.

Manifestations occultes

Quand une manifestation occulte affiche un ou plusieurs prérequis, vous devez les remplir pour pouvoir l'apprendre. Quand un niveau est prérequis, il s'agit de votre niveau de sorcier.

Armure d'ombres

Vous pouvez lancer *armure de mage* sur votre propre personne, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Avachissement

Prérequis : niveau 5
Vous pouvez lancer *lenteur* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Bond surnaturel

Prérequis : niveau 9
Vous pouvez lancer *saut* sur votre propre personne, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Buveur de vie

Prérequis : niveau 12, aptitude de pacte de la lame
Lorsque vous touchez une créature avec votre arme de pacte, vous lui infligez des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme (minimum de 1).

Chaînes invisibles

Prérequis : niveau 15, aptitude de pacte de la chaîne
Vous pouvez lancer *immobilisation de monstre*, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles, à condition de cibler un céleste, un fiélon, un ravageur du Chancre ou un élémentaire.
Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette manifestation sur une même créature.

Décharge déchirante

Prérequis : sort mineur décharge occulte
Lorsque vous lancez *décharge occulte*, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts infligés en cas d'attaque réussie.

Décharge répulsive

Prérequis : sort mineur décharge occulte
Lorsque vous touchez une créature avec *décharge occulte*, vous pouvez repousser la créature de 3 m en ligne droite.

Discours bestial

Vous pouvez lancer *communication avec les animaux* sur votre propre personne, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Façonneur de chair

Prérequis : niveau 7
Vous pouvez lancer *métamorphose* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Foulée ascensionnelle

Prérequis : niveau 9
Vous pouvez lancer *lévitation* sur votre propre personne, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Fusion ombreuse

Prérequis : niveau 5
Lorsque vous vous trouvez dans une zone d'obscurité ou faiblement éclairée, vous pouvez au prix de votre action devenir invisible jusqu'à ce que vous vous déplaciez, entrepreniez une action ou jouiez votre réaction.

Lame assoiffée

Prérequis : niveau 5, aptitude de pacte de la lame
Chaque fois que vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour de jeu, vous pouvez effectuer deux attaques avec votre arme de pacte au lieu d'une seule.

Lance occulte

Prérequis : sort mineur décharge occulte
Lorsque vous lancez *décharge occulte*, la portée correspondante est de 90 m.

Livre des secrets ancestraux

Prérequis : aptitude de pacte du tome
Vous pouvez désormais inscrire des rituels magiques dans votre *Livre des Ombres.* Choisissez deux sorts du 1er niveau qui affichent le mot-clé rituel, tirés de n'importe quelles listes de classe (éventuellement différentes). Ces sorts apparaissent dans le livre et ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous connaissez. Tant que vous tenez votre *Livre des Ombres,* vous pouvez lancer les sorts choisis comme rituels. Si vous ne les avez pas appris par un autre intermédiaire, vous ne pouvez lancer ces sorts qu'en tant que rituels.
Vous pouvez également jeter tout sort de sorcier que vous connaissez comme rituel s'il présente le mot-clé rituel. Vous pourrez ajouter d'autres sorts rituels à votre *Livre des Ombres* au fil de vos aventures. Lorsque vous trouvez un tel sort, vous pouvez le retranscrire dans l'ouvrage si son niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de sorcier arrondie au supérieur et si vous y consacrez le temps nécessaire. Cette opération demande 2 heures et 50 po d'encres rares par niveau du sort.

Maître des formes

Prérequis : niveau 15
Vous pouvez lancer *modification d'apparence*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Mille visages

Vous pouvez lancer *déguisement*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Murmures d'outre-tombe

Prérequis : niveau 9
Vous pouvez lancer *communication avec les morts*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Murmures impérieux

Prérequis : niveau 7
Vous pouvez lancer *compulsion* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Perception transférée

Vous pouvez au prix de votre action toucher un humanoïde consentant pour percevoir par l'intermédiaire de ses sens jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que la créature reste sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez entretenir ce lien à chaque tour consécutif, au prix de votre action, les effets persistant alors jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que vous profitez ainsi de la perception d'une autre créature, tous ses sens spéciaux vous sont accessibles, mais vous êtes vous-même considéré comme aveuglé et assourdi en ce qui concerne votre environnement direct.

Présence captivante

Vous recevez la maîtrise des compétences Persuasion et Tromperie.

Royaumes lointains

Prérequis : niveau 15
Vous pouvez lancer *œil du mage*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Sbires du Chaos

Prérequis : niveau 9
Vous pouvez lancer *invocation d'élémentaire* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Sombre présage

Prérequis : niveau 5
Vous pouvez lancer *malédiction* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Verbe du cauchemar

Prérequis : niveau 7
Vous pouvez lancer *confusion* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Vigueur fiélonne

Vous pouvez lancer *simulacre de vie* sur votre propre personne comme sort du 1er niveau, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Vision du diable

Vous voyez normalement dans l'obscurité, qu'elle soit d'origine magique ou non, jusqu'à une distance de 36 m.

Vision occulte

Vous pouvez lancer *détection de la magie*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Vision sorcière

Prérequis : niveau 15
Vous discernez la forme véritable de toute créature métamorphe ou dissimulée par un effet magique d'illusion ou de transmutation si elle se trouve dans un rayon de 9 m et qu'elle est en vue, c'est-à-dire qu'aucun obstacle ne la cache entièrement.

Visions brumeuses

Vous pouvez lancer *image silencieuse*, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Voix du maître des chaînes

Prérequis : aptitude de pacte de la chaîne
Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier et percevoir par le biais de ses sens tant que vous êtes tous deux sur le même plan d'existence. Par ailleurs, tant que vous profitez des sens de votre familier, vous pouvez vous exprimer avec votre propre voix par son intermédiaire, même s'il n'est pas doué de parole.

Voleur de destinées

Vous pouvez lancer *imprécation* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Yeux du gardien des runes

Vous êtes capable de déchiffrer tout ce qui est écrit. La marque de Mort, dieu des secrets, peut vous mettre en échec. Dans ce cas, vous devez trouver un moyen, soit de lever l'interdit surnaturel, soit de déchiffrer le texte par des moyens non magiques.

« Histoires de sorciers… »

Dans une crypte décorée de riches tentures cramoisies, une sorcière au visage anguleux scande des incantations face aux ténèbres. Elle brandit une dague recourbée et fait courir la lame en travers de sa paume, les mains tendues au-dessus d'un brasero.
Elle laisse le sang couler et goutter dans les flammes dans un grésillement sifflant. Face à elle, les ombres semblent s'agglomérer en une silhouette plus sombre que la nuit elle-même. Elle se prosterne tandis que les braises devant elle se mettent à fumer abondamment et que les flammes s'éteignent comme étouffées.

Une jeune femme aux yeux blancs et vitreux, comme gelés dans leurs orbites, se tient face à une bande de pillards orcs dans un blizzard hurlant. Les sauvages se ruent vers elle tandis qu'elle murmure une invocation au roi de l'hiver dans une langue depuis longtemps oubliée. Le givre s'empare des jambes de ses assaillants, puis de leurs corps entiers. Elle entend un rire carnassier résonner dans son esprit alors que les orcs se figent, le visage déformé par la terreur et la douleur.

Un gnome en riches habits déambule parmi les chemins de planches d'un site archéologique. Il se penche pour ramasser un jeton de pierre blanche polie sur lequel est gravé le dessin d'un œil à la pupille fendue. Il y reconnaît un objet de pouvoir. Dans les mois qui suivront, ces jetons et tout ce qui y a trait deviendront son obsession. Il apprendra tout ce qu'il y a à savoir à leur sujet, comment et où les trouver, comment utiliser leur pouvoir. Ce savoir est précieux, mais quelque essence immémoriale souhaite aussi que toutes ces pièces soient réunies.



Les puissances d'Eana

Les entités susceptibles de devenir le suzerain d'un sorcier sont nombreuses. Les plus puissantes peuvent avoir plusieurs sorciers à leur service, d'autres ne sont capables d'avoir qu'un seul agent, et suivent donc de très près ses agissements.
Ci-dessous un aperçu des principales puissances envisageables, en gardant à l'esprit que cette liste n'est qu'indicative et non exhaustive. Ces êtres sont décrits plus en détail dans **Bestiaire** et **Arcanes**.

- **Puissances du Bien :** un djinn, un vénérable coatl, un naga gardien.
- **Puissances Neutres :** un roi ou une reine des fées ; un puissant géant des tempêtes ou des nuages.
- **Puissances du Mal :** le Chancre, le kraken, les aboleths, les princes démons, les hospodars diaboliques, un roi efrit, un esprit naga.

Suzerains

Les entités avec lesquelles les sorciers peuvent pactiser sont souvent de puissants êtres venus d'autres mondes. Il ne s'agit pas de dieux, mais de puissances, c'est-à-dire des êtres ayant la faculté de prêter une partie de leurs aptitudes, de créer un canal d'énergie arcanique. Plusieurs entités octroient ainsi leurs manifestations et facultés aux sorciers, en contrepartie de faveurs non négligeables.
Certaines collectionnent les sorciers, que ce soit pour partager leur savoir mystique ou pour pouvoir se targuer de soumettre facilement des mortels à leur volonté. D'autres distillent leur pouvoir au compte-gouttes et ne concluent de pacte qu'avec une poignée d'individus, voire un seul. Des sorciers qui servent le même Suzerain peuvent se considérer comme des alliés ou des frères et sœurs, mais également dans certains cas comme des rivaux.

Le seigneur fiélon

Vous avez conclu un pacte avec un fiélon, un être des Plans Inférieurs aux desseins foncièrement mauvais alors que vos intentions ne le sont pas forcément. Ces entités ne souhaitent qu'une chose : corrompre et détruire toute chose, y compris vous-même.
Les fiélons se répartissent essentiellement entre démons et diables. Les premiers sont chaotiques mauvais, les seconds sont loyaux mauvais. Ci-dessous vous trouverez un aperçu des plus célèbres seigneurs des ténèbres. Les diables ont tous le titre d'hospodar qui correspond à leur rang supérieur dans la hiérarchie diabolique, tandis que pour les démons, on parle souvent de « prince ». Ces êtres sont présentés plus avant dans **Arcanes**.

- **Akhlitôl la vengeresse.** Princesse démon serpentiforme, Akhlitôl soutien ceux qui ont été victimes d'injustice ou d'oppression, et sont déterminés à se faire justice eux-mêmes.
- **Gegaôr la bête furieuse.** Pure furie bestiale, Gegaôr prône la domination des plus forts et des plus aptes. Il encourage à se libérer de l'hypocrisie et d'être entier, franc et instinctif.
- **Liridem l'amer.** Artiste, créateur et poète, Liridem est un prince démon d'une grande beauté, mais hanté par le désir d'absolu. Tout ce qui n'est pas parfait mérite d'être détruit. Il soutient ceux qui ne peuvent se satisfaire d'une existence médiocre et ceux qui prennent simplement plaisir à regarder le monde brûler.
- **Nisgriph le prince des mensonges.** Courtisan, séducteur et moqueur, Nisgriph le masqué se plaît à pointer les failles, à dénoncer les facilités et paresses. Il soutient ceux qui désirent gagner du pouvoir au cœur d'un système corrompu, tout autant que ceux qui veulent semer les graines d'une distrayante discorde au milieu d'un paradis de bons sentiments.
- **Hospodar Askinos le buveur de douleur.** Maître des gémonies, le plan pénitentiaire glacé, et lié par un pacte à Givreuse, Askinos n'aime rien tant que recevoir de nouveaux prisonniers, de préférence d'essences puissantes et variées.
- **Hospodar Ntadadiph le cauchemar.** Horreur à l'état pur de l'abîme, il est le maître de l'épouvante et des illusions. Ses serviteurs préférés sèment la terreur de par le monde.
- **Hospodar Karathaan le seigneur de guerre.** Général conquérant, il rêve d'armées dédiées à son œuvre, envahissant Eana. Il est vénéré par les hobgobelins et ceux qui aspirent à se tailler un royaume à l'épée. Tout sorcier qui vénérerait également Karathaan a des chances de pouvoir s'entendre avec ces gobelinoïdes.
- **Hospodar Methridanou le modeleur.** La passion de ce diable est la création, mais elle est toujours perversie, cruelle ou malsaine. Il soutient les êtres à la curiosité malsaine et leur permet d'aller toujours plus loin dans cette voie faite d'expériences blasphématoires, de magie corruptrice, de domination et de tortures.

Liste étendue de sorts

Votre seigneur fiélon vous donne accès à une liste étendue de sorts quand vous sélectionnez un nouveau sort de sorcier. Les sorts suivants s'ajoutent ainsi dans votre cas à la liste de sorts du sorcier. Selon le seigneur fiélon auquel vous avez juré allégeance, vous aurez accès à des pouvoirs différents.

Sorts spéciaux d'Askinos

Niveau de sort	Sorts
1er	*Injonction, rire affreux*
2e	*Immobilisation de personne, toile d'araignée*
3e	*Malédiction, tempête de neige*
4e	*Tempête de grêle, tentacules noirs*
5e	*Cône de froid, domination de personne*

Sorts spéciaux de Methridanou

Niveau de sort	Sorts
1er	*Injonction, simulacre de vie*
2e	*Croissance d'épines, métal brûlant*
3e	*Animation des morts, glyphe de garde*
4e	*Façonnage de la pierre, métamorphose*
5e	*Animation d'objets, main du mage*

Sorts spéciaux des Seigneurs fiélons Liridem, Nisgriph, Ntadadiph

Niveau de sort	Sorts
1er	*Déguisement, injonction*
2e	*Détection de pensées, modification d'apparence*
3e	*Communication à distance, malédiction*
4e	*Assassin imaginaire, confusion*
5e	*Domination de personne, modification de mémoire*

Sorts spéciaux des Seigneurs fiélons Akhlitôl, Gegaôr, Karathaan

Niveau de sort	Sorts
1er	*Héroïsme, marque du chasseur*
2e	*Agrandissement/rapetissement, arme magique*
3e	*Protection contre l'énergie, rapidité*
4e	*Insecte géant, métamorphose*
5e	*Brume mortelle, fléau d'insectes*

Votre Faveur du pacte

Chaque Faveur du pacte engendre une créature ou un objet spécial qui reflète le tempérament de votre Suzerain.

Pacte de la chaîne. Votre familier est plus rusé que la normale. Sa forme de base peut également rappeler ses origines (diablotin ou quasit par exemple pour le seigneur fiélon).

Pacte de la lame. Si vous servez un seigneur fiélon, votre arme pourrait avoir l'aspect d'une hache en métal noir orné de motifs ignés. Liée à un seigneur sauvage, votre arme pourrait être en permanence enveloppée d'un souffle, une légère brise.

Pacte du tome. Votre Livre des Ombres pourrait être un lourd tome relié en fer et peau de démon. Le seigneur fiélon vous aura fait don des invocations qu'il recèle et de secrets interdits sur les contrées les plus funestes du cosmos. En vous liant au seigneur sauvage, votre ouvrage pourrait s'ouvrir comme agité par un vent invisible, et arriver directement à la bonne page tandis que les mots pourraient paraître changer de forme tant qu'on ne fixe pas son regard dessus.

Faveur de l'obscur

Dès le niveau 1, lorsque vous faites tomber une créature hostile à 0 point de vie, vous recevez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (minimum de 1).

Fortune de l'obscur

À partir du niveau 6, vous pouvez invoquer votre Suzerain pour qu'il influe sur le destin en votre faveur. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser cette aptitude pour ajouter 1d10 au résultat du jet. Vous pouvez attendre d'avoir lancé le dé, mais devez prendre votre décision avant que le jet n'entraîne la moindre conséquence. Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir y recourir de nouveau.

Résistance fiélonne

À partir du niveau 10, vous pouvez désigner un type de dégâts quand vous terminez un repos court ou long. Vous bénéficiez alors d'une résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous en désigniez un autre dans le cadre de cette aptitude. Les dégâts infligés par les armes magiques ou en argent passent outre à cette résistance.

Voyage infernal

À partir du niveau 14, lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette aptitude pour la transporter aussitôt vers les Plans Inférieurs. La créature disparaît alors et se retrouve projetée dans un environnement cauchemardesque.
À la fin de votre tour de jeu suivant, la cible revient dans l'espace qu'elle occupait précédemment ou l'espace inoccupé le plus proche. Si son type n'est pas fiélon, elle subit 10d10 dégâts psychiques, profondément ébranlée par ce qu'elle vient de vivre.
Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Le seigneur sauvage

Vous avez conclu un pacte avec une entité sauvage et impétueuse. Sa violence dort peut-être, mais elle se déchaînera inexorablement un jour. Ce type d'être, parfois lié aux forces élémentaires, est imprévisible et demeure généralement hors d'atteinte des mortels. Par des moyens détournés, vous avez forcé une connexion avec l'entité en question et puisez dans son pouvoir… au risque d'être consumé ou d'attirer son courroux. Selon les sorciers qui l'ont choisi comme Suzerain, le seigneur sauvage peut prendre différentes identités : un élémentaire puissant, un astre, un volcan, une tarasque ou un seigneur lycanthrope.

Liste étendue de sorts

Le seigneur sauvage vous donne accès à une liste étendue de sorts quand vous sélectionnez un nouveau sort de sorcier. Les sorts suivants s'ajoutent ainsi dans votre cas à la liste de sorts du sorcier.

Sorts spéciaux du seigneur sauvage

Niveau de sort	Sorts
1er	*Couleurs dansantes, vague de tonnerre*
2e	*Bourrasque, flou*
3e	*Clignotement, mur de vent*
4e	*Invocation d'élémentaires mineurs, liberté de mouvement*
5e	*Double illusoire, invocation d'élémentaire*

La Bête intérieure

Dès le niveau 1, vous savez plonger l'adversaire dans l'animalité, au point qu'il en oublie ses talents. Au prix d'une action, vous pouvez créer une vague de bestialité qui prend son origine en un point que vous voyez à 9 m ou moins. Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 m de ce point doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible lâche aussitôt ce qu'elle tient et devra consacrer sa prochaine action à attaquer à mains nues la créature la plus proche. Si la créature est dotée d'armes naturelles, comme une attaque de morsure ou de griffes, elle peut s'en servir.
Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Trébuchement

À partir du niveau 6, vous pouvez faire hésiter un ennemi à la main pourtant sûre. Quand un adversaire que vous voyez vous touche avec une attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour l'obliger à refaire l'attaque en question avec un désavantage. Seul le résultat de cette deuxième attaque est pris en compte.
Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Métamorphose sauvage

Arrivé du niveau 10, vous pouvez faire appel à la puissance sauvage de votre Suzerain. Votre corps épaissit, vous grandissez de 10 à 30 cm et ressemblez de plus en plus à un animal. Mi-homme, mi-bête, on pourrait vous confondre avec un lycanthrope.
À votre tour de jeu, au prix d'une action bonus, vous pouvez vous transformer en humanoïde bestial ; vous recevez alors des bénéfices suivants, qui persistent tant que vous êtes sous cette forme :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques (sauf celles d'armes en argent).
- Votre valeur de Force devient égale à votre valeur de Charisme, sauf si elle y était déjà supérieure.
- Vos attaques à mains nues sont considérées comme magiques pour ce qui est de passer outre à une résistance ou une immunité s'appliquant aux dégâts et attaques non magiques et infligent 1d8 + votre modificateur de Force dégâts tranchants ou perforants (votre choix). En outre, chaque fois que vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour de jeu, vous pouvez effectuer deux attaques à mains nues.

- Votre classe d'armure augmente de +2 et votre vitesse de déplacement augmente de 3 m.
- Vous disposez d'un bonus de points de vie temporaires équivalents à votre bonus de maîtrise.

En revanche, tant que vous êtes sous cette forme, vous ne pouvez pas utiliser d'emplacement de sort, que ce soit pour lancer un sort, activer une manifestation occulte ou autre chose.

Vous pouvez rester métamorphosé pendant une minute. Vous pouvez également retrouver votre forme normale plus tôt, au prix d'une action bonus intervenant à votre tour de jeu. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Vent de magie

Arrivé au niveau 14, l'imprévisibilité de la sorcellerie qui vous vise est exacerbée par l'influence de votre Suzerain. Quand vous êtes l'unique cible d'un sort (pas d'un sort de zone), vous pouvez jouer votre réaction pour tenter d'empêcher son bon déroulement. Lancez alors 1d20.



1d20	Effet
1 à 10	Le sort agit normalement.
11 à 16	Le sort d'origine est annulé et vous bénéficiez des effets du sort *simulacre de vie*, jeté au même niveau que le sort d'origine.
17 à 20	Les rôles sont inversés : le lanceur devient la cible et vous êtes considéré comme le lanceur (votre caractéristique magique, vos bonus d'attaque et autres aspects liés à l'incantation de sorts s'appliquent).

Langues

L'espèce de votre personnage vous indique quelles langues il a apprises durant son enfance, tandis que votre historique vous permettent d'en ajouter d'autres, enseignées lors de temps forts de son existence. Certaines classes permettent également l'apprentissage d'une ou deux langues supplémentaires. Toutes ces langues doivent apparaître sur votre feuille de personnage.
Choisissez vos langues parmi la table **Langues de base** ou sélectionnez-en une qui est considérée comme répandue dans votre campagne. Si votre meneur vous y autorise, vous pouvez également opter pour une langue de la table **Langues exotiques**, voire un langage secret comme l'argot du milieu ou la langue des druides.
Parmi ces langues, certaines regroupent en fait plusieurs dialectes. C'est ainsi que la langue originelle (ou l'originel tout court) inclut l'aérien, l'aquatique, l'igné et le terreux, un idiome par plan élémentaire. Deux créatures qui parlent des dialectes différents d'une même langue peuvent tout de même communiquer.

Le commun, une langue véhiculaire

Le terme « commun » désigne la langue dominante dans la région où les aventuriers débutent, c'est donc le meneur qui la définit et la désigne le plus tôt possible aux joueurs. Tous les personnages d'un groupe parlent cette langue.
Par la suite, quand les aventuriers voyageront, il est fort possible qu'ils se rendront dans des régions dont ils ne connaissent pas la langue. Il leur faudra soit l'apprendre, soit engager des interprètes, soit tenter de communiquer par des mimes… Ces complications pratiques enrichissent les voyages et nourrissent les anecdotes, amusantes, ridicules ou dramatiques.

Les langues de base

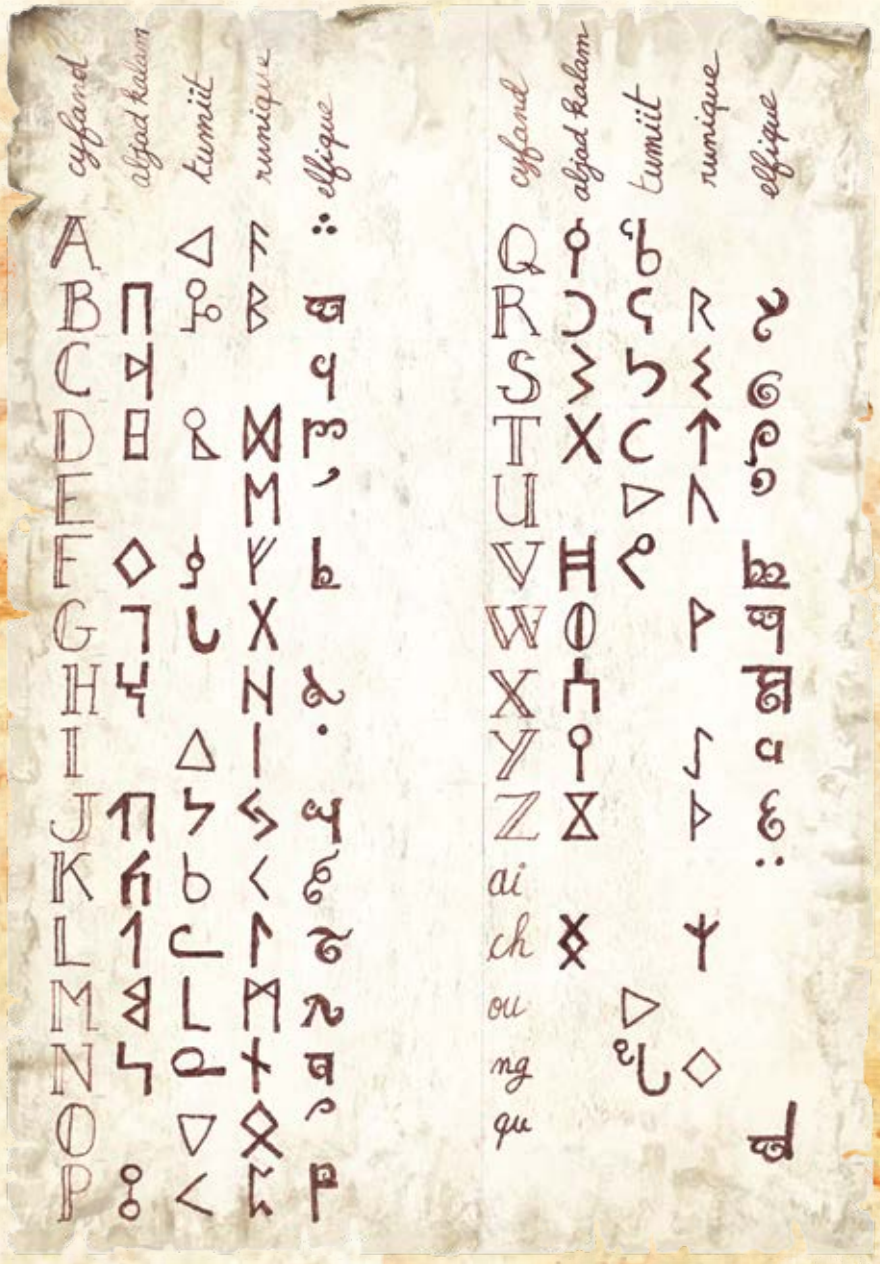
L'une des langues dites de base est susceptible d'être le commun dans votre partie. Elles sont toutes associées à de grandes civilisations et peuplades célèbres d'Eana.

Langue	Régions	Système d'écriture favorisé
Arolave	Arolavie (continent du Cyfandir).	Cyfand (alphabet)
Aupuniwi	Torea (vaste archipel tropical).	Culture orale et tumiit (syllabaire).
Baashan	Ajagar (dans les royaumes draconiques).	Elfique (alphabet)
Cyfand	Cité Franche, halfelins pieds-légers, communautés de la surface dans les Drakenbergen.	Cyfand (alphabet)
Cyrillan	Cyrillane et comptoirs de l'empire déchu.	Cyfand (alphabet)
Elfique	Communautés elfes ; Ellerìna ; poètes.	Elfique (alphabet)
Gnome	Communautés gnomes ; archipel éolien.	Cyfand (alphabet)
Gobelin	Les communautés hobgobelines sont les seules à écrire leur langue, habitude qu'elles ont prise lors de l'âge d'or de la Horde. Les gobelins et gobelours ont une culture exclusivement orale. Les tribus ont souvent des dialectes différents, mais parviennent à se comprendre grâce à la proximité de nombreux mots.	Santak (cunéiforme)

Inkulomo	Continents et îles de la culture Bandiko-Mibu ; halfelins pieds-sûrs.	Culture orale, tumiit, cyfand, abjad kalam.
Kaani	Partout où l'empire Kaan a régné. Les orcs parlent kaani.	Santak (cunéiforme)
Kalam	Langue principale des royaumes des Sables, des barbaresques et de Ghardat. Les tribus isolées pratiquent souvent en plus des dialectes qui peuvent être difficiles à comprendre.	Abjad kalam (alphabet)
Karphûd	Rachamangekr (royaumes draconiques).	Elfique (adapté) et draconique
Lothrien	Lothrienne (continent du Cyfandir).	Cyfand (alphabet)
Nains	Communautés naines (pour beaucoup sur le Cyfandir).	Runique (alphabet)
Nordique	Septentrion (continent du Cyfandir).	Culture orale
Runasimi	Acoatl, la forêt émeraude. Le runasimi est décliné en de nombreux dialectes parlés par les tribus de la forêt et les saurians de ces contrées.	Aucun (culture orale)
Shi-huang	Shi-huang (royaumes draconiques).	Draconique (adapté en syllabaire)

Les systèmes d'écriture en vigueur

Les systèmes d'écriture peuvent mettre les érudits à rude épreuve, certains étant d'une complexité redoutable, simplement pour être lus.



- **Alphabet.** Un système d'écriture utilisant un alphabet requiert entre 20 et 30 signes.
  Les lettres se combinent pour former des syllabes et des mots. Les principaux alphabets sont le cyfand, l'abjad kalam, le runique et l'elfique. L'abjad kalam et l'elfique ont pour particularité de ne pas avoir de lettre pour les voyelles et de se contenter – éventuellement – de mettre des accents pour signaler leur présence. L'abjad kalam s'écrit de droite à gauche.

- **Syllabaire.** Un syllabaire requiert plus de signes qu'un alphabet, généralement entre 100 et 300. Chaque signe représente une syllabe : ba, da, fa, ji, mo, ne, tu… Le tumiit est un syllabaire simple. Dans ce système d'écriture, on écrit les voyelles sous forme de triangle, dirigé vers le haut, à droite ou à gauche. Les consonnes sont orientées vers le haut, basculées vers la gauche ou la droite selon qu'il faut les associer à une voyelle. Les sons « ga », « gi » et « gu » seront ainsi écrits avec la lettre « g » droite, couchée dans un sens ou dans l'autre. Une voyelle doublée (aa, ii…) est indiquée par un point au-dessus.

- **Idéogramme.** Dans une écriture à idéogrammes, chaque signe représente un mot. Il faut connaître 2 000 à 3 000 symboles pour écrire couramment, et jusqu'à 10 000 pour un érudit. Dans ce type de langue, la connaissance des idéogrammes représentant des mots peu courants peut nécessiter un test d'Intelligence (Histoire) DD 15. Le cunéiforme santak est à mi-chemin entre idéogramme et syllabaire. Dans sa forme simplifiée – utilisée au quotidien – c'est un syllabaire, mais on peut aussi lui intégrer des idéogrammes.

- **Hiéroglyphes.** Ces systèmes d'écriture sont d'une grande complexité. Chaque son peut être représenté par un symbole ou par une combinaison de syllabes, elles-mêmes figurées par une image ou un symbole. La représentation des composantes d'un mot à l'intérieur d'un cartouche ou d'une ligne peut se faire en partie selon des motivations esthétiques. Certaines langues admettent ainsi plusieurs écritures pour le même mot en plus d'une alternance entre idéogramme et syllabaire. Parvenir à comprendre les passages les plus obscurs requiert un test d'Intelligence (Histoire) DD 20.

Au-delà du simple fait d'être capable de lire les mots à haute voix, il faut encore comprendre le sens. Or chaque langue use de métaphores, métonymies et autres abréviations typiques qui en obscurcissent le sens. Saisir ce qui est signifié requiert un test d'Intelligence (Histoire) DD 15 à 25.
Certaines créatures mystérieuses ont développé d'autres systèmes d'écriture, c'est le cas, par exemple, des mandalas et des traces.

- **Mandala.** Le texte prend la forme d'un cercle orné. Il peut être constitué de bâtons, pierres, pétales de fleurs, ou plus sinistrement de morceaux de cadavres. Les formes géométriques, le rythme des motifs, la nature des composantes, leur couleur… Tout devient potentiellement signifiant. Les peuples féeriques complètent ce mode de communication avec une forme de mandala qui se rapproche de l'écriture en idéogramme et du syllabaire. Leurs textes ressemblent alors un peu à des figures dansantes, en cercle ou en motif spiralé.

- **Trace.** Pour tous ceux qui ne connaissent pas le Profond, les objets porteurs de « textes tracés » sont anodins. Il peut ressembler à des lignes sinueuses de doigts passés dans de l'argile – à l'instar de la mémoire de pierre des torves de l'inframonde– ou bien il sera semblable à des empreintes de vagues sur le bord d'un lac souterrain. Parfois la lumière passant au travers d'un cristal ou un morceau de verre tordu est également un texte. Les traces ont en commun d'être des déformations volontaires d'un matériau : bois ou joyaux taillés, diffraction… Ce système d'écriture n'est pas conçu pour s'adresser à une intelligence humaine (ou elfe ou drakéide, etc.) : il s'agit là d'une invention aboleth qui s'est diffusée.

Langues exotiques

Les langues exotiques sont parlées par des créatures extraordinaires et rares, décrites dans le **Bestiaire**. Le tableau ci-dessous vous présente les idiomes, leurs locuteurs naturels et le système d'écriture favorisé pour rédiger des textes.

Langue	Locuteurs principaux	Système d'écriture favorisé
Démoniaque	Démons	Abjad kalam (alphabet), enrichi d'idéogrammes et d'accents spécifiques
Céleste	Célestes	Céleste (Hiéroglyphe)
Commun des profondeurs	Négociants de l'Inframonde	Elfique (accents adaptés et ajouts de lettres)
Draconique	Dragons, drakéides	Draconique (idéogramme et syllabaire)
Diabolique	Diables	Santak (cunéiforme)
Originel	Élémentaires	Mandala
Profond	Aboleths, manteleurres	Traces
Sylvestre	Fées	Mandala
Tumiit	Ruines boréales, géants des tempêtes	Tumiit (syllabaire)
Viatique	Plus personne désormais ; anciennement les Voyageurs	Hiéroglyphes célestes et draconiques

Archaïsmes et langues oubliées

Il est extrêmement difficile de déchiffrer une écriture d'une langue inconnue. Les érudits mettent des décennies, parfois des siècles pour en venir à bout. Il existe deux principales techniques qui peuvent être croisées :

- **Langue proche.** Les langues anciennes ne disparaissent que rarement sans laisser aucune trace. Il est donc souvent possible de trouver des locuteurs parlant un dialecte proche. En étudiant leur grammaire, leur syntaxe et leur lexique, il devient parfois possible de repérer des mots courants et peu sujets aux ambiguïtés : homme, femme, eau, soleil… ainsi que les nombres.
- **Même texte en plusieurs langues.** Les empereurs de l'ancien temps ne s'adressaient pas qu'à leurs sujets, il arrivait qu'ils gravassent dans la pierre des annonces en plusieurs langues. En repérant les mots qui se répètent (noms propres, par exemple), il est alors possible de commencer à identifier les règles d'écriture de la langue inconnue.

Dans tous les cas, l'essentiel pour déchiffrer une langue inconnue est de disposer d'un grand nombre de textes afin de pouvoir déduire le sens d'un maximum de mots.

Sonorité des langues exotiques

Les langues exotiques sont pratiquées par des créatures mystérieuses et souvent inquiétantes. La description des langues vous présente les inspirations pour chacune et ce que leurs sonorités peuvent évoquer. Seuls les érudits les connaissent – parfois – grâce à l'enseignement d'un mentor. Ces sonorités apparaissent en jeu au travers de noms de personnages, de lieux, d'artefacts et parfois de formules magiques. Si vous avez un personnage sorcier, son lien à sa puissance – l'être qui lui confère des pouvoirs – peut se traduire dans le jeu par le nom de cette entité ou des prières à accomplir dans sa langue.

Démoniaque

Le démoniaque est une langue mélodique, dotée d'une esthétique étrange et paraissant résonner en échos multiples. La manière dont des voix maléfiques se font entendre dans des lieux maudits ou sur Mélancolia pourrait se rapprocher des chants polyphoniques et diphoniques. Lorsqu'un individu s'exprime en cette langue, il paraît parler avec plusieurs voix vibrantes et s'attardant longuement sur certaines syllabes.

Céleste

Cette langue se désigne elle-même comme mdw-ntr (prononcez médou nétcher), c'est-à-dire les paroles du dieu. Le céleste est fait de sonorités rondes, douces et séduisantes. Il faut une certaine maîtrise pour le prononcer correctement et parvenir à donner aux mots la douceur d'une plume et la force majestueuse d'un grand rapace.

Commun des profondeurs

Le commun des profondeurs est une langue hybride qui s'est composée à partir d'éléments (vocabulaire, syntaxe, grammaire) elfiques, nains et profonds. Ses sonorités puisent donc tout naturellement dans ces racines. Il en ressort un assemblage assez hétéroclite, dans lequel les sons doux et rugueux alternent avec des syllabes claquantes. Alors que le commun des profondeurs écrit pourrait paraître assez conventionnel, sa version orale est plus difficile à maîtriser. Le rythme d'expression est enlevé, avec de nombreuses abréviations et intonations subtiles qui colorent le message aussi sûrement que des mots. Le langage non verbal est très important, et varie selon les peuples. Les drows, les duergars et les svirfneblins n'ont pas toujours les mêmes signes. Il n'est pas rare que des mouvements de la main ou du regard complètent le discours, s'adressant à l'interlocuteur pour nuancer, ou bien à un tiers, pour passer un message supplémentaire – suggérer de frapper dans le dos par exemple.

Diabolique

Solennelle, majestueuse et puissante, la langue diabolique paraît avoir été créée pour être parlée par des empereurs. Complexe, dotée d'une écriture élégante et dure, elle résonne et claque comme un ordre, un serment ou une sentence. Selon les moments, elle est semblable à un gong, un claquement de fouet, et parfois évoque le chuintement suave d'un serpent se déplaçant sur le sable. Beaucoup ne peuvent s'empêcher de frissonner même quand ils n'entendent que murmurer en cette langue.

Draconique

Cette langue possède des sonorités rugueuses qui peuvent évoquer des cris ou grognements. Elle existe sous deux formes principales : celle parlée par les dragons, et celle pratiquée par les peuples humanoïdes. Si, à l'écrit, les deux sont très proches, à l'oral, le parler des dragons a toujours un aspect plus puissant. Leurs mots sont en partie prononcés dans le domaine des infrasons, et peuvent ainsi parcourir de longues distances, à l'instar du sourd et lointain grondement du tonnerre. Dans certains cas de figure, il est ainsi possible d'entendre les paroles d'un dragon à plusieurs kilomètres. Le draconique est la seule langue qui demeure parfaitement intelligible que le locuteur murmure ou hurle.

Profond

Langue inquiétante, le profond puise dans des sonorités issues des langues à clic présentant des accentuations déconcertantes, passant presque pour du bruit. Des vibrations, craquements et tremblements difficiles à reproduire pour les cordes vocales humanoïdes complètent ce mode de communication.

Originel

La langue primale des esprits sauvages évoque des sonorités douces, entêtantes ainsi que des sonorités minérales : vent, échos, vibrations et résonances. Chaque élémentaire s'exprime avec les capacités de sa nature, qu'il s'agisse de clapotis ou chant de flamme. Le souffle de vie qui les anime et les lie à Eana s'exprime de la même manière, peu importe le support de leur voix. Apprendre à parler l'originel, c'est apprendre à écouter le monde.

Sylvestre

Le sylvestre est une langue sifflée qui évoque les chants d'oiseaux et le murmure du vent dans les arbres. Sur le plan du vocabulaire et de la grammaire, on trouve des points communs nombreux avec l'elfique, ce qui n'a rien de surprenant puisque le peuple elfe a une origine féerique. Beaucoup de locuteurs du sylvestre sont capables d'échanger dans des tons très aigus, parfois même dans les infrasons. Il arrive ainsi que les êtres féeriques discutent de manière inaudible pour des intrus humains qui s'étonnent de voir les chiens les accompagnant réagir avec inquiétude ou curiosité.

Langages secrets

Certains groupes sociaux ont des usages qui leur permettent de communiquer entre eux sans être compris des non-initiés. Les voleurs et les druides sont les plus connus en la matière. Il ne s'agit en fait pas précisément d'une langue, plutôt d'un jargon, c'est-à-dire qu'ils utilisent la structure grammaticale et une partie du lexique d'une langue, dont ils remplacent des mots et des expressions. Si deux utilisateurs d'un langage secret n'ont pas de langue commune comme support, alors ils ne peuvent pas communiquer.

Un voleur de la Cité Franche qui ne parlerait que cyfand n'aurait aucune chance de se comprendre avec un voleur étranger ne discourant qu'en kaani, et cela même s'ils maîtrisent tous deux l'argot des voleurs.

Argot des voleurs

Le lexique de l'argot des voleurs comporte des verbes, noms et expressions qui servent à décrire la société (garde, bourgeois…), les dangers (pièges, présence de chiens…), les techniques de vol et d'escroquerie (avec un luxe de détails), les partages de butin et les condamnations judiciaires. Il est possible d'organiser un plan de cambriolage en utilisant l'argot des voleurs, en revanche, il ne permettra pas de discuter philosophie par exemple.

Langage des druides

Le langage des druides est davantage une technique d'expression poétique. Il utilise des termes archaïques, des métaphores, des images et des allégories faisant référence à un ensemble culturel complexe. Il est d'usage d'inviter les apprentis à méditer sur des mythes qui ont plusieurs niveaux d'interprétations : action, référence aux cycles de la nature, enseignement sur Eana… Certains des plus grands secrets des druides sont dissimulés à l'intérieur de légendes contées par des bardes à qui veut bien les entendre, mais sans connaissance du langage druidique il est impossible d'en mesurer la portée.
Pour comprendre les secrets d'un mythe, un poème ou d'un récit nouvellement créé selon les codes des druides, un jeune druide fait un test d'Intelligence (Religion). La difficulté dépend de la concentration d'informations, et peut aller de DD 15 à DD 30.

Lecture et écriture

Par défaut, tous les personnages savent lire et écrire les langues qu'ils maîtrisent. Cette manière de jouer est commode, mais ne permet pas de rendre compte d'un univers dans lequel les livres sont aussi rares que précieux. Si vous souhaitez accentuer cette sensation, vous pouvez utiliser cette règle optionnelle :

- Lorsque vous maîtrisez une langue, vous la parlez uniquement, sauf à être instruit.
- Vous devenez automatiquement instruit si vous acquérez la maîtrise d'une des compétences suivantes : Histoire, Arcane, Religion, Nature, Investigation, Nécessaire de calligraphe, Nécessaire de faussaire.
- Lorsque vous devenez instruit, inscrivez « Instruit » à côté de la liste des langues que vous parlez.
- Si vous êtes instruit et maîtrisez la compétence Représentation ou bien un Instrument de musique, vous êtes capables de lire des partitions. Sans cela, vous ne savez apprendre un morceau qu'en l'entendant. Notez « Partitions » à côté de vos langues si vous pouvez lire et écrire la musique.

Vous pouvez être instruit dès le niveau 1 ou le devenir plus tard, à l'acquisition d'une de ces maîtrises. La phase de vie durant laquelle vous devenez instruit (grâce à votre espèce, historique ou classe) vous donne une idée de l'âge que vous aviez quand vous avez appris à lire et à écrire. La maîtrise qui vous a donné accès aux livres vous aide à décrire le contexte. Apprendre ses lettres auprès d'un maître faussaire n'implique pas la même ambiance qu'un studieux cours de religion dans un monastère. Vous pouvez vous inspirer de ces éléments pour créer des anecdotes sur votre passé.

Options d'évolution

Votre personnage enchaîne les aventures et surmonte de multiples épreuves, ce qui se traduit dans le jeu par les points d'expérience. Quand il atteint un certain seuil, il développe de nouvelles capacités, progresse en quelque sorte. On dit alors qu'il **gagne un niveau**.

En acquérant ainsi un niveau, votre personnage reçoit de nouvelles aptitudes de classe, comme le détaille la description de celle-ci. L'un de ces bénéfices sera d'augmenter une valeur de caractéristique, soit en améliorant de 1 point deux valeurs, soit en ajoutant 2 points à une seule valeur. Dans tous les cas, il n'est pas possible de dépasser une valeur de 20. Par ailleurs, le bonus de maîtrise de tout personnage augmente à certains niveaux.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous recevez également un dé de vie supplémentaire. Lancez le dé correspondant, ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat.

Le total vient alors s'ajouter à vos points de vie maximums. Vous avez aussi la possibilité de prendre directement la valeur indiquée entre parenthèses pour votre classe, sans lancer le dé, qui est tout simplement le résultat statistique moyen du jet correspondant, arrondi à l'entier supérieur. Si votre modificateur de Constitution augmente de 1, vos points de vie maximums gagnent 1 point par niveau de personnage. Prenons l'exemple d'un guerrier de niveau 7 qui gagne un niveau alors qu'il dispose d'une Constitution de 17. En atteignant le niveau 8, il peut augmenter cette valeur à 18 et donc voir le modificateur correspondant passer de +3 à +4. Ses points de vie maximums augmentent donc de 8.

La table **Progression de personnage** rappelle les points d'expérience demandés pour chaque passage de niveau, ainsi que l'évolution du bonus de maîtrise, depuis le niveau 1 jusqu'au niveau 20. La description détaillée de votre classe vous indique quelles autres améliorations vous pouvez attendre de votre héros au fil de son évolution.

Progression de personnage

Points d'expérience	Niveau	Bonus de maîtrise
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2 700	4	+2
6 500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

Multiclassage

En vous multiclassant, vous pouvez gagner des niveaux dans des classes différentes. C'est notamment le moyen d'associer des aptitudes dignes de produire un héros qui s'écarte des options de base.

Cette règle vous permet ainsi de gagner un niveau dans une nouvelle classe chaque fois que vos PX vous le permettent, au lieu de vous contenter de prendre un niveau de plus dans votre classe actuelle. On ajoute alors tous vos niveaux respectifs pour déterminer le niveau total de votre personnage. Si vous disposez par exemple de trois niveaux de magicien et de deux niveaux de guerrier, vous êtes considéré comme un personnage de niveau 5.

Au fil de votre progression, vous souhaiterez peut-être vous concentrer avant tout sur votre classe de départ que vous agrémenterez de quelques niveaux dans une autre ou, au contraire, changer complètement de cap et renoncer à toute ambition de progresser dans votre classe originelle. Et pourquoi ne pas vous diversifier encore davantage, par une troisième, voire une quatrième classe ? Le multiclassage est un gage de polyvalence au détriment, certes, de la spécialisation dont font preuve les personnages qui se cantonnent à une classe unique.

Dans le cas où votre nouvelle classe donne accès à des pouvoirs magiques, leur utilisation ne sera possible que si votre personnage est éveillé à la magie. Demandez à votre meneur ce qu'il a prévu concernant la magie et l'Éveil pour sa campagne.

Prérequis

Pour pouvoir prétendre à une nouvelle classe, vous devez remplir les conditions en termes de valeurs de caractéristique, aussi bien pour votre classe actuelle que pour la nouvelle, tout ceci étant indiqué dans la table **Prérequis de multiclassage**. C'est ainsi qu'un barbare qui décide de se multiclasser en druide doit être doté à la fois d'une Force et d'une Sagesse minimales de 13. Ne bénéficiant pas de la formation complète des personnages qui débutent dans une classe, un certain talent est nécessaire pour vous adapter à vos nouvelles ambitions, ce qu'illustrent ces valeurs supérieures à la moyenne.

Prérequis de multiclassage

Classe	Valeurs de caractéristique minimales
Barbare	Force 13
Barde	Charisme 13
Druide	Sagesse 13
Ensorceleur	Charisme 13
Guerrier	Force 13 ou Dextérité 13
Lettré	Intelligence 13
Magicien	Intelligence 13
Moine	Dextérité 13 et Sagesse 13
Paladin	Force 13 et Charisme 13
Prêtre	Sagesse 13
Rôdeur	Dextérité 13 et Sagesse 13
Roublard	Dextérité 13
Sorcier	Charisme 13

La préparation du passage de niveau

Avant de devenir magicien, il faut étudier les arcanes ; avant de devenir moine, il faut apprendre la méditation… Si vous utilisez la règle optionnelle de la préparation du passage de niveau, vous avertissez votre meneur de vos souhaits d'évolution concernant votre personnage. Vos choix déterminent les entraînements auxquels vous vous exercez, et les recherches que vous menez. Le meneur peut intégrer vos projets dans l'aventure sous la forme d'événements dramatiques qui participent à l'ambiance de la campagne.

Jasna est une guerrière de niveau 1. Sa joueuse souhaite par la suite s'orienter vers une classe de prêtresse de Forgeron en jouant l'Éveil à la magie lors du passage au niveau 2 – correspondant donc à son niveau 1 de prêtresse. Dès la création du personnage de Jasna, la joueuse confie son souhait à son meneur. Elle le fait en secret, ne souhaitant pas révéler tout de suite son orientation à ses camarades.
La joueuse et le meneur font le point sur les prérequis et s'entendent pour ajouter des éléments à l'histoire de l'aventurière : Jasna aura une Sagesse de 14 ; elle priera chaque jour Forgeron, lui dédiant ses combats et s'efforçant de vivre en respectant ses valeurs ; enfin, la joueuse établira sa liste de sorts de prêtre à l'avance.
Le meneur de son côté prépare ses scénarios avec ces informations qui lui permettront de ménager une intervention divine. Comme il a opté pour un Éveil à la magie dès la création des personnages, Jasna pourra utiliser ses pouvoirs tout de suite. L'idée est de surprendre les autres joueurs avec cette révélation subite de la capacité de Jasna à manier la magie. Lors d'un combat particulièrement dangereux, le meneur décrit le changement du regard de la guerrière, le souffle qui paraît l'entourer d'une aura puissante… La joueuse lance son premier sort sur son ennemi devant ses camarades interloqués qui cherchent à comprendre ce qui se passe précisément. Est-elle devenue magicienne ? Prêtresse ? Si oui, de quelle divinité et de quel domaine ? Toutes ces questions et interrogations mettent le multiclassage de Jasna en valeur et constituent un petit moment de gloire qui renforce sa vocation de prêtresse.

Points d'expérience

Les points d'expérience demandés pour atteindre un niveau dépendent toujours du niveau total (cf. **la table Progression de personnage**) et non de votre niveau dans une classe donnée.
Si vous êtes donc un prêtre 6/guerrier 1, il vous faut cumuler les PX correspondant au niveau 8 pour pouvoir recevoir votre deuxième niveau de guerrier ou votre septième niveau de prêtre.

Points de vie et dés de vie

Vous recevez les points de vie de votre nouvelle classe en accord avec ce qui est indiqué à la ligne « Points de vie aux niveaux suivants ». La ligne « Points de vie au niveau 1 » est réservée aux personnages dont le niveau total est de 1.
Pour constituer votre réserve de dés de vie, vous faites simplement la somme de tous les dés de vie conférés par vos différentes classes. Si ces dés sont tous du même type, il n'est pas besoin de les distinguer. Le guerrier et le paladin cumulant tous deux des d10, vous disposerez de dix dés de vie de type d10 si vous êtes un paladin 5/guerrier 5. Si vos classes vous donnent des dés de types différents, il convient en revanche de les séparer. Un paladin 5/prêtre 5, par exemple, disposera de 5d10 et de 5d8.

Bonus de maîtrise

Votre bonus de maîtrise est toujours basé sur votre niveau de personnage (cf. **la table Progression de personnage**) et non sur votre niveau de classe. Si vous êtes un guerrier 3/roublard 2, votre bonus de maîtrise est celui d'un personnage de niveau 5, soit +3.

Maîtrises

Lorsque vous recevez votre premier niveau dans une classe qui n'est pas celle que vous avez prise au départ, vous n'acquérez qu'une partie des maîtrises de départ de cette nouvelle classe, comme le montre la table **Maîtrises de multiclassage.**

Maîtrises de multiclassage

Classe	Maîtrises acquises
Barbare	Boucliers, armes courantes, armes de guerre
Barde	Armures légères, une compétence au choix, un instrument de musique au choix
Druide	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides ne peuvent pas porter d'armure ou de bouclier faits de métal)
Ensorceleur	—
Guerrier	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre
Lettré	Une compétence au choix, un type d'outils au choix, une langue au choix
Magicien	—
Moine	Armes courantes, épées courtes
Paladin	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre
Prêtre	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Rôdeur	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre, une compétence de la liste de la classe
Roublard	Armures légères, une compétence de la liste de la classe, outils de voleur
Sorcier	Armures légères, armes courantes

Aptitudes de classe

Quand vous recevez un nouveau niveau dans une classe, vous acquérez les aptitudes correspondantes. En revanche, vous ne gagnez pas l'équipement de départ de la classe. Les aptitudes suivantes obéissent à des règles spécifiques dans le cadre d'un multiclassage : Attaque supplémentaire, Conduit divin, Défense sans armure, Sorts.

Défense sans armure

Si vous disposez déjà de l'aptitude Défense sans armure, vous ne pouvez pas la recevoir de nouveau par le biais d'une autre classe.

Attaque supplémentaire

Si vous bénéficiez de l'aptitude de classe Attaque supplémentaire par l'intermédiaire de plus d'une classe, vous n'en cumulez pas les bénéfices. Vous ne pouvez ainsi pas effectuer plus de deux attaques grâce à cette aptitude, sauf si la description le précise (comme c'est le cas pour un guerrier d'un certain niveau). De même, la manifestation occulte lame assoiffée du sorcier ne vous confère pas d'attaque additionnelle si vous disposez également d'Attaque supplémentaire.

Conduit divin

Si vous disposez de l'aptitude Conduit divin et que vous gagnez un niveau dans une classe qui vous octroie une nouvelle fois cette aptitude, vous acquérez les effets de Conduit divin associés à cette classe, mais pas d'utilisation supplémentaire de l'aptitude. Vous ne gagnez de nouvelles utilisations que lorsque vous atteignez un niveau de classe qui le spécifie. Si vous êtes par exemple un prêtre 6/paladin 4, vous pouvez recourir deux fois à Conduit divin entre deux repos, car votre niveau de prêtre vous octroie plusieurs utilisations. Chaque fois que vous utilisez cette aptitude, vous choisissez quel effet de Conduit divin produire parmi tous ceux auxquels vos deux classes vous donnent accès.

Sorts

Votre capacité à lancer des sorts dépend en partie de vos niveaux cumulés dans toutes les classes présentant cette aptitude, mais aussi des niveaux que vous atteignez dans chacune de ces classes. Elle dépend également du choix de votre meneur concernant l'Éveil de votre personnage à la magie. Une fois que vous avez acquis l'aptitude Sorts par l'intermédiaire de plus d'une classe, les règles suivantes s'appliquent. Si vous vous multiclassez, mais que seule une classe vous octroie cette aptitude, il vous suffit de suivre les règles décrites pour cette classe.

Sorts connus et préparés. Vous choisissez séparément pour chaque classe quels sorts vous connaissez et préparez, comme un personnage qui n'aurait que cette classe. Si vous êtes par exemple un rôdeur 4/magicien 3, vous connaissez trois sorts de rôdeur du 1er niveau, comme l'indique votre niveau pour cette classe. En tant que magicien de niveau 3, vous connaissez trois sorts mineurs de magicien, tandis que votre grimoire renferme dix sorts de magicien dont deux peuvent être du 2e niveau (les deux sorts acquis en atteignant le niveau 3 de magicien). Si votre Intelligence est de 16, vous pouvez préparer six sorts de magicien contenus dans votre grimoire.
Chaque sort ainsi connu ou préparé est associé à une classe donnée et recourt à la caractéristique magique de cette classe lorsque vous le lancez. De même, un focaliseur magique tel qu'un symbole sacré ne peut être utilisé qu'avec les sorts associés à la classe qui vous donne accès à l'objet.
Quand un sort mineur devient plus puissant à certains niveaux, cette progression dépend de votre niveau de personnage, et non de votre niveau dans une classe donnée.

Emplacements de sort. Pour connaître le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez, faites la somme de vos niveaux de barde, d'ensorceleur, de druide, de magicien et de prêtre, auxquels vous ajoutez la moitié (arrondie à l'inférieur) de vos niveaux de paladin et de rôdeur. Consultez alors la table **Lanceur de sorts multiclassé** en prenant ce total comme niveau de référence pour connaître votre nombre d'emplacements de sort.
Si vous disposez de plus d'une classe de lanceur de sorts, la table peut vous octroyer des emplacements de sort d'un niveau supérieur à ce que vous êtes censé pouvoir connaître ou préparer. Vous pouvez parfaitement utiliser ces emplacements, mais uniquement pour lancer les sorts auxquels vous avez accès, de niveau inférieur donc. Quand un sort tel que mains brûlantes produit un effet spécial lorsqu'il est lancé à plus haut niveau, vous pouvez recourir à cet effet même si vous ne disposez vous-même d'aucun sort d'un tel niveau.
En reprenant l'exemple du rôdeur 4/magicien 3, vous vous retrouvez avec l'équivalent d'un personnage de niveau 5 pour ce qui est de déterminer ses emplacements de sort et disposez donc de quatre emplacements du 1er niveau, trois du 2e niveau et deux du 3e niveau. Vous ne connaissez toutefois aucun sort du 3e niveau ni le moindre sort de rôdeur du 2e niveau. Vos emplacements du 3e niveau vous permettent donc de lancer des sorts de niveau inférieur que vous connaissez, éventuellement avec des effets avancés.

Lanceur de sorts multiclassé

Niveau	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Magie de pacte. Si vous disposez à la fois de l'aptitude Sorts et de l'aptitude Magie de pacte de la classe de sorcier, vous pouvez utiliser des emplacements de sort octroyés par cette dernière pour lancer des sorts que vous connaissez ou avez préparés par l'intermédiaire de l'aptitude Sorts d'une autre classe. Vous pouvez de même dépenser des emplacements conférés par l'aptitude de classe Sorts pour lancer des sorts de sorcier que vous connaissez.

Dons

Un don représente un talent ou un domaine d'expertise qui accorde certaines aptitudes spéciales qui ne dépendent pas de la classe du personnage, mais qui sont l'expression d'un entraînement particulier ou de capacités uniques.

À certains niveaux, votre classe vous offre l'aptitude Augmentation de caractéristique. Grâce à la règle optionnelle des dons, vous pouvez renoncer à cette aptitude pour prendre à la place un don de votre choix. Vous ne pouvez choisir un même don qu'une seule fois, à moins que sa description n'indique le contraire.

Pour prendre un don, vous devez répondre à tous les prérequis indiqués dans sa description.

Si d'aventure vous perdez l'un des prérequis d'un don, vous ne pouvez plus utiliser celui-ci jusqu'à ce que vous répondiez à nouveau au prérequis. Le don Lutteur exige par exemple que vous possédiez un minimum de 13 en Force. Si pour une raison ou une autre votre Force chute en dessous de 13 (à cause d'une malédiction, par exemple) vous ne pouvez plus bénéficier du don Lutteur tant que votre Force n'aura pas retrouvé cette valeur minimale.

Certains dons nécessitent que votre personnage soit éveillé à la magie pour pouvoir jouir de leur bénéfice. De tels dons sont précédés du symbole



S'entraîner pour gagner ses dons

Les principes de la règle optionnelle de la préparation du passage de niveau peuvent s'appliquer aux dons. Vous déterminez ainsi les dons qui vous intéressent le plus et en faites une liste dont le meneur a connaissance. En jeu, vous adoptez des habitudes et attitudes qui correspondent à la description du don et peuvent justifier son acquisition.
L'entraînement que vous suivez colore le don d'une manière très personnelle tout en créant des situations de jeu amusantes.
Si vous souhaitez acquérir le don Talent pour maîtriser des compétences sociales, telles que Persuasion, Intuition et Tromperie, vous pourriez montrer votre intérêt pour ces domaines en passant du temps dans les auberges ou en cherchant à séduire des PNJ que vous rencontrez. Ainsi pour vous, le don Talent devient un don de l'aisance en société, une sorte de Talent « beau parleur », très différent de la version du don développée par un de vos camarades.

Abjurateur

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort
La magie de protection vous a révélé certains de ses mystères, si bien que vous recevez les bénéfices suivants :
- La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Chaque fois que vous lancez une abjuration du 1er niveau ou supérieur, vous recevez autant de points de vie temporaires que le double du niveau de l'emplacement utilisé.

Ambidextre

Prérequis : aptitude de classe Attaque supplémentaire
Votre adresse vous permet de réaliser des manœuvres éblouissantes. Vous recevez les bénéfices suivants :
- Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- **Aisance à deux armes.** Lorsque vous tenez une arme légère de corps à corps dans chaque main et que vous entreprenez l'action Attaquer, vous pouvez au prix d'une action bonus effectuer deux attaques avec votre deuxième arme au lieu d'une seule (cf. **Combat à deux armes du chapitre Combat : effectuer une attaque**).
- **Synchronie.** Lorsque vous tenez une arme légère de corps à corps dans chaque main et que vous bénéficiez d'un avantage à vos jets d'attaque contre une cible donnée, si vous réussissez contre elle une attaque avec l'une de ces armes et que le dé le plus faible de cette attaque aurait suffi à la toucher, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour lui infliger en plus les dégâts de l'autre arme (votre modificateur de caractéristique ne s'applique pas, sauf si vous disposez de l'aptitude de classe Combat à deux armes).

Vous tenez un cimeterre et une épée courte ; bénéficiant d'un avantage, vous attaquez au cimeterre une cible contre laquelle il vous faut obtenir un 12 sur le dé. Vous obtenez 17 et 14, ce qui vous permet de jouer votre réaction pour lui appliquer les dégâts de l'épée courte en plus de ceux du cimeterre.

Archiviste

Vous avez appris à organiser vos notes et sources de savoir de manière très ingénieuse, ce qui vous confère les bénéfices suivants :
- Votre valeur d'Intelligence augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence associé à l'une des compétences suivantes : Arcanes, Histoire, Religion ou Nature, vous bénéficiez d'un avantage si vous disposez d'au moins 1 minute pour consulter vos notes et rassembler vos souvenirs. Vous ne pouvez recourir qu'une seule fois à cette version du don pour une question donnée et uniquement si vous n'avez pas au préalable utilisé la version suivante pour la même question.
- De même, lorsque vous effectuez un test d'Intelligence associé à l'une de ces mêmes compétences dans le cadre d'un repos court, vous pouvez renoncer à lancer le dé et considérer que vous avez obtenu un résultat de 15 sur le dé. Vous ne pouvez recourir qu'une seule fois à cette version du don pour une question donnée.

Brise-lame

Choisissez une catégorie : armes tranchantes ou armes contondantes. Lorsque vous effectuez une attaque de corps à corps avec une arme de la catégorie choisie, vous recevez les bénéfices suivants :
- Bonus de +1 aux jets d'attaque.
- Si vous bénéficiez d'un avantage à l'attaque et que le résultat du dé le plus faible aurait suffi à toucher la cible, l'attaque est réussie (avec les conséquences normales) et vous pouvez désarmer la cible.
  L'une des armes qu'elle tient atterrit alors dans un espace de votre choix, dans un rayon de 1,50 m d'elle.
- Si vous réussissez un coup critique contre une cible, les effets du coup critique s'appliquent et vous pouvez décider que l'une des armes tenues par la cible se brise et devient inutilisable, sous réserve qu'elle ne soit pas magique.

Catalyseur magique

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

Vous avez appris à convertir les énergies magiques qui vous meurtrissent pour alimenter vos propres sorts.

Lorsque vous subissez des dégâts infligés par un sort, vous pouvez récupérer un emplacement de sort dont le niveau est inférieur ou égal au dixième des dégâts effectivement subis (arrondir à l'inférieur). Si vous n'avez aucun emplacement de sort correspondant à récupérer, vous ne tirez aucun bénéfice.

Collectionneur de magie

Vous pouvez entretenir une affinité avec un nombre maximum de cinq objets magiques (au lieu de trois seulement). Par ailleurs, vous ne tenez pas compte des restrictions en matière de classe, de race ou de niveau concernant l'utilisation des objets magiques.

Combat tropical

Vous avez appris à vous battre dans des contrées où le soleil est si brûlant que porter une armure est non seulement désagréable, mais pourrait vous coûter la vie. Vous recevez les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20. Vous recevez la maîtrise des boucliers.
- **Défense sans armure.** Tant que vous ne portez aucune armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution.
  Vous ne perdez pas ce bénéfice lorsque vous utilisez un bouclier.

Compagnon animal

Prérequis : maîtrise de la compétence Dressage

Vous savez forger un lien profond avec un animal, au point qu'il est prêt à mourir pour vous.



Si l'environnement le permet, vous pouvez attirer à vous un animal parmi la liste suivante : gorille, loup, ours noir, panthère ou sanglier (votre meneur peut étoffer cette liste, à condition de se limiter aux bêtes de taille P ou M dont le FP ne dépasse pas ½). Sauf si les circonstances l'empêchent, l'animal se montre amical avec vous dès le départ et vous suit, intrigué. Si vous le traitez bien pendant une semaine, il finit par se rapprocher de vous au point de vous accompagner fidèlement et d'obéir à vos instructions comme le ferait un chien très bien dressé. Votre contact le rend en outre meilleur, si bien que sa valeur d'Intelligence passe à 4 si elle était inférieure. Ses points de vie maximums deviennent égaux à la moitié des vôtres, sauf s'ils étaient supérieurs à cette valeur. Chaque fois que vos points de vie maximums changent, les siens également, selon la même formule. En situation de combat, l'animal suit vos instructions (tant qu'elles restent simples et compréhensibles pour un animal très intelligent) et a son propre rang d'initiative. C'est vous qui décidez de ses actions, ses déplacements et ses réactions, tant que vous êtes conscient, que vous le voyez et qu'il vous entend. Sans cela, il continue d'agir de la manière la plus cohérente avec ce qui se passe. L'attention soutenue qu'il vous accorde l'empêche d'effectuer plus d'une seule attaque à son tour de jeu.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'un compagnon animal à la fois. Si votre compagnon animal meurt ou que le lien se brise, car vous le traitez mal ou vous désintéressez de lui, vous pouvez entamer la procédure d'apprivoisement avec une autre bête répondant aux critères.

Contre-feu

Vous avez appris à profiter de la moindre diversion dans le feu de l'action. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m tombe à 0 point de vie ou subit un coup critique, vous pouvez jouer votre réaction pour vous déplacer jusqu'à votre VD et entreprendre l'action Assister, Esquiver, Fouiller, Se cacher ou Utiliser un objet.

Devin

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

L'art divinatoire vous ouvre ses voies, si bien que vous recevez les bénéfices suivants :

- La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Le DD des divinations que vous lancez augmente de 2.
- **Pressentiment.** Au début de votre tour de jeu, vous pouvez lancer 1d20 avant d'entreprendre quoi que ce soit ; notez alors le résultat. La première fois avant le début de votre tour de jeu suivant qu'une action ou une réaction entraîne un jet de d20, que ce soit une attaque de votre part ou d'une autre créature, un jet de sauvegarde, un test de caractéristique ou autre, aucun dé n'est lancé et c'est le résultat de votre jet initial qui s'applique. Si aucun jet n'a été requis quand arrive le début de votre tour de jeu suivant, le don n'a aucun effet. Une fois que vous avez utilisé cette application du don, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Doigts de fée

Votre habileté manuelle est telle que vous recevez les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous recevez un bonus de +2 aux tests de Dextérité associés à la compétence Escamotage ou visant à crocheter une serrure, à confectionner, armer ou désarmer un piège, à ligoter une créature ou un objet, ou autre activité non martiale dépendant directement de la mobilité manuelle (à l'appréciation du meneur).

Enchaînement

Les hordes d'ennemis se transforment devant vous en jeux de quilles. Lorsque vous faites tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque d'arme de corps à corps, vous recevez une attaque supplémentaire pour le tour de jeu en question. Vous ne pouvez, lors d'un même tour de jeu, bénéficier grâce à ce don d'un nombre d'attaques supplémentaires supérieur à votre bonus de maîtrise.

Expéditif

Votre rapidité et vos mouvements fluides vous confèrent les bénéfices suivants :

- Votre vitesse de déplacement augmente de 3 m.
- Boire le contenu d'une fiole ne vous demande aucune action.
- Quand une arme affiche la propriété rechargement, vous ne tenez pas compte de celle-ci.
- Lorsque vous êtes à terre, vous relever ne vous coûte que 1,50 m de déplacement.

Faufilement

Vous avez appris à vous faufiler et à glisser entre les coups, ce qui vous procure les bénéfices suivants :

- Lorsque vous provoquez une attaque d'opportunité, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts qu'elle vous inflige.
- Lorsque vous êtes agrippé, vous bénéficiez d'un avantage aux tests visant à vous extraire de la situation en question (lutte, étreinte, etc.).
- Lorsque vous vous déplacez en terrain difficile et que vous entreprenez l'action Foncer, il ne vous en coûte aucun déplacement supplémentaire.
- Lorsque vous vous faufilez dans un espace réduit (cf. **chapitre Combat**), vous n'êtes pas soumis aux inconvénients correspondants.
- Traverser l'espace d'un allié ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire.

Vous pouvez tenter de traverser un espace occupé par un ennemi dont la catégorie de taille est censée vous en empêcher en tentant un test opposé d'Acrobaties.
Si vous l'emportez, vous pouvez traverser l'espace de cet ennemi en acquittant le déplacement correspondant et sans provoquer d'attaque d'opportunité de sa part.

Gladiateur

Prérequis : 13 ou plus en Constitution

Vous avez combattu durant des années, pris bien des coups. Aujourd'hui, vous savez encaisser mieux que d'autres.

- Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Choisissez un type de dégâts : contondants, tranchants ou perçants. Vous bénéficiez d'une résistance contre ces dégâts. Ce don peut être choisi plusieurs fois, à condition d'y associer chaque fois un type de dégât différent.

Harponneur

Vous savez équiper vos armes de lancer d'un filin pour les récupérer sur le champ de bataille et porter des attaques particulièrement dangereuses.
Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme affichant la propriété lancer, mais pas la propriété finesse, vous pouvez appliquer votre bonus de Dextérité aux dégâts infligés en plus de votre bonus de Force, et vous pouvez la récupérer au prix d'une action bonus pour l'avoir en main au même tour de jeu.
Par ailleurs, si cette arme inflige des dégâts perforants, au lieu de la récupérer, vous pouvez tenter de « harponner » une cible que vous avez touchée, si sa catégorie de taille n'est pas à plus d'un cran de la vôtre. Effectuez alors un test de Force opposé au test de Force ou de Dextérité de la cible (au choix de celle-ci).
Si vous l'emportez, la cible est considérée comme agrippée (cf. **chapitre États préjudiciables**). La cible peut s'extraire de l'étreinte selon la règle normale (cf. **section Lutte du chapitre Combat : effectuer une attaque**). De même, le filin peut être attaqué normalement (CA 12 ; 5 pv ; immunité aux dégâts psychiques et de poison).
Tant que la cible est ainsi harponnée et que vous tenez la courroie vous permettant de contrôler l'arme, vous pouvez au prix d'une action lui infliger automatiquement les dégâts de l'arme. Plutôt que de recourir à la règle normale consistant à déplacer une créature agrippée (cf. **chapitre Action et combat : Lutte**), vous pouvez renoncer à vous déplacer pour tirer une créature harponnée vers vous, jusqu'à la moitié de votre VD.

Herboriste

Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique associés au nécessaire d'herboristerie (vous en acquérez la maîtrise si elle vous faisait défaut) et à tout test visant à trouver ou cueillir des plantes entrant dans la composition de substances magiques ou médicinales.
En outre, vous savez préparer des décoctions, sortes de potions magiques périssables. Il vous faut pour cela vous procurer les plantes et ingrédients naturels nécessaires : vous devez consacrer une heure à trouver ces composantes dans la nature et réussir selon votre choix un test de Sagesse (Survie) ou d'Intelligence (Nature) dont le DD est donné par la table ci-après, qui vous indique également quelles décoctions vous pouvez ainsi produire. Les plantes utilisées doivent être fraîchement cueillies (depuis moins de 8 heures) pour pouvoir entrer dans la préparation de la décoction, qui vous demande également une heure et un test de nécessaire d'herboristerie (DD indiqué ci-après).

À l'issue de cette opération, en cas d'échec, les ingrédients sont perdus. En cas de réussite, en revanche, vous obtenez l'équivalent de la potion magique du même nom, si ce n'est qu'elle devra être consommée dans les 24 heures, après quoi ses propriétés magiques se dissipent.

Potion équivalente	DD pour trouver les plantes	DD pour préparer la décoction
Potion d'escalade	10	12
Potion d'invisibilité	18	25
Potion de croissance	12	15
Potion de guérison	10	12
Potion de guérison améliorée	12	15
Potion de guérison supérieure	15	20
Potion de lecture de l'esprit	15	20
Potion de résistance*	15	20
Potion de respiration aquatique	12	15



* Vous déterminez avant de commencer la cueillette à quel type de dégâts la décoction offrira une résistance (cf. **description de la potion dans Arcanes**).
Votre meneur pourra vous donner plus de détails sur les potions correspondantes. En outre, il pourra éventuellement vous permettre de préparer d'autres décoctions reproduisant les effets de potions. Une bonne base pour déterminer les DD associés est la suivante : *potions courantes* : 10 pour trouver, 12 pour préparer ; *potions assez rares* : 12 et 15 ; *potions rares* : 15 et 20 ; *potions rarissimes* : 18 et 25 ; *potions légendaires* : 20 et 30.

Héroïque

Vous êtes capable de prouesses ponctuelles, au grand dam de ceux qui vous sous-estiment.
Vous disposez de 3 **points d'héroïsme**. Vous pouvez les dépenser dans certaines circonstances décrites ci-après. Vous récupérez votre quota en terminant un repos long.
Lorsque vous devez effectuer un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme et décider de ne pas lancer le dé : on considère alors que vous avez obtenu 12 sur le dé. Dans ces mêmes conditions, vous pouvez dépenser 2 points d'héroïsme pour obtenir automatiquement 15 sur le dé. Si vous dépensez 1 point d'héroïsme supplémentaire, vous pouvez prendre cette décision alors que vous avez déjà lancé le dé (dont on ne tient alors pas compte).
Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez dépenser 2 points d'héroïsme pour transformer votre simple réussite en coup critique.
En outre, vous pouvez dépenser :

- 1 point d'héroïsme pour imposer pendant 1 round un désavantage aux attaques qui vous prennent pour cible.
- 1 point d'héroïsme pour faire relancer un jet d'attaque qui vient d'avoir lieu contre vous ; vous choisissez ensuite quel lancer s'applique.
- 1 point d'héroïsme pour doubler votre vitesse de déplacement pendant 1 round.
- 1 point d'héroïsme pour bénéficier de la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 1 round (2 points pour 1 minute).
- 1 point d'héroïsme pour dépenser aussitôt 1 dé de vie.
- 2 points d'héroïsme pour éliminer un niveau de fatigue.

Impavide

Votre expérience, votre foi ou votre assurance vous permettent de traverser des épreuves insurmontables pour un esprit plus fragile.
Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets entraînant l'état effrayé ou charmé, ainsi que ceux qui engendrent une forme de folie ou de corruption.

Insensibilité élémentaire

Prérequis : 13 ou plus en Constitution ou Charisme

Vous avez longuement côtoyé un élément hostile, par exemple en habitant dans des régions polaires. À force d'y exposer votre corps et votre esprit, vous avez développé une résistance exceptionnelle.

- Votre valeur de Constitution ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Choisissez un type de dégâts : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre. Vous bénéficiez d'une résistance contre ces dégâts. Ce don peut être choisi plusieurs fois, à condition d'y associer chaque fois un type de dégât différent.

Lanceur de couteaux

Votre aisance et votre précision avec les petits projectiles sont telles, que vous recevez les bénéfices suivants lorsque vous attaquez à distance avec des armes affichant les propriétés finesse et lancer.

- Vous pouvez attaquer une fois de plus au prix d'une action bonus, à condition de disposer des armes nécessaires.
- Les abris partiels et supérieurs ne vous imposent aucun malus aux jets d'attaque.
- Vous ne subissez pas de désavantage si une créature hostile est située dans un rayon de 1,50 m de vous.

Magie persévérante

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

Quand vos sorts ratent leur cible, la ténacité de votre magie opère.

- La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Lorsque vous lancez un sort du 1er niveau ou supérieur et que toutes les cibles en évitent la totalité des effets, vous pouvez aussitôt lancer un sort mineur que vous connaissez. Ce don ne peut pas s'appliquer quand une cible réussit son jet de sauvegarde, mais subit tout de même des dégâts, un état préjudiciable ou autre désagrément notable.

Maître des poisons

Votre expertise dans le domaine toxicologique est telle que vous recevez les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Dextérité ou d'Intelligence augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique associés au nécessaire d'empoisonneur (vous en acquérez la maîtrise si elle vous faisait défaut).
- Vous pouvez, au prix d'une action, détecter automatiquement la présence de tout poison non magique dans un rayon de 1,50 m, à condition que la substance vous soit visible ou qu'elle dégage une odeur que vous pouvez percevoir.
- Vous pouvez consacrer une heure à améliorer un poison existant, à condition de disposer de votre nécessaire d'herboristerie et de dépenser 10 % de la valeur du poison de départ en ingrédients spéciaux. Dans ce cas, le DD de sauvegarde associé augmente de votre bonus de maîtrise. On ne peut améliorer un poison qu'une seule fois.
- Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde contre un poison, vous pouvez jouer votre réaction pour le retenter aussitôt. Le résultat du deuxième jet remplace alors celui du premier.

Mental d'acier

Vous savez prendre le recul nécessaire lorsque vous essuyez un coup dur, au point d'en revenir plus fort encore.

- Votre valeur de Sagesse augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Par ailleurs, chaque fois que vous obtenez un 1 sur le d20 d'un jet d'attaque ou d'un jet de sauvegarde, ou encore qu'un adversaire réussit un coup critique contre vous, vous recevez aussitôt un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau. Cela ne peut s'appliquer qu'en situation de stress ; si le jet intervient alors que vous n'êtes absolument pas en danger (tir à l'arc, jeu ou autre), le meneur peut décider que vous ne recevez aucun point de vie temporaire.



Nécromant

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

La mort qui rôde vous rassérène. Vous recevez les bénéfices suivants :

- La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- **Opportunisme funèbre.** Lorsqu'une créature de taille P ou supérieure que vous voyez (autre qu'un mort-vivant ou une créature artificielle) tombe à 0 pv dans un rayon de 9 m de vous, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour lancer un sort mineur que vous connaissez ou pour récupérer un nombre de points de vie égal au triple de votre bonus de maîtrise.

Panache martial

Les coups que vous portez sont si spectaculaires, que vos cibles perdent parfois leurs moyens.

Lorsque vous bénéficiez d'un avantage à un jet d'attaque d'arme et que le résultat du dé le plus faible aurait suffi à toucher la cible ou que vous réussissez un coup critique avec une attaque d'arme, la cible subit les effets supplémentaires suivants, selon les dégâts infligés par l'arme :

- Dégâts contondants : la cible est repoussée de 3 m ou se retrouve à terre, selon votre choix.
- Dégâts perforants : la cible est entravée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- Dégâts tranchants : la cible est neutralisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Parangon

Vous restez une source d'inspiration pour vos compagnons d'armes.

- La valeur de la caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Par ailleurs, lorsque vous réussissez un coup critique ou que vous réduisez une créature à 0 point de vie, tous les alliés qui vous voient dans un rayon de 9 m reçoivent aussitôt un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme (minimum de 1).

Pavois

Vos ennemis ne tardent pas à redouter votre maîtrise du bouclier. Vous recevez les bénéfices suivants tant que vous êtes équipé d'un bouclier :

- Si vous ne vous déplacez pas à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un abri partiel (cf. **chapitre Combat : Abri**) jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Ce bénéfice ne s'applique pas quand vous subissez l'état neutralisé.
- Quand un adversaire vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour lui infliger automatiquement autant de dégâts contondants que votre bonus de maîtrise.

Pilier de taverne

Habitué de la vie nocturne et des débits de boisson, vous avez développé les bénéfices suivants :

- Lorsque vous affichez l'état préjudiciable empoisonné, le désavantage aux jets d'attaque ne s'applique pas pour vous et vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique associés aux jeux d'argent.
- Le brouillard et la brume, qu'ils soient ou non d'origine magique, gênent moins votre vision que la normale. Une zone légèrement voilée par un tel effet ne l'est pas pour vous et une zone grandement voilée n'est pour vous que légèrement voilée.
- Oiseau de nuit, vous avez l'habitude de sortir à la nuit tombée. Vous obtenez la vision dans le noir sur 9 m. Si vous aviez déjà cette aptitude, sa portée augmente d'autant.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Perception opposés à un test de Discrétion ou d'Escamotage.

Poigne d'ogre

Prérequis : 15 ou plus en Force, taille M ou supérieure

La fermeté de votre poigne vous confère les bénéfices suivants :

- Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Force intervenant dans le cadre d'une lutte ou quand vous cherchez à bousculer une créature (cf. **sections Lutte** et **Bousculer une créature du chapitre Combat : effectuer une attaque**).
- Toutes les armes qui ne sont pas lourdes sont considérées comme légères entre vos mains.
- Vous pouvez manier d'une seule main les armes de corps à corps affichant la propriété deux mains. Dans ce cas, vous subissez un malus de -1 aux jets de dégâts correspondants.
- Lorsque vous tenez à deux mains une arme de corps à corps affichant la propriété deux mains ou polyvalente, vous appliquez aux jets de dégâts correspondants un bonus supplémentaire égal à la moitié de votre modificateur de Force (arrondi à l'inférieur).

Regain

Votre orgueil est tel, à moins que ce ne soit que votre instinct de survie, que vous savez vous ressaisir dans les situations les plus désespérées.

Lorsque vos points de vie actuels sont inférieurs à la moitié de vos points de vie maximums, vous recevez les bénéfices suivants lorsque vous entreprenez l'action Esquiver, en plus des effets normaux :

- Vous pouvez aussitôt dépenser un ou plusieurs dés de vie et récupérer les points de vie correspondants selon la règle du repos court (cf. **chapitre Aventures**).
- Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets de sauvegarde (et non uniquement ceux de Dextérité) jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- Les dégâts qui vous sont infligés jusqu'au début de votre tour de jeu suivant sont réduits de moitié.
- Vous pouvez effectuer gratuitement l'action Chercher (cf. **chapitre Combat : actions de combat**).

Réminiscence magique

Prérequis : capacité de préparer au moins un sort

Vous savez puiser dans votre acquis magique dans l'urgence pour trouver une solution inespérée, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

- La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous pouvez à tout moment ajouter un sort à la liste de vos sorts préparés (aucune action requise) parmi la liste des sorts que vous connaissez (grimoire pour les magiciens, liste de classe pour les autres). Ce sort s'ajoute simplement à votre liste de sorts préparés. Vous pouvez ensuite le lancer normalement, en acquittant le temps d'incantation, les composantes et l'emplacement de sort selon la règle habituelle. Les sorts ainsi « préparés » cessent de l'être à l'issue d'un repos long. Chaque recours au don vous impose un niveau de fatigue.

Science du déséquilibre

Votre connaissance des lois du mouvement et des points de pression vous permet de profiter de l'élan de votre adversaire pour mieux le saisir et le renverser, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

- Vous pouvez substituer votre Dextérité à votre Force pour les tests de caractéristique intervenant dans le cadre d'une lutte et quand vous cherchez à bousculer une créature (cf. **sections Lutte** et **Bousculer une créature du chapitre Combat : effectuer une attaque**).
- Une fois par tour de jeu, lorsque vous réussissez une attaque à mains nues, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour tenter gratuitement de bousculer la cible en question ou de lutter contre elle.

Secours

Vous êtes né pour soigner et guérir, rôle que même votre ennemi semble respecter.

Si, à votre tour de jeu, vous prodiguez des soins à une créature autre que vous, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité par vos déplacements et vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise (une seule fois par tour). Par ailleurs, lorsque l'un de vos alliés subit un coup critique ou tombe à 0 point de vie, vous pouvez jouer votre réaction pour vous déplacer jusqu'à votre VD afin de vous rapprocher de cet allié (ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité).

Par ailleurs, vous pouvez stabiliser une créature au prix d'une action bonus (au lieu d'une action), que vous recouriez à une trousse de guérisseur ou à un test de Sagesse (Médecine). Dans ce dernier cas, vous bénéficiez d'un avantage au test.

Sens du critique

Lorsque vous réussissez un coup critique, lancez un dé de moins que prévu et ajoutez au résultat le maximum possible pour le dé omis.

Vous obtenez un coup critique à l'épée longue ; au lieu de lancer 2d8, jetez seulement 1d8 auquel vous ajoutez 8.

Par ailleurs, quand vous réussissez un coup critique, lancez aussitôt un autre d20 et consultez la table suivante pour voir si vous provoquez un effet supplémentaire. Le cas échéant, cet effet s'applique en plus des dégâts normaux du coup critique.

1d20	Effet supplémentaire
1-5	Aucun.
6	Tous les alliés qui vous voient peuvent effectuer une attaque de corps à corps en jouant leur réaction.
7	La cible est étourdie pendant 1 round.
8	La cible est aveuglée pendant 1 round.
9	La cible se retrouve à terre.
10	La cible est effrayée par vous pendant 1 minute.
11	Tous les alliés de la cible qui vous voient sont effrayés par vous pendant 1 round.
12	La cible est paralysée pendant 1 round.
13	Votre VD est doublée pendant 1 round.
14	La cible subit les dégâts normaux de l'arme, comme si vous l'aviez touchée une fois de plus.
15	La cible est entravée pendant 1 round.
16	La cible se retrouve inconsciente pendant 1 round.
17	La cible est neutralisée pendant 1 round.
18	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets d'attaque, vos jets de sauvegarde et vos tests de caractéristique pendant 1 round.
19	Vous recevez 10 points de vie temporaires.
20	Vous bénéficiez instantanément de tous les effets d'un repos court (y compris la possibilité de dépenser des dés de vie).

Succès mitigé

Parfois, vous réussissez ce que vous entreprenez dans la douleur. Lorsque vous effectuez une attaque avec un désavantage et que vous la ratez, mais que le dé le plus élevé vous aurait permis de toucher la cible, vous pouvez décider de réussir tout de même votre attaque, à condition d'accepter un désagrément simultané. Résolvez alors normalement les effets de l'attaque réussie et lancez 1d10, puis consultez la table suivante (si les conditions empêchent l'effet indiqué de s'appliquer, il ne se passe rien de plus) :

1d10	Effet
1	Vous vous infligez les mêmes dégâts qu'à votre cible
2	Vous provoquez aussitôt une attaque d'opportunité de la part de tous les adversaires situés dans un rayon de 1,50 m de vous
3	Vous subissez un niveau de fatigue
4	Vous lâchez votre arme, qui tombe dans un espace situé à 3 m de vous, déterminé aléatoirement
5	Vous tombez à terre
6	Vous êtes entravé pour 1 round
7	Vous êtes neutralisé pour 1 round
8	Vous perdez votre concentration
9	Vous hurlez
10	Vous avez bien fait !

Talent

Vous disposez de 4 points que vous dépensez en sélectionnant ce don pour acquérir les bénéfices de votre choix (voir plus loin). Les bénéfices qui ne coûtent que 1 point peuvent être pris plusieurs fois. Vous ne pouvez choisir 2 fois le même bénéfice à 2 points. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois au fil de votre progression. Les points non dépensés sont perdus (ils ne peuvent être conservés en attendant une nouvelle acquisition de ce même don). Tous les apprentissages doivent être validés par votre meneur qui peut réclamer un entraînement préalable auprès d'un mentor, par exemple.

Bénéfices coûtant 1 point :

- 1 maîtrise de compétence.
- 1 maîtrise d'un type d'outils.
- 2 langues communes.
- 1 maîtrise d'arme (une catégorie d'armes précise : « épées courtes » ou « épées à deux mains », par exemple, mais pas juste « épées »).

Bénéfices coûtant 2 points :

- 1 maîtrise de jet de sauvegarde.
- 1 langue exotique (avec l'accord de votre meneur).
- 1 augmentation de 1 point d'une valeur de caractéristique jusqu'à un maximum de 20.
- 1 maîtrise de catégorie d'armures (légères, intermédiaires ou lourdes), sachant que la maîtrise des armures intermédiaires n'est accessible que si vous maîtrisez les armures légères, et celle des armures lourdes que si vous maîtrisez les armures intermédiaires. La maîtrise des armures intermédiaire inclut celle des boucliers.
- 1 expertise : choisissez une compétence ou un type d'outils dont vous avez la maîtrise ; votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique correspondant.
- 1 bonus de +1 aux jets d'attaque associés à une catégorie d'armes précise (cf. **plus haut**).
- L'apprentissage de 2 sorts mineurs choisis dans la liste de sorts de la classe de votre choix. La caractéristique magique correspondante est celle associée à la classe en question (cf. **chapitre Classes**) et votre bonus de maîtrise s'applique pour le calcul du DD de sauvegarde des sorts et de votre modificateur d'attaque des sorts.

Téméraire

Votre intrépidité vous permet de surmonter les conditions les plus adverses, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

- Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde contre l'état effrayé, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour retenter le jet en question.
- Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts des attaques de corps à corps contre les créatures d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre. Ce bonus est égal à +1 par cran d'écart des catégories de taille.
- Lorsque vous subissez un coup critique, vous pouvez jouer votre réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature située à portée.

Tenaille

Vous savez profiter de la proximité de vos alliés pour accabler l'ennemi.
Lorsque, à votre tour de jeu, vous effectuez une attaque de corps à corps contre une créature alors qu'un de vos alliés non neutralisés est situé dans un rayon de 1,50 m d'elle, vous pouvez au prix d'une action bonus bénéficier d'un avantage au jet d'attaque en question. Si l'attaque en question touche, les dégâts sont augmentés de votre bonus de maîtrise.

Tireur de précision

Lorsque vous entreprenez l'action Attaquer avec une arme à distance contre une cible que vous voyez et que vous renoncez à vous déplacer au même tour de jeu, vous pouvez recourir à l'une des options suivantes, au prix d'une action bonus :

- Par ailleurs, quand vous attaquez une cible bénéficiant d'un abri supérieur ou partiel, elle ne profite pas du bonus à la CA normalement attribué.
- **Viser :** si votre attaque touche, ajoutez +2 aux dégâts. En outre, vous réussissez un coup critique sur un résultat brut de 19 ou 20 au jet d'attaque.



Transmutateur

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

Vous avez appris à altérer votre enveloppe corporelle face à l'adversité. Vous recevez les bénéfices suivants :

- La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- **Carapace réactive.** Lorsque vous êtes sur le point de subir des dégâts, vous pouvez jouer votre réaction juste avant leur application pour dépenser un emplacement de sort et bénéficier d'une résistance au type de dégâts en question jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Si le niveau de l'emplacement dépensé est 5e ou supérieur, vous bénéficiez en fait de l'immunité contre le type de dégâts en question jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Vif comme l'éclair

Votre réactivité est telle que vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets d'initiative.
- Vous pouvez jouer deux réactions entre le début de votre tour de jeu et le début de votre tour de jeu suivant, à condition qu'elles activent des effets différents. Par exemple, on ne peut donc toujours effectuer qu'une seule attaque d'opportunité par round, de même qu'un roublard reste limité à une Esquive instinctive par round).
- Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde de Dextérité, vous pouvez jouer votre réaction pour le retenter aussitôt.

  Le résultat du deuxième jet remplace alors celui du premier.

Vigoureux

Votre vitalité est telle que vous recevez les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous recevez un bonus de +2 aux tests Constitution et aux jets de sauvegarde de Constitution.
- Lorsque vous êtes soumis à un jet de sauvegarde contre la mort, vous obtenez une réussite sur un résultat de 8 ou plus.



Seconde partie

Vie quotidienne

Commercer, gagner sa vie, se préparer ou s'équiper en vue d'une expédition font partie de la vie quotidienne de tous les aventuriers. Cette seconde partie détaille ces aspects importants :

- **Commerce.** Ce chapitre présente les trois principales manières dont le commerce fonctionne sur Eana : le troc, les pièces de monnaie et les pierres précieuses.
- **Niveaux de vie.** En déterminant les dépenses quotidiennes de votre personnage, vous définissez son niveau de vie.
- **Ressources.** Votre personnage aura besoin de ressources pour financer ses prochaines expéditions ou acheter de l'équipement.
- **Services.** Parfois, vous aurez besoin des services d'un PNJ pour mener à bien vos projets. Ce chapitre explore quelques-uns des services auxquels votre personnage peut avoir accès.
- **Équipement.** Ce chapitre détaille l'équipement que votre personnage pourra se procurer ou découvrir pendant ses aventures.

Commerce

Sur Eana, le commerce était traditionnellement organisé autour du troc mais, au fil des siècles, l'utilisation d'un système monétaire principalement composé de trois types de pièces s'est imposé, particulièrement dans le Cyfandir. Dans d'autres parties du monde, les gemmes et les pierres précieuses constituent la monnaie d'échange la plus courante.

Troc

Dans les régions où la monnaie est peu répandue, le troc domine, avec deux formes d'expression :

- **Négociation systématique.** Il s'agit de l'expression la plus pure de la loi de l'offre et de la demande : « J'ai un assortiment de céramiques ; tu as des fourrures de renard. À quel point ai-je besoin de tes peaux ? Et toi de mon service en terre cuite ? » Le besoin et l'urgence font monter la valeur des biens. Les populations des terres sauvages se font parfois escroquer par les aventuriers, mais ces derniers ont le plus souvent affaire à des négociateurs patients qui se savent en position de force au vu de la rareté des denrées.

- **Bien de référence.** Un bien de référence est une sorte de proto-monnaie, une denrée non immédiatement périssable qui est reconnue pour sa valeur dans toute une région. Il peut s'agir de coquillages précieux, de pains de sel (500 g chacun) ou encore de têtes de bétail. Dans les marchés de ces régions, il y a un cours approximatif des principaux produits, en unité de référence. Une épée pourrait ainsi valoir 150 kg de sel, 15 coquillages précieux ou 1 bœuf. La difficulté pour les aventuriers est alors d'avoir assez de denrées de référence ou assez de temps pour négocier des accords à mi-chemin entre troc intégral et achat par l'intermédiaire d'un bien de référence.

  Le **chapitre Équipement** donne les valeurs indicatives des principales denrées (cf. **encadré Aperçu des tarifs de marchandises**) telles qu'elles sont appliquées dans la région de la Cité Franche. Ces prix peuvent grandement varier d'une région à l'autre, selon la rareté des denrées et la valeur que leur attribuent les populations locales.



L'arrivée dans la ville monde

Un groupe de jeunes gens armés arrivait à pied depuis la porte du dracosire, située au nord de la Cité Franche. Ils levaient la tête, la tournaient en tous sens et manquaient de se faire bousculer par les habitués des faubourgs qui ne perdaient plus de temps à s'étonner de ce qu'ils voyaient. La grand-route des Drakenbergen reliait la ville monde aux royaumes nains et le contraste était saisissant entre la paisible campagne et la bruyante métropole.

Les voyageurs qui s'étaient aventurés dans les montagnes revenaient souvent par là. Ils auraient pu s'entasser sur les lourdes barges à fond plat qui arrivaient par la porte du limon, mais non, et ça arrangeait les affaires de Baldine qui trouvait donc ses clients à un endroit fort commode pour elle. Elle laissa une piécette de cuivre sur le comptoir, salua d'un geste ceux qui restaient et fila pour rejoindre ses clients – oui, même s'ils ne le savaient pas encore.

« Salutations aventuriers ! Je suis Baldine, guide de la Cité Franche, pour vous servir ! Je devine que vous avez besoin d'une guide compétente pour vous faire découvrir tous les secrets de notre belle capitale pleine de monde, de rumeurs et de trésors ! » annonça-t-elle avec une salutation stylée. La halfeline toute de rouge vêtue ne se laissa pas décontenancer par la réticence de ses interlocuteurs. Un coup d'œil à leur équipement et elle se fit une idée de la situation. Le groupe était dominé par une grande barbare du Septentrion qui avait gardé sa cape de fourrure, sûrement obtenue de haute lutte. Elle regardait les autres avec l'air de dire que ce n'était pas son terrain. Leur guide pour arpenter les terres sauvages était un humain, brun, plutôt beau gosse dans son genre, mais aussi peu causant que la plupart des rôdeurs. Il y avait un nain rouquin très digne avec un symbole du Façonneur sur un fermoir. Prêtre ? Paladin ? Dans tous les cas, du moment qu'il ne prenait pas Baldine pour une voleuse, ça irait. Pis franchement, sans le soutien de quelques roublards habiles et bien informés, comment se débrouilleraient les aventuriers honorables, hum ? Restait encore une magicienne gnome, reconnaissable à son sceptre qui lui servait de focaliseur arcanique et à la sacoche dans laquelle son grimoire était soigneusement empaqueté. Cette dernière prit la parole alors que le nain commençait à ouvrir la bouche :

« Nous venons des monts draconiques et nous avons à faire dans la Cité Franche. Nous voudrions commencer par trouver une chambre dans une bonne auberge. Nous aurions aussi quelques objets à vendre et des courses à faire… »

La barbare soupirait, avec l'air de se demander s'il était vraiment nécessaire de prendre une intermédiaire pour se faire balader – sachant qu'il faudrait bien sûr la payer, vu que tout était payant dans la « civilisation ».

Baldine sourit et annonça : « Je vois et je sais exactement où trouver tout ce qu'il vous faut. Suivez-moi ! » Direction l'auberge du cousin de son beau-frère, « La comtesse joyeuse », avec la perspective d'un petit pourcentage sur le prix que les aventuriers paieraient durant leur séjour.

Le système monétaire

Il existe différents types de pièces de monnaie dont la valeur relative dépend du métal dans lequel elles ont été frappées. Cette norme a été peu à peu imposée par les marchands de la Cité Franche et les royaumes nains. Elle est aujourd'hui largement acceptée de par le monde. Les régions qui ne sont pas insérées dans son réseau commercial sont susceptibles de refuser la monnaie acceptée ailleurs et de n'accepter que le troc – à leur avantage.

Les trois plus courantes sont la pièce d'or (po), la pièce d'argent (pa) et la pièce de cuivre (pc). Une pièce de monnaie ordinaire pèse 5 g pour un diamètre de 20 mm ; 200 pièces représentent donc un poids de 1 kg.

La pièce d'or sert d'unité monétaire de référence, même si ce n'est pas la monnaie la plus couramment utilisée. Quand des marchands traitent une affaire concernant des biens ou des services dont la valeur se monte à plusieurs centaines ou milliers de pièces d'or, la transaction ne se traduit généralement pas par un paiement en pièces sonnantes et trébuchantes, mais plutôt en lingots d'or, en lettres de crédit ou en marchandises précieuses.

Une pièce d'or équivaut à dix pièces d'argent, qui reste la monnaie la plus utilisée dans la vie courante. Un ouvrier (de niveau de vie « pauvre ») gagne 2 à 3 pa par jour de travail. Une pièce d'argent équivaut à dix pièces de cuivre, plus petite monnaie en circulation, celle qu'on trouve dans les bourses des journaliers et les sébiles des mendiants.

En plus de ces monnaies courantes, des pièces frappées dans d'autres métaux précieux se rencontrent parfois dans les anciens trésors. La pièce d'électrum (pe) et la pièce de platine (pp) remontent au temps d'empires déchus et de royaumes disparus. Elles suscitent parfois une certaine méfiance lorsque l'on s'en sert pour régler une transaction. Une pièce d'électrum équivaut à cinq pièces d'argent et une pièce de platine équivaut à dix pièces d'or.

Conversion des monnaies

Unité monétaire	pc	pa	pe	po	pp
Pièce de cuivre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (pa)	10	1	1/5	1/10	1/100
Pièce d'électrum (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Pièce d'or (po)	100	10	2	1	1/10
Pièce de platine (pp)	1 000	100	20	10	1

Le poids de l'or

« Ah oui, il faut que je vous recorde, dans la Cité Franche, les aubergistes demandent souvent d'être réglés à l'avance. Il y a tellement de pacquelineurs qui tentent de filer à la cloche de bois… Bref. Du coup, vous avez bien de l'or ? J'entends, pas de l'or potentiel de la vente de votre butin – parce que c'est bien de ça qu'il s'agit ? »

La moitié du groupe avait du mal à comprendre Baldine qui mélangeait le cyfand à plusieurs termes tirés de l'argot des voleurs. La barbare grimaça dès la mention de paiement d'avance : « Et comment on est censé payer d'avance si on cherche du travail et qu'on n'a pas été encore payé, hein ? »

Baldine haussa les épaules. Ce n'était pas son problème ni celui des marchands. Par contre, elle commençait à se demander si elle ne s'était pas trompée en alpaguant ce groupe… limite si elle ne balisait pas en songeant qu'elle risquait de perdre une journée de travail.

Heureusement le nain – la grande classe ! – sortit une poignée de pièces de bon or nain, rien à voir avec la saleté de monnaie de Lothrienne qui devait encombrer les poches de la barbare. Bon, Baldine n'aurait pas dit non à quelques gemmes du Shi-huang, mais c'était déjà très bien ! Pour l'instant le problème de logement était résolu, et bien : « Est-ce que ça suffira pour nous tous ? Au moins pour commencer ? » s'enquit-il. Baldine retrouva instantanément le sourire en acquiesçant et en promettant un séjour agréable aux nouveaux arrivants.

Monnaie et politique



La terminologie « pièce d'or », « pièce d'argent » et « pièce de cuivre » est surtout une dénomination pratique, car en réalité, chacune de ces pièces est constituée d'un alliage. Il serait de toute façon difficile pour les plus pauvres de payer avec de grandes quantités d'or ou d'argent. Cet encadré propose plusieurs règles optionnelles afin de rendre la gestion de la valeur du trésor des aventuriers plus réaliste tout en les confrontant à quelques complications spécifiques aux taux de change et variation dans la valeur d'une monnaie.

La pesée de la monnaie

La part de métaux précieux devrait en principe être constante pour chaque pièce, du fait de l'accord de la Pesée auquel ont adhéré l'essentiel des partenaires commerciaux de la Cité Franche voilà plus d'un siècle. Aux termes de cet accord, 1 pièce d'argent de la Cité Franche vaut 1 pièce d'argent d'Arolavie ou 1 pièce d'argent de l'empire Kaan. Les choses sont moins simples dans la pratique. Un état en difficulté, dont les réserves de métaux précieux ont diminué, sera souvent contraint de réduire la quantité d'or ou d'argent dans chaque pièce. Cette monnaie de moindre qualité sert pour payer les serviteurs ou acheter des biens aux artisans locaux, mais elle ne plaît pas du tout aux grands marchands internationaux qui augmentent leurs prix de vente pour compenser la dévaluation. Il en résulte que le pays sera de plus en plus isolé, parfois même proche de l'autarcie.

Quand vous vous rendez dans ces pays, vous pouvez être confrontés à des prix très différents de vos habitudes. Les biens d'importation peuvent être jusqu'à 50 % plus chers tandis que les biens produits localement sont nominalement au même prix que dans la Cité Franche…

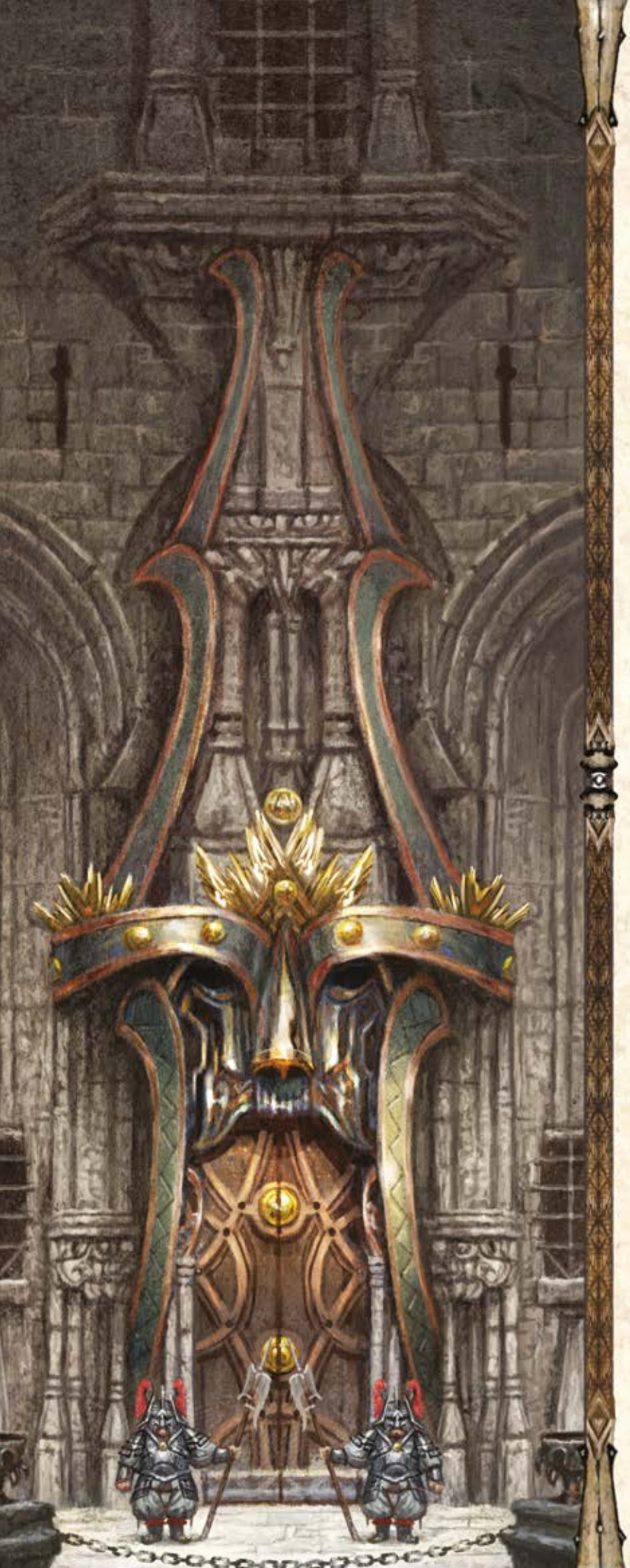
Jouer les mauvaises surprises monétaires

Par défaut, la question des variations de valeur de la monnaie selon les pays ne se pose pas. Un groupe de PJ ayant gagné 100 pièces d'or dans le Kaan pourra acquérir du matériel pour une valeur de 100 pièces d'or dans la Cité Franche. Cependant, le meneur peut vouloir confronter les personnages à quelques mauvaises surprises monétaires. Cette règle optionnelle peut être utilisée de plusieurs manières :

- **Négociations préalables.** Tout d'abord, les aventuriers effectuent un test d'Intelligence (Histoire) DD 15. En cas de réussite, ils savent qu'ils se rendent dans une contrée qui peut présenter de mauvaises surprises. Les aventuriers font valoir qu'ils veulent être payés normalement afin que leur butin ne subisse pas les effets d'un taux de change désavantageux. Sur un test de Charisme (Persuasion) DD 15, l'arrangement aboutit à ce que le commanditaire prenne des mesures (qui ne sont pas détaillées en jeu) afin que les PJ ne soient pas perdants. En d'autres termes, la réussite du test neutralise le problème.

- **Bilan en fin d'aventure.** Un test d'Intelligence DD 15 est accompli à l'issue de l'aventure par le PJ qui s'est le plus chargé de logistique dans l'équipe. En cas d'échec, il n'a pas réussi à contrer les effets de la dévaluation et des taux de change, de sorte que le groupe est appauvri. La valeur de l'argent transporté (bourse, mais pas compte en banque) est réduite de 10 × 1d4 %, soit de 10 à 40 %, une fois de retour à la Cité Franche.

- **Souci du détail.** Le meneur peut aussi jouer chaque situation en détail, créant des péripéties sur les négociations, les peseurs d'or malhonnêtes, la nécessité de changer les pièces à l'arrivée et au départ d'un pays, ou encore les marchands qui refusent de vendre un bien s'ils ne font pas confiance à la monnaie qu'on leur présente. Cette expérience de jeu crée des situations qui peuvent faire ressentir de manière aiguë la corruption, la malhonnêteté ou la misère. En revanche ce style convient mal à une aventure épique.



La fausse monnaie

Les pièces sont frappées par les états et leurs représentants (princes, ducs, villes franches, etc.). On reconnaît l'origine et la date d'une pièce aux motifs représentés. Les monnaies de pays relativement pauvres comme la Lothrienne sont considérées avec méfiance par les marchands de la Cité Franche. Au contraire, tout le monde est preneur de pièces frappées dans la Cité Franche ou les royaumes nains. Les faux-monnayeurs ne s'y sont pas trompés et s'efforcent d'imiter les monnaies qui s'échangent le plus facilement, avec le moins de vérifications possible. Il existe de grands types de fausse monnaie :

- **La vraie monnaie rognée.** Cette pièce était authentique, mais elle a été limée sur ses bords. Le but des faux-monnayeurs est ici de récupérer de la poudre d'or et d'argent sur des pièces à haute teneur en métal précieux. Pour mener à bien leurs opérations, les malfrats s'associent à des commerçants, par exemple des aubergistes du port. Le flux de monnaies entrantes et sortantes étant important, il est relativement facile de dissimuler l'opération qui s'étend dans la durée.

- **L'imitation de faussaire.** Les faussaires utilisent un alliage d'un aspect aussi proche que possible de la véritable monnaie précieuse. Beaucoup de faux sont assez grossiers, de sorte qu'un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 suffit à les identifier. Il existe cependant de véritables artistes de la contrefaçon. Si ces individus parviennent à noyer le marché sous de fausses pièces d'or ou d'argent de la Cité Franche, sitôt que la nouvelle sera connue, c'est la réputation et la valeur de cette monnaie qui s'effondrera.

- **L'imitation presque officielle.** Quand un état est en difficulté, il commence généralement par réduire discrètement la proportion d'or ou d'argent dans sa monnaie. Parfois, il emploie des moyens plus étonnants, en fabriquant de la fausse monnaie dans ses ateliers, en copiant des pièces qui donnent confiance aux marchands étrangers afin de pouvoir effectuer des achats stratégiques, une grosse commande aux ingénieurs gnomes des Éoliennes par exemple. Autant dire qu'il est inutile dans ce cas d'aller se plaindre au gouvernement de la circulation de fausse-monnaie sur son territoire… Ceux qui voudraient révéler le problème pourraient même disparaître brutalement !

Les steinbanken

Les nains bâtisseurs se sont illustrés par la mise en place de réseaux de banques hautement sécurisées connues sous le nom de steinbanken (prononcez ch-ta-i-nn-ban-ken-ne ; singulier : steinbank) – banque de pierre en référence à la solidité et à la durabilité des rochers.

Argot et langage familier

Mis à part les nains, peu de personnes parviennent à bien prononcer ce nom. Les bourgeois parlent de la banque de pierre ou simplement de « la » banque. Le commun des mortels a créé des désignations plus variées. Voici quelques expressions argotiques de la Cité Franche : aller aux pierreux, marquer la borne, gratter la dalle… Les banquiers eux-mêmes sont qualifiés de pierreux, d'hommes de fer, ou décrits comme Les inflexibles. Leur uniforme anthracite participe à la sensation d'austérité qui ne manque de frapper celui qui entre dans le bâtiment.

Comptoirs

Les nains ont des comptoirs dans chaque grande ville en affaire avec la Cité Franche. L'accueil y est habituellement glacial et les banquiers sont connus pour leur absence complète de sens de l'humour.
Ils sont néanmoins les seuls à pouvoir garantir un système de lettres de change en fonctionnement y compris dans des régions déstabilisées, comme la Cyrillane en proie à la guerre civile.

Les lettres de change

Pour éviter de transporter de grandes quantités d'or et risquer d'attirer inutilement l'attention, les marchands utilisent régulièrement des lettres de change. Ils confient une quantité d'or à une banque, paient pour la transaction, et obtiennent en retour une lettre de change par laquelle ils pourront retirer le tout dans une banque du même réseau. Les banques peuvent donner la somme sous plusieurs formes : monnaie de la Cité Franche, monnaie locale, pierres précieuses, etc. Les choix disponibles dépendent bien évidemment du type de richesses stockées dans la banque.

Le coût des transactions

Faire appel à la steinbank coûte de l'ordre de 5 % sur toutes les transactions, mais les grands voyageurs savent qu'il est difficile d'en faire l'économie.



Pierres précieuses

Plusieurs régions du monde utilisent partiellement ou exclusivement les pierres précieuses comme monnaie. Les royaumes elfiques, le Shi-huang et le Rachamangekr sont les régions les plus connues pour cet usage. Presque partout sur Eana, les pierres précieuses sont vues avec autant de considération que les pièces frappées dans la Cité Franche et celles produites par les royaumes nains. Alors même que plusieurs problèmes dans l'usage des pièces de monnaie se sont révélés au fil des décennies (faussaire, trucage du grammage, alliage douteux, etc.), les gemmes ont gagné en réputation parmi les marchands prospères et les populations les plus fortunées. Cette évolution a poussé les maîtres de la Cité Franche à établir des valeurs de référence pour chaque gemme, ceci afin de faciliter les échanges.

Type de pierre	Valeur de base
Ornementale centime	1 pa
Ornementale décime	1 po
Ornementale pleine	10 po
Semi-précieuse	100 à 500 po
Organique	100 à 500 po
Gemme	1 000 po et +

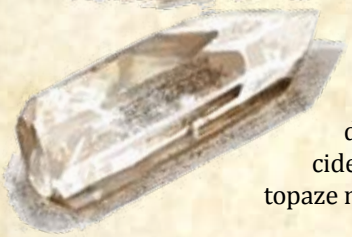
Pierres ornementales

Les pierres ornementales sont les plus utilisées dans le commerce de tous les jours et couramment en joaillerie. Opaques ou translucides, elles sont divisées en trois catégories de valeur : les ornementales pleines tiennent généralement dans le creux de la main là où les pierres centimes font la taille d'une grosse tête d'épingle. D'autres fois, c'est la teinte ou la pureté qui détermine la valeur d'une pierre ornementale.



Pierre de lune. Ces cristaux aux teintes d'argent, parfois bleutés, rappellent l'éclat de la lune Éternité. Les joailliers optent le plus souvent pour une taille ronde les faisant ressembler à des perles.

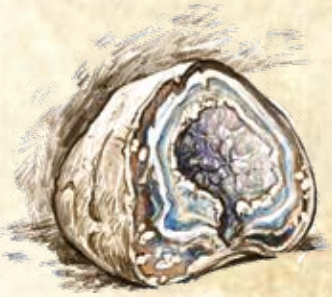
Quartz. Ce minéral est assez commun et seule sa forme la plus pure, nommée cristal de roche ou dragonite, transparente et pouvant être de plusieurs couleurs, est utilisée comme monnaie d'échange. Une dragonite vaut généralement une dizaine de po ; un cristal vaut 1 po et un éclat 1 pa.



Topaze. Translucide, de couleur jaune, dorée, cette pierre plutôt commune est appréciée des joailliers et des marchands. Une topaze impériale vaut 10 po, mais on peut en retrouver des plus petites pour 1 po et même 1 pa. Sa valeur ne dépend pas de sa taille, mais de l'intensité de sa couleur : les plus chères ont des bords translucides ; les moins coûteuses sont plus ternes et sont nommées topaze éteinte (1 po) ou topaze morte (1 pa).

Turquoise. D'une teinte bleutée caractéristique, cette pierre est assez commune et très appréciée.

Pierres semi-précieuses



La catégorie des pierres fines, aussi nommées semi-précieuses, rassemble plusieurs dizaines de pierres différentes. Elles sont classées en trois grandes catégories de valeur allant de 100 à 500 po. Voici les quatre pierres semi-précieuses les plus utilisées sur Eana :

Agate. Translucide, l'agate peut être de différentes couleurs. La légende veut que cette pierre provienne du fleuve Agata où l'on pouvait en trouver en abondance. Cette source est aujourd'hui tarie et l'agate est devenue une pierre recherchée, les plus pures et les plus grosses pouvant valoir jusqu'à 500 po.



Améthyste. Pierre mythique de teinte mauve, violette, translucide, que l'on trouve uniquement dans les tréfonds de l'Inframonde. Cette pierre précieuse est particulièrement appréciée des civilisations des mondes souterrains.

Jade. Pierre magnifique, d'une teinte verte subtile, cette pierre est originaire de la région du Shi-huang. Considérée comme sacrée, on la dit capable de repousser les mauvais esprits. Les jades blancs sont considérés comme les plus purs et valent 500 po.

Obsidienne. Pierres noires, opaques, parfois translucides, les obsidiennes sont issues de roches volcaniques que l'on dit infusées de l'essence du dieu Forgeron. Considérée comme sacrée par les croyants de cette divinité, l'obsidienne est aussi très appréciée par les peuples nains.



Pierres organiques

Les pierres organiques rassemblent toutes les pierres précieuses issues de matières organiques et non minérales.

Ambre. De couleur dorée, translucides, ces pierres précieuses sont le résultat de la fossilisation d'un mélange d'essence et de résine d'arbre. Un ambre vaut généralement une centaine de po. Les plus purs, nommés ambre elenion, proviennent de l'essence des arbres millénaires des forêts elfiques (500 po).



Perle. Produites par des coquillages en réaction à l'intrusion d'un corps étranger, les perles sont constituées de nacre. Les plus communes valent 100 po, les plus pures et plus grosses jusqu'à 500 po. Les peuples de Torea utilisent massivement cette pierre précieuse comme monnaie d'échange et on trouve dans cette région des perles valant 1 po et 10 po.

Corail. De couleur rouge à blanc, les coraux sont des animaux marins. Leur valeur va de 100 à 500 po. Ils proviennent principalement de la région de Torea où leur usage quotidien est très limité du fait de leur statut sacré.

Jais. Cette pierre précieuse noire opaque résulte de l'action des forces océaniques sur des fossiles d'arbres. Les pierres de jais sont généralement échangées pour une centaine de po.

Gemme

Pierres précieuses mythiques, convoitées, souvent associées aux récits légendaires, les gemmes se classent en quatre grandes familles : diamant, émeraude, rubis et saphir. D'une extrême rareté, chaque gemme a une valeur minimale de 1 000 po. Un joyau désigne généralement une gemme exceptionnelle et sa valeur ne sera pas inférieure à 5 000 po, certains étant considérés comme inestimables. Les gemmes et les joyaux servent souvent à fabriquer de puissants objets magiques.

Diamant. Pierre précieuse mythique, surnommée « larme des dieux », le diamant est le matériau le plus solide qui existe sur Eana. Les diamants sont le plus souvent incolores et transparents, plus rarement dorés ou bleutés. Les diamants mauves sont d'une extrême rareté et prisés par les seigneurs de l'Inframonde.





Émeraude. Pierre d'un vert profond, transparente, aux reflets hypnotiques, l'émeraude est la gemme la plus convoitée dans les civilisations naines où elle est nommée « la pierre reine ».

Rubis. D'un rouge éclatant, transparent, le rubis est surnommé « cœur de pierre ». Utilisé en horlogerie, le rubis est tenu en haute estime par les inventeurs des îles Éoliennes et constituerait une partie du secret de leurs créations.

Saphir. Le saphir est généralement d'un bleu intense, mais sa variété orangée surnommée « fleur de lotus » est sans doute la plus rare et la plus recherchée. Matériau inrayable, le saphir est autant apprécié par les seigneurs d'Eana que par les magiciens et les ingénieurs gnomes qui tirent parti de ses propriétés naturelles extraordinaires.

Niveaux de vie

Selon les dépenses régulières que votre personnage accepte de consentir, vous entretenez un niveau de vie – de miséreux à aristocratique – qui influe sur votre confort et l'image qu'on se fait de vous. Ce chapitre propose une manière de simuler le coût de la vie. Les dépenses liées au train de vie couvrent le gîte et le couvert, ainsi que les autres besoins de base. Cela comprend également l'entretien de votre équipement, afin que vous soyez toujours paré quand retentit à nouveau l'appel de l'aventure.

Coût du train de vie

Au début de chaque semaine ou de chaque mois (à vous de décider), choisissez un train de vie dans la table **Coût du train de vie**, et acquittez le prix correspondant.
Les dépenses indiquées sont quotidiennes ; il vous faudra les multiplier par 30 pour obtenir un coût mensuel. Votre train de vie peut varier selon les périodes en fonction de vos finances, mais rien ne vous empêche en théorie de conserver le même tout au long de votre carrière d'aventurier.
Le tableau ci-dessous vous donne une idée du coût d'entretien d'un niveau de vie, du salaire correspondant habituellement et de l'épargne qui y est généralement associée.

Coût du train de vie et salaires indicatifs dans la Cité Franche

Niveau de vie	Coût / jour	Salaire quotidien
Autosuffisance	0	0
Miséreux	1 pc	1d10 pc
Indigent	1 pa	1d4 pa
Pauvre	2 pa	2+1d8 pa
Modeste	1 po	1d4 po
Aisé	2 po	4+1d10 po
Opulent	5 po	13+2d10 po
Aristocratique	15 po	30+4d20 po

Faire bonne impression

Baldine avait conduit les aventuriers à la *Comtesse joyeuse*. L'établissement était convenable et proposait trois types de chambres. Il y avait les dortoirs pour les clients les plus pauvres, surtout des ouvriers qui logeaient là pendant qu'ils travaillaient sur un chantier. Les voyageurs pour leur part prenaient généralement des chambrées dans lesquelles un grand lit était partagé par deux ou trois personnes. Une seule pièce était prête à accueillir un visiteur aisé qui aurait droit à des draps frais et des bains.
En entendant les prix, la barbare protesta, assurant qu'elle préférait encore dormir sous la tente dans les terrains vagues des faubourgs. Baldine retint un soupir. Il y avait toujours un aventurier pour dire qu'il préférait l'humidité, le froid et l'insécurité, plutôt que de payer un juste prix. En écoutant distraitement les échanges, la petite guide comprit que ses clients revenaient d'une mission dans des ruines des montagnes et qu'ils devaient prochainement retrouver quelqu'un dans la bonne société de la Cité Franche. Si la magicienne et le nain étaient « sortables », le rôdeur et la barbare allaient avoir plus de mal pour simplement être acceptés dans une maison bourgeoise. Ils parlaient, parlaient, encore, tournaient en rond. Ça commençait à être long. Surtout que le nain avait déjà payé pour tout le monde. Mais la barbare en faisait une question de principe et ne voulait rien devoir à personne ni se faire escroquer.
Baldine reprit : « Je ne voudrais pas me mêler de ce qui ne me regarde pas, mais si vous voulez être invités chez des daims huppés, faudrait déjà sortir la batterie : si vous avez l'air de tueurs, jamais vous ne passerez la porte. »
Baldine avait capté leur attention, même si les grimaces et froncements de sourcils indiquaient qu'ils n'y comprenaient rien.
« Votre train de vie, il donne une bonne ou une mauvaise image de vous. Les gens se fient à la première impression et ne cherchent souvent pas plus loin. Si vous voulez jouer avec ça, il faut y mettre les moyens. On ne rencontre pas des richards quand on est fâché avec le savon ou la grammaire. La garde, elle protège les citoyens et les voyageurs qui ont de l'argent – et qui ne cherchent pas les ennuis. Évidemment, plus vous montrez que vous êtes riches, et plus les voleurs seront attirés. Faut savoir ce qu'on veut. »
Apparemment, l'affaire qui les menait en ville était assez importante pour les mettre d'accord sur la nécessité de faire des concessions.

Autosuffisance

Coût par jour : gratuit
Vous avez renoncé à vivre dans la civilisation et préférez disparaître dans les terres sauvages. Ce faisant, vous ne pouvez pas vous fournir dans les boutiques, mais vous ne dépensez pas non plus d'argent pour vous loger ou vous nourrir. Contrairement à d'autres trains de vie, la qualité ici ne dépend pas de votre richesse, mais essentiellement de vos compétences et maîtrises d'outils. Vous pourriez avoir besoin d'aller dans un village pour tout problème ou besoin liés à une compétence ou un outil que vous ne maîtrisez pas.

- **Survie.** Grâce à la maîtrise de la compétence Survie, vous êtes capables de pister, chasser, piéger, pêcher, cueillir, faire du feu, fabriquer des cabanes rudimentaires. Vous pouvez effectuer des réparations et coutures grossières.
- **Outils de tanneur.** La maîtrise des outils de tanneur vous permet de vivre comme trappeur, en chassant des animaux à fourrure et en préparant leurs peaux pour les revendre ou les troquer. Si vous ne savez pas tanner une peau, le risque est grand qu'elle pourrisse rapidement et soit inutilisable.
- **Ustensiles de cuisine.** La maîtrise des ustensiles de cuisine, même en pleine nature, vous permet de manger agréablement en mettant à profit tout ce que l'environnement vous offre.
- **Outils de menuisier.** La maîtrise des outils de menuisier vous permet de construire une habitation confortable et moins rudimentaire qu'un simple abri de fortune.
- **Outils de forgeron.** La réparation des armes et armures nécessite souvent un savoir-faire particulier. En l'absence, il vous faudra faire ponctuellement appel à un artisan pour aiguiser vos armes ou les faire remettre en état.
- **Outils de la ferme.** Même les ermites ont généralement un potager, voire un petit verger grâce auquel ils subviennent plus facilement à une partie de leurs besoins. En l'absence de la maîtrise des outils de la ferme, vous n'êtes pas capable de cultiver un lopin de terre avec efficacité.
- **Dressage.** Le dressage s'étend également à l'élevage et vous permet de vivre au quotidien avec des animaux. Il peut s'agir de tondre les moutons, traire les vaches, labourer avec un cheval de trait, ou encore de bien gérer un poulailler ou un clapier.
- **Outils de tisserand.** Grâce à cette maîtrise, vous savez filer la laine (ou le chanvre ou les fibres d'ortie), la tisser, la coudre et la broder, de sorte que vous pouvez confectionner vos vêtements et votre literie en parfaite autonomie.

Miséreux

Coût par jour : 1 pc
Vous vivez dans des conditions inhumaines. Sans-logis, vous vous glissez dans les granges à la nuit tombée ou vous blottissez sous une vieille caisse pour dormir et dépendez des bonnes grâces de ceux qui sont moins démunis que vous. Cette vie recèle de nombreux dangers. La violence, la maladie et la faim vous accompagnent où que vous alliez. Les autres miséreux dans votre genre convoitent vos armes, votre armure et votre équipement d'aventurier, qui représentent une véritable fortune à leurs yeux. Personne ou presque ne se préoccupe de vous.

Indigent

Coût par jour : 1 pa
Vous vivez dans une vieille écurie humide, dans une cabane au sol de terre battue perdue dans les faubourgs ou dans une pension infestée de vermines dans le quartier le plus miteux de la ville. Vous avez un toit pour vous abriter, mais vous vivez dans un environnement souvent violent où règnent la maladie, la faim et la misère. Personne ou presque ne s'intéresse à vous et vous ne pouvez pas vraiment compter sur la protection des autorités. Ce genre de vie est souvent le résultat de quelque terrible revers de fortune, comme un exil ou une maladie, physique ou mentale.

Pauvre

Coût par jour : 2 pa
Ce train de vie revient à être privé de tout le confort propre aux communautés stables. Un logement simple et une nourriture frugale, des vêtements élimés et l'incertitude du lendemain constituent une existence qui, sans être insupportable, n'a rien de plaisant. Vous louez une chambrette dans un asile de nuit ou couchez dans la salle commune à l'étage d'une taverne. Vous n'êtes pas en marge de la société et jouissez d'une certaine protection de la part des autorités, mais vous vivez dans un environnement encore dominé par la violence, le crime et la maladie. Ce train de vie correspond à celui des journaliers, des petits marchands ambulants, des voleurs, des mercenaires et autres professions peu honorables.

Modeste

Coût par jour : 1 po
Un train de vie modeste vous éloigne des taudis et vous permet d'entretenir convenablement votre équipement. Vous vivez dans un quartier de la vieille ville et louez une chambre dans une pension, une auberge ou un temple. Vous ne souffrez ni de la faim ni de la soif et jouissez de conditions de vie décentes, même si elles restent simples. C'est le train de vie de la plupart des gens ordinaires, catégorie qui inclut les soldats et leur famille, les ouvriers, les étudiants, certains membres du clergé, etc.

Aisé

Coût par jour : 2 po
Si vous choisissez ce train de vie, c'est que vous pouvez vous permettre de porter de beaux vêtements et d'entretenir sans problème votre équipement. Vous vivez dans une petite maison d'un quartier bourgeois ou louez une chambre dans une auberge de qualité. Vous fréquentez les marchands, les maîtres-artisans et les officiers de rang inférieur de l'armée.

Opulent

Coût par jour : 5 po
Choisir ce train de vie signifie que vous menez une vie de luxe, même si vous n'avez pas forcément atteint le statut social associé aux grandes fortunes de la noblesse et de la royauté. Votre train de vie est comparable à celui d'un marchand prospère, d'un grand serviteur de la couronne ou d'un propriétaire de plusieurs échoppes en ville. Vous jouissez d'une demeure spacieuse dans un quartier huppé ou d'une confortable suite dans une auberge de qualité et profitez des services d'une petite domesticité.

Aristocratique

Coût par jour : 15 po minimum
Vous menez une vie d'opulence et de luxe, et fréquentez les puissants. Vous habitez une riche demeure dans les beaux quartiers de la ville ou logez dans une auberge cossue. Vous dînez dans les meilleurs restaurants, vous vous habillez chez le tailleur à la mode et vos domestiques sont là pour répondre au moindre de vos besoins. Vous recevez des invitations aux événements sociaux qui réunissent les nantis et les notables, et passez vos soirées en compagnie de politiciens, de maîtres de guilde, d'ecclésiastiques de haut rang et de membres de la noblesse. Plus vous êtes riche, plus vous risquez d'être entraîné dans les intrigues politiques, de votre plein gré ou à votre corps défendant.

Activités de longue haleine influençant le train de vie

En sus de l'entretien de votre train de vie, vous avez des activités peu communes qui vous prennent du temps, mais dont vous espérez qu'elles porteront leurs fruits à long terme. Vous ne pouvez mener que deux de ces activités à la fois. Chacune de ces activités peut donner lieu à des scènes de jeu ou d'aventure, impliquant par exemple des tests de caractéristique ou d'autres défis.



Référez-vous également au chapitre **Aventures : Entre deux aventures** pour en savoir plus sur les recherches et la récupération suite à une blessure handicapante ou un empoisonnement.

Apprentissage

Vous êtes étudiant dans une académie, apprenti auprès d'un maître-artisan, valet d'un noble, commis d'un marchand, écuyer d'un vouivrier ou autre. Vous passez du temps à apprendre, expérimenter et essayer par vous-même pour vous perfectionner dans un domaine maîtrisé par votre professeur. La plupart des apprentissages s'étendent sur 250 jours. Au terme de cette période, vous maîtrisez une nouvelle langue, un outil, un véhicule ou bien une technique rare – tel le fait de devenir vouivrier par exemple.
Chaque jour d'apprentissage s'accompagne de frais s'élevant à 1 po que vous devez acquitter. Ce coût s'ajoute à celui de votre train de vie.

Chercheur

Vous êtes en quête d'une information, d'un savoir rare et oublié – par exemple, déchiffrer une langue antique –, à moins que vous ne cherchiez à inventer une nouvelle recette alchimique ou un nouveau sort. Au contraire de l'apprenti ou de l'étudiant, vous êtes autonome dans votre démarche. Le meneur détermine le temps nécessaire pour effectuer votre recherche et peut imposer des tests de caractéristique ou des épreuves particulières. Au terme de votre recherche, vous récoltez le fruit de vos efforts.

Chaque jour de recherches s'accompagne de frais s'élevant à 1 po que vous devez acquitter. Ce coût s'ajoute à celui de votre train de vie. L'activité de chercheur n'est possible qu'en disposant d'un accès à des locaux et du matériel de travail. Ceci requiert au minimum le niveau de vie modeste.

Dressage

Vous avez adopté un animal ou une créature monstrueuse dont vous avez décidé d'assurer l'éducation et le dressage. Il pourrait s'agir d'une jeune vouivre, d'un louveteau ou d'un ourson. Les dégâts, les jouets et les frais de nourritures pèsent sur votre budget tandis que vous devez passer du temps avec votre petit protégé pour lui enseigner des tours.
Chaque jour passé à dresser votre compagnon s'accompagne de frais s'élevant à 1 po que vous devez acquitter. Ce coût s'ajoute à celui de votre train de vie.

Proches à charge

Vous avez des proches ou une famille à charge. Ils sont vulnérables et ont besoin de vous pour survivre. Vous vous occupez de faire les courses, de les nourrir, de les soigner, de les aider quand ils rencontrent des difficultés. Il se peut aussi que vous cherchiez à vous enrichir par l'aventure pour leur envoyer de l'argent afin de payer les études d'une petite sœur ou l'apprentissage d'un jeune frère, ou encore les frais médicaux de parents âgés.
Soutenir des proches s'accompagne de frais quotidiens qui s'élèvent – par proche soutenu – à la moitié du coût du niveau de vie que vous leur permettez d'avoir. Ce coût s'ajoute à celui de votre train de vie.

Si vous avez un enfant, vous pouvez choisir de lui imposer un niveau de vie pauvre pour 1 pa par jour, ou bien un niveau de vie modeste pour 5 pa par jour, ou encore un niveau de vie aisé pour 1 po par jour. Si vous menez une dangereuse vie d'aventurier pour payer les études d'un cadet dans une académie prestigieuse, il faut compter de 2 à 3 po par jour de frais.

Réseau d'informateurs

Vous passez du temps à vous tenir informé de ce qui se passe dans la région ou dans un milieu en particulier. Pour ce faire, vous invitez souvent à boire des connaissances ou donnez l'aumône à des mendiants qui gardent l'œil ouvert pour vous. Votre réseau d'informateurs n'est pas aussi structuré ni solide qu'un réseau d'espions implanté de longue date. En particulier, vos agents ne prendront pas de risques importants pour vous. L'entretien d'un réseau d'informateurs vous donne l'avantage aux tests de Charisme visant à connaître les rumeurs et actualités dans une région. Le meneur peut également décider qu'un de vos agents vient spontanément vous trouver pour vous parler d'un événement susceptible de vous intéresser.
Entretenir un réseau s'accompagne de frais quotidiens s'élevant à 1 po que vous devez acquitter. Ce coût s'ajoute à celui de votre train de vie.

Se faire connaître

Vous passez du temps à vous tailler une réputation et vous faire connaître de la population pour gagner sa confiance et pouvoir intégrer certains milieux difficiles d'accès. Pour ce faire, vous assistez à des célébrations, vous donnez de l'argent dans les temples, vous passez du temps dans certaines boutiques, vous cherchez à vous faire inviter dans des événements mondains, etc.
Se faire connaître s'accompagne de frais quotidiens s'élevant à 1 po que vous devez acquitter. Ce coût s'ajoute à celui de votre train de vie.

Thérapie

Vous avez contracté une grave maladie, peut-être êtes-vous même corrompu par le Chancre ? Ou bien êtes-vous poursuivis en permanence par des cauchemars atroces ? Dans tous les cas, cette situation vous cause de la fatigue et bien des tracas : objets abîmés, achats réguliers de médicaments ou de drogues pour vous calmer, etc.
Tenter de soigner ces maux terribles s'accompagne de frais quotidiens s'élevant à 1 po que vous devez acquitter. Ce coût représentant le prix des traitements divers que vous achetez (médicaments ou drogues) ainsi que la compensation des dégâts causés (menus objets détruits ou abîmés lors de vos crises).

Ressources

Pour préparer une coûteuse expédition ou acheter des équipements de qualité, il vous sera souvent nécessaire de trouver les ressources nécessaires.
Préférerez-vous travailler, revendre du butin ou emprunter ?

Travailler

Vous pouvez chercher et occuper un emploi entre deux aventures. Les outils et compétences que vous maîtrisez donnent une idée de vos qualifications.

Artisanat

Vous pouvez fabriquer des objets non magiques, y compris du matériel d'aventurier ou des œuvres d'art. Il vous faut pour cela avoir la maîtrise des outils nécessaires à la fabrication de l'objet en question (en général, des outils d'artisan). Dans certains cas, il vous sera également nécessaire de disposer de matériaux spéciaux ou d'avoir accès à un lieu particulier. Un personnage disposant de la maîtrise des outils de forgeron, par exemple, aura besoin d'une forge pour fabriquer une épée ou une armure.

Pour chaque jour consacré à une activité de fabrication, vous pouvez créer un ou plusieurs objets dont la valeur marchande totale n'excède pas 5 po, sachant que vous devez dépenser la moitié de ce prix en matières premières. Si la valeur marchande de l'objet que vous cherchez à fabriquer est supérieure à 5 po, chaque jour de travail représente une tranche de 5 po de valeur, jusqu'à ce que vous atteigniez ce prix. C'est ainsi qu'un harnois (valeur marchande : 1 500 po) vous demandera 300 jours de travail.

Plusieurs personnages peuvent associer leurs efforts pour fabriquer un même objet, à condition que tous disposent de la maîtrise des outils requis et coopèrent en un même lieu. Chaque personnage contribue à raison de 5 po par journée de travail. Ainsi, trois personnages possédant la maîtrise des outils requis et disposant des installations nécessaires pourront fabriquer un harnois en 100 jours, pour un coût de fabrication de 750 po.

Le contrôle des guildes

Dans de très nombreuses villes, les guildes et corporations régulent le marché. Les guildes de voleurs et les ordres des médecins ou des alchimistes ont globalement les mêmes principes de fonctionnement. Ce système est protecteur et contraignant.

- **Droit d'exercer.** Tout artisan doit obtenir l'autorisation de la guilde pour exercer la profession et payer une taxe sur ses bénéfices. Tenter d'y échapper expose à divers soucis (amendes, confiscations, bannissement). Bien sûr, doubler une guilde de voleurs ou d'assassins a des conséquences autrement plus funestes qu'un conflit avec la guilde des boulangers.
- **Défense des intérêts locaux.** Les guildes sont des associations défendant les intérêts d'un groupe de personnes ayant en commun une activité. Ces métiers sont transmis au sein d'une famille avec parfois de véritables dynasties. Chacun cherche à s'enrichir individuellement, mais a également conscience de l'importance de penser sur le long terme. Il en résulte que les guildes protègent avant tout les artisans déjà installés d'une ville en particulier, et se méfient toujours des nouveaux venus ou de l'importation de marchandises à bas prix – par exemple les objets fabriqués par des esclaves. Les marchands importateurs et les artisans locaux peuvent ainsi être en conflits, du fait d'intérêts divergents.
- **Juges.** Les guildes ont toujours des formes de tribunaux internes qui peuvent juger les contrevenants aux réglementations. Dans le cas des guildes de voleurs, ces juridictions traitent par exemple de butin mal partagé, ou du refus de se soumettre à certains tabous locaux (des chefs de guildes interdisent par exemple l'agression de femmes enceintes, d'enfants ou de vieillards).
- **Garantie de qualité.** Les guildes vérifient que leurs membres respectent des standards de qualité, tant dans le choix des matériaux que des procédures de fabrication et des compétences des professionnels.

Employé ou libéral

Les salaires proposés dépendent bien sûr de votre expérience, mais également du contexte économique. Vous pouvez également trouver des emplois incluant le gîte et le couvert. Les apprentis artisans et les journaliers sont ainsi respectivement nourris par leur maître et leur patron.

Salaire quotidien	Exemples dans la Cité Franche
0	Esclavage ou aide gratuite.
Moins de 1 pa	Mendiant, porteur.
De 1 à 3 pa	Journalier, docker, porteur, ouvrier non qualifié, voleur à la tire débutant.
De 4 pa à 1 po	Domestique, serviteur, apprenti artisan, prostitué occasionnel.
De 1 à 3 po	Ouvrier qualifié, compagnon, scribe.
De 4 à 15 po	Enseignant, artisan qualifié, voleur ou receleur talentueux.
De 15 à 40 po	Médecin, juge, avocat, marchand, officier, courtisan, artiste célèbre, dirigeant de guilde (d'artisan ou de voleur).
40 po et plus	Ministre, héritier noble, banquier nain.

La vie d'artiste

Si vous maîtrisez la compétence Représentation et que vous la mettez à contribution entre deux aventures, effectuez un test de Charisme (Représentation) par semaine. Contrairement à un emploi salarié, vous êtes payé de manière plus irrégulière, avec des jours sans emploi, des rémunérations généreuses et des cachets dissimulant des frais cachés. Dans les régions pauvres ou en crise, les artistes subissent systématiquement un désavantage aux tests de Charisme (Représentation).

Test de la semaine	Rentrée d'argent hebdomadaire	Valeur du cachet (valeur moyenne)
Moins de 5	Cachet Misérable	7d10 pc (40 pc)
5 à 9	Cachet Indigent	7d4 pa (15 pa)
10 à 14	Cachet Pauvre	14 + 7d8 pa (45 pa)
15 à 19	Cachet Modeste	7d4 po (15 po)
20 à 24	Cachet Aisé	21 + 7d10 po (60 po)
25 à 29	Cachet Opulent	91 + 14d10 po (170 po)
30 et +	Cachet Aristocratique	210 + 28d20 po (500 po)

Revendre le butin

Dans les donjons que vous explorerez, vous ne manquerez pas d'occasions d'amasser des trésors, de l'équipement, des armes et des armures. Normalement, vous pouvez vendre votre butin quand vous retournez à la civilisation, à condition de trouver des acheteurs et des marchands intéressés.

Armes, armures et matériel

En règle générale, les armes, armures et autres pièces d'équipement non endommagées peuvent se revendre à la moitié de leur prix d'achat. Les armes et armures qui ont appartenu à des monstres sont rarement en assez bon état pour la revente.

Objets magiques

Revendre des objets magiques s'avère plus problématique. S'il n'est pas trop difficile de trouver quelqu'un pour acheter une potion ou un parchemin, les autres objets magiques sont hors de portée de la plupart des bourses, à l'exception de celles des nobles les plus fortunés. De même, hormis quelques objets magiques courants, il est très rare que des sorts ou des objets magiques soient proposés à la vente. La valeur de la magie ne peut se mesurer en simples pièces d'or.

Gemmes, bijoux et œuvres d'art

Ces objets conservent leur pleine valeur et vous pouvez les revendre contre de l'or ou vous en servir directement de monnaie dans le cadre de transactions. Pour des biens de très grande valeur, le meneur peut estimer qu'il faut vous rendre dans une grosse bourgade ou une ville afin de trouver un acheteur.

Marchandises

Dans les régions frontalières, de nombreuses transactions reposent simplement sur le troc. Comme les gemmes et les objets d'art, les marchandises (lingots de fer, sacs de sel, bétail, etc.) conservent leur pleine valeur et peuvent servir de monnaie d'échange.



Emprunter

Il arrive que vous ayez un projet d'expédition, mais pas la mise de départ pour accomplir les exploits qui vous enrichiront ou vous permettront de sauver des êtres chers. Dans ce cas, il peut être nécessaire d'emprunter. Les particuliers et institutions disposés à vous prêter sont de trois ordres : mécènes, banques et usuriers. Il n'y a que dans les grandes villes que les trois options sont ouvertes, ailleurs, il faut généralement se rabattre sur un mécène ou un usurier, selon le type de prêteur qui sévit dans les environs.

- **Taux.** Les taux de prêt sont élevés. Dans le meilleur des cas, ils s'élèvent à 10 % par an, mais ils peuvent monter jusqu'à 10 % par mois si vous empruntez à un usurier avec des penchants de vautour. Cela signifie qu'en empruntant 1 000 po, au bout d'un mois, il faudrait rembourser 1 100 po. Si vous ne remboursez pas, au deuxième mois, la somme monterait à 1 100 + 110 = 1 210 po, puis 1 210 + 121 = 1 331 po au troisième mois, et ainsi de suite. Les retards coûtent donc très cher.

- **Non-paiement.** Chaque prêteur a sa technique pour recouvrer son argent, et sait généralement se montrer très persuasif. Ceux qui ne parviennent vraiment pas à récupérer leur mise peuvent revendre la créance à des individus qui se font une spécialité de retrouver les resquilleurs. Le but des prêteurs est d'éviter que les gens aient trop facilement l'idée d'emprunter et de disparaître avec l'argent. Dans des cas exceptionnels, une guilde d'assassin peut être mobilisée. La mort qui s'ensuit est généralement médiatisée pour s'assurer que tous les autres emprunteurs à l'avenir feront le bon choix.

Ma cousine

Les aventuriers commençaient à se faire à leur nouvel environnement. La magicienne gnome fit observer qu'elle serait mieux préparée pour leur prochaine mission si elle disposait de composantes et matériaux particuliers – forts coûteux.
Les membres du groupe arrivèrent rapidement à la conclusion que les acquérir empêcherait de faire d'autres achats. Ce fut alors que la question d'un emprunt fut abordée.
« Faire un emprunt ? » répéta Baldine, perplexe. « Pas sûre que ce soit l'idée du siècle. En fait plutôt convaincue du contraire. » Tous les regards s'étaient tournés vers elle, en attente d'explication.
« Pour emprunter, il y a trois solutions. Le patron, la steinbank, et ma cousine. Le patron désigne un chef de guilde, un seigneur, un politicard ou qu'est-ce que je sais… En tout cas, un gars qui sait où il va et ne prête que s'il y a un intérêt. Or là, je pense que ça vous concerne pas trop… La steinbank, bah, elle fait pas dans le caritatif, voyez. Si elle vous prête, c'est un peu un investissement. Donc elle le fait que si elle a comme qui dirait confiance en vous. Genre vous avez l'air de pouvoir ramener un max de carle. Mais… le prenez pas mal, je vous imagine mal les convaincre. Reste ma cousine… enfin, c'est pas vraiment ma cousine, c'est une façon de désigner les usuriers. Ils prêtent de l'argent assez facilement, mais c'est parce qu'ils comptent sur le fait qu'une bonne partie de leurs clients n'arriveront jamais à rembourser.
Ils ont souvent des contacts dans la pègre et vous font comprendre que vous leur appartenez. Si vous payez pas, y'a trois cas de figure. Vous pouvez servir d'exemple, genre, les genoux explosés à la barre à mine ou autres joyeusetés. Ou bien, ils trouvent que vous pouvez être utiles et vous avez intérêt à faire ce qu'ils veulent – quitte à trahir père et mère ! Sinon, bah, ils vous revendent à des marchands d'esclaves, et là, c'est le début d'un long voyage… »

Services

En de nombreuses circonstances, les aventuriers peuvent recourir aux services de PNJ qui leur prêtent main-forte ou agissent pour leur compte. Il peut s'agir de simples employés aux compétences ordinaires, de maîtres artisans ou d'artistes talentueux, ou encore de spécialistes aux talents utiles à une vie d'aventure.

La table **Services** propose quelques exemples courants d'employés. S'y ajoute la large palette d'artisans que l'on trouve dans les villes et villages, que les aventuriers peuvent payer pour accomplir une tâche particulière. Un magicien peut par exemple payer un menuisier pour qu'il lui confectionne un coffre ouvragé (ainsi que sa réplique miniature) afin de s'en servir comme composante du sort *coffre secret*. Un guerrier peut commander à un forgeron une épée spéciale. Un barde peut employer un tailleur pour qu'il lui fabrique une tenue somptueuse en vue d'une représentation qu'il doit donner devant le duc.

Les autres employés offrent des services plus spécifiques ou plus dangereux. Des mercenaires embauchés pour aider les aventuriers à combattre une armée de hobgobelins sont des employés, tout comme les sages recrutés pour étudier des textes anciens ou mystiques. Si un aventurier de haut niveau s'établit dans une place forte, il peut recruter du personnel pour s'occuper de l'endroit, de l'intendant qui le dirige en son absence jusqu'aux plus modestes valets d'écurie. Ces employés bénéficient en général d'un contrat à long terme qui inclut un logement au sein de la place forte.

Salaire des services communs

Services

Service	Salaire
Employé :	
- Non qualifié	2 pa par jour
- Qualifié	2 po par jour
Messager	2 pc par 1,5 km
Péage (route ou porte d'une ville)	1 pc
Transport en calèche :	
- De ville à ville	3 pc par 1,5 km
- En ville	1 pc
Trajet en navire	1 pa par 1,5 km

- Le terme « employé qualifié » désigne les personnes embauchées pour accomplir une tâche qui exige une maîtrise (d'une arme, d'un outil ou d'une compétence), comme un mercenaire, un artisan, un scribe, etc. Le salaire indiqué représente un minimum ; certains experts dans leur domaine exigent d'être payés davantage.

- Les employés non qualifiés sont recrutés pour des besognes simples qui ne nécessitent aucun talent particulier, comme les ouvriers, les porteurs, les domestiques, etc.

Services magiques

Les lanceurs de sorts n'entrent pas dans la catégorie des employés ordinaires, et l'existence de services magiques dépend du choix du meneur en matière de densité de la magie et de fréquence de l'Éveil. Ils peuvent être tout simplement inexistants ou assez abordables. Vous trouverez ci-dessous un aperçu des principaux cas de figure possibles.

Magie rare et Éveil rare

Il n'existe pas de service magique. Le surnaturel est trop mystérieux et précieux pour être traité comme une marchandise. La plupart du temps, on ignore à qui s'adresser pour obtenir de l'aide dans ces domaines, ou bien on est guidé par des légendes et de vagues rumeurs. La magie est si rare que des charlatans et rebouteux passent pour de dangereux sorciers. Les sorts mineurs et les sorts du 1er et 2e niveau paraissent déjà extraordinaires aux yeux des habitants qui considèrent souvent comme fantaisistes les récits évoquant des boules de feu.

Magie modérée et Éveil modéré

Dans les campagnes, la magie est largement méconnue, objet de superstition, mais les lanceurs de sort ne sont pas nécessairement craints, tout dépend de leur attitude envers les communautés. Les plus grandes villes d'Eana rassemblent suffisamment de lanceurs de sort pour qu'il existe un embryon d'économie. Les boutiques d'apothicaires en particulier commercialisent couramment des composantes de sort à côté des ingrédients de remède.
Beaucoup de ceux capables de rendre des services magiques sont attachés au service d'un protecteur (guilde marchande, chef de pègre, seigneur noble, temple ou autre) qui assure leur subsistance, mais surveille également de très près l'usage qui est fait de la magie de son serviteur. En d'autres termes, pour obtenir l'aide d'un tel lanceur de sort, il faudra souvent s'engager dans une relation avec l'organisation qui l'emploie.
Il existe aussi des indépendants, mais leur situation peut être précaire. Soit ils sont aventuriers eux-mêmes, soit ils ont des activités leur permettant de se passer de patron. Dans ce dernier cas, il est probable que des puissants leur aient déjà proposé de travailler pour eux… et aient mal pris des refus réitérés. Ce désir de liberté paraît suspect, au point que certains gouvernements interdisent purement et simplement la pratique totalement libre de la magie, obligeant les lanceurs de sort à s'engager clairement dans une faction qui pourra surveiller et contrôler leurs pouvoirs.

Magie dense et Éveil fréquent

La magie est courante, de sorte qu'une économie s'est bâtie tout autour. Les sorts deviennent des denrées commerciales comme les autres, avec des tarifs moyens et une législation qui en contrôle l'usage : les sorts de combat avec des effets de zone pourraient être interdits en ville du fait des dégâts qu'ils peuvent provoquer ; les sorts contrôlant l'esprit pourraient être réservés aux seules forces de l'ordre ; l'utilisation de sorts du 5e niveau et supérieur pourrait être conditionnée à une déclaration préalable auprès d'une autorité compétente.



Équipement

Tout aventurier digne de ce nom possède un équipement de départ qui lui permettra d'accomplir ses exploits et survivre aux dangers qu'il ne manquera pas d'affronter pendant ses expéditions. L'équipement dont vous avez besoin est classé en quatre grandes thématiques : armurerie, outils, fournitures, voyages.

Équipement de départ

L'équipement de départ, fourni par votre classe de personnage, réunit dans un solide sac divers objets utiles à une vie d'aventurier. Le contenu exact de ce bagage est décrit ici. Si vous achetez votre équipement de départ, vous pouvez acquérir un de ces sacs au prix indiqué, ce qui vous reviendra moins cher que d'acheter séparément chaque objet qui le compose.

Les regrats

Baldine avait guidé ses clients sur une terrasse d'où on voyait le fleuve canalisé qui se jetait dans le port et toute la ville basse. Le vent du large soufflait agréablement, faisant danser sa chevelure bouclée acajou. Des navires chargés de marchandises venaient et partaient, par la mer et par voie fluviale, tandis que des caravanes arrivaient par la route, et que quelques boursoufleuses atterrissaient et décollaient tout le long du jour. Dans la Cité Franche, on pouvait espérer trouver le meilleur de tout Eana. La halfeline leur présenta les différents quartiers et leurs spécialités, avant de demander :
« Alors mes tout beaux, par quoi commençons-nous ? Déjà, quel est votre budget ?
– Eh bien… C'est-à-dire… »
Évidemment, des aventuriers qui arrivaient pour la première fois dans la ville-monde, à quoi pouvait-elle s'attendre ?
« Je vois, je vois. Il faut faire les choses dans l'ordre. D'abord armes et armures, puis les outils. On complétera ensuite avec les autres boutiques.
– Peut-être qu'on pourrait acheter des objets de seconde main ? risqua l'un d'eux.
– Aller dans un regrat ? s'étonna Baldine. Non, t'es pas sérieux ? Alors oui, c'est moitié moins cher, parfois moins encore, mais franchement, c'est pas une idée. Déjà les armes et armures y sont presque toujours fragiles – peu importe ce qu'ils baratinent – et crois-moi, tu ne veux pas d'une épée qui va se briser quand tu frapperas trop fort un troll ! Ensuite, la moitié des regrats vend de la contrebande ou des fourgues volées. Et si ça te suffit pas, l'autre moitié essaie de te refiler des trésors maudits trouvés dans des ruines pourries par le Chancre. Ah, je sais qu'il y a toujours des gens pour se vanter d'avoir trouvé un truc génial, mais payer dix fois un machin moitié prix pour n'en avoir qu'un seul qui marche, ça revient juste à payer cinq fois plus cher un truc qui tient le coup, en ayant perdu dix fois plus de temps. Vous me suivez ? Non ? Laissez tomber, contentez-vous de me croire : on va aller chez de vrais artisans. »

Sacs prêts à l'emploi

Sac d'aventurier

Prix : 10 po. Disponibilité : courant. Poid total : 21,5 kg.
Un sac à dos, un sac de couchage, une gamelle, un nécessaire à feu, 10 torches, 10 jours de rations, une outre. Une corde en chanvre de 15 m est attachée au flanc du sac.

Sac d'érudit

Prix : 40 po. Disponibilité : assez rare. Poid total : 3 kg.
Un sac à dos, un livre savant, une bouteille d'encre, une plume d'écriture, dix feuilles de parchemin, un petit sac de sable, un petit couteau.

Sac d'explorateur

Prix : 12 po. Disponibilité : courant. Poid total : 23,5 kg.
Un sac à dos, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, 10 torches, un nécessaire à feu, 10 jours de rations et une outre. Une corde en chanvre de 15 m est attachée au flanc du sac.

Sac de bateleur

Prix : 40 po. Disponibilité : assez rare. Poid total : 13,5 kg.
Un sac à dos, un sac de couchage, 2 costumes de scène, 5 bougies, 5 jours de rations, une outre, un nécessaire de déguisement.

Sac de cambrioleur

Prix : 20 po. Disponibilité : assez rare. Poid total : 30 kg.
Un sac à dos, un sac de 1 000 billes, 3 m de ficelle, une cloche, 5 bougies, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, une lanterne à capote, 2 flasques d'huile, 5 jours de rations, un nécessaire à feu, une outre. Une corde en chanvre de 15 m est attachée au flanc du sac.

Sac de diplomate

Prix : 39 po. Disponibilité : assez rare. Poid total : 18 kg.
Un coffre, 2 étuis à parchemins, une tenue raffinée, une bouteille d'encre, une plume d'écriture, une lampe, 2 flasques d'huile, 5 feuilles de papier, un flacon de parfum, de la cire à cacheter, un savon.

Sac de religieux

Prix : 22 po. Disponibilité : assez rare. Poid total : 10 kg.
Un sac à dos, une couverture, 10 bougies, un nécessaire à feu, une sébile, 2 morceaux d'encens, un encensoir, une tenue liturgique, 2 jours de rations et une outre.



Objets

Quand des personnages ont besoin de couper des cordes, de briser une fenêtre ou de fracasser le cercueil d'un vampire, la règle de base est la suivante : en y consacrant suffisamment de temps et à condition de disposer des outils adéquats, les aventuriers sont capables de détruire n'importe quel objet. Le bon sens doit primer lorsqu'il s'agit de déterminer si un personnage réussit à endommager un objet. Un guerrier peut-il trancher un pan de mur à l'aide d'une épée ? Non, celle-ci se brisera bien avant d'entamer la pierre.

Pour ce qui concerne les règles qui suivent, le terme « objet » désigne un élément inanimé bien distinct, comme une fenêtre, une porte, une épée, un livre, une table, une chaise ou une pierre, et non un bâtiment ou un véhicule constitué de nombreux éléments assemblés.

Caractéristiques des objets

Quand le temps presse, vous pouvez assigner une classe d'armure et des points de vie à un objet destructible. Vous pouvez également lui donner des immunités, des résistances ainsi que des vulnérabilités à certains types de dégâts.

Classe d'armure. La classe d'armure d'un objet représente la difficulté que rencontrent les créatures qui tentent de lui infliger des dégâts en le frappant (puisqu'un objet inanimé n'est pas en mesure d'esquiver un coup). La table **Classe d'armure des objets** propose une CA pour différents types de matière.

Classe d'armure des objets

Matière	CA
Tissu, papier, corde	11
Cristal, verre, glace	13
Bois, os	15
Pierre	17
Fer, acier	19
Mithral	21
Adamantium	23

Points de vie. Les points de vie d'un objet représentent la quantité de dégâts que celui-ci peut supporter avant de perdre son intégrité structurelle. Les objets solides ont davantage de points de vie que les objets fragiles. Les objets volumineux ont généralement plus de points de vie que les petits objets, sauf quand le bris d'une petite partie de l'objet est aussi efficace que sa destruction complète.

La table **Points de vie des objets** propose une valeur de points de vie pour différents objets fragiles et solides de taille G ou inférieure.

Points de vie des objets

Taille	Fragile	Solide
TP (bouteille, serrure)	2 (1d4)	5 (2d4)
P (coffre, luth)	3 (1d6)	10 (3d6)
M (tonneau, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
G (charrette, fenêtre de 3 m sur 3 m)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objets de taille TG et Gig. Les armes ordinaires sont inefficaces contre des objets de taille TG ou Gig, comme une statue colossale, une grande colonne de pierre ou un énorme rocher. Cela étant dit, une torche peut faire brûler une tapisserie de taille TG, et le sort tremblement de terre est capable de réduire un colosse à l'état de décombres. Vous pouvez tenir le décompte des points de vie d'un objet de taille TG ou Gig, ou simplement décider du moment où celui-ci ne sera plus capable de supporter les coups de l'arme ou de la force qui cherche à le détruire. Si vous voulez décompter les points de vie de l'objet, divisez-le en parties de taille G ou inférieure, et comptez séparément les points de vie de chaque partie. Ainsi, une statue de taille Gig d'un humain pourra s'écrouler dès qu'une de ses jambes de taille G tombera à 0 point de vie.

Objets et types de dégâts. Les objets sont immunisés contre les dégâts de poison et les dégâts psychiques. Vous pouvez décider que certains types de dégâts sont plus efficaces contre un objet ou une matière en particulier. Par exemple, les dégâts contondants sont pertinents pour briser des objets ; beaucoup moins pour couper une corde ou une lanière de cuir. Les objets en papier ou en tissu peuvent avoir une vulnérabilité aux dégâts de feu ou de foudre. Une pioche peut endommager la pierre, mais n'est pas l'instrument le plus approprié pour couper un arbre. Comme toujours, faites preuve de bon sens.

Seuil de dégâts. Les gros objets comme les murs d'un château bénéficient d'une résistance supplémentaire représentée par un seuil de dégâts. Un objet ayant un seuil de dégâts bénéficie d'une immunité contre tous les dégâts, à moins qu'une attaque ou un effet lui inflige à lui seul une quantité de dégâts supérieure ou égale à son seuil de dégâts, auquel cas l'objet subit pleinement les dégâts. Les dégâts inférieurs au seuil de dégâts de l'objet sont considérés comme des dommages superficiels qui ne réduisent pas ses points de vie.

Qualité, disponibilité et prix

Les règles optionnelles relatives à la disponibilité des objets compliquent la vie des aventuriers en les obligeant par exemple à chercher loin un objet en particulier ou en provoquant des pertes de matériel au cours de l'aventure. Confrontés à ces complications, les aventuriers doivent faire des choix en tenant compte de l'urgence, de leurs finances et des dangers probables. Accepteront-ils d'affronter des périls rendus plus redoutables par la mauvaise qualité de l'équipement ? Refuseront-ils de suivre un honorable commanditaire sans le sou ? Préféreront-ils s'engager dans une expédition plus lucrative, mais qui promet des entorses à la morale ?

Disponibilité du produit

Les boutiques ne vendent pas toujours ce dont vous avez besoin. La table ci-dessous vous présente les grands types de disponibilité. Vous trouverez dans ce chapitre la mention des disponibilités habituelles pour les objets en vente.

Disponibilité	Précision
Très courant	Devrait se trouver dans toute communauté humanoïde, y compris un hameau, une ferme isolée ou un campement de nomades. Concerne les biens vitaux.
Courant	Habituel dans les villages ou les forteresses, car fréquemment utilisé au quotidien.
Assez rare	Se trouve en ville ou dans les châteaux de puissantes familles, car requérant un fabriquant ou revendeur spécialisé. Il s'agit aussi de tous les objets exclusivement utilisés par les experts d'un métier ou les élites, comme certains épices et parfums.
Rare	Ce type d'objet se trouve uniquement dans des villes-mondes (comme la Cité Franche) ou dans des sites spécialisés (une forge naine par exemple). Il peut s'agir de produits très raffinés, de pièces uniques, réclamant un savoir-faire très peu répandu.

Dans certaines régions, un bien sera courant alors qu'il sera rare ailleurs. Votre meneur vous le précisera.

Prix indicatifs

Les prix indiqués correspondent à une qualité moyenne dans une boutique de la Cité Franche.
Les tarifs et la disponibilité d'une fourniture peuvent varier selon les contrées où les aventuriers se rendent. Par ailleurs, la qualité (faible ou au contraire excellente) peut modifier les prix.
Voici un aperçu des situations :

Facteur	Variation du prix
Seconde main, abîmé, usé	Divisé par 2 à 10
Ornementation artistique	Multiplié par 2 à 10
D'importation, commande	+20 % minimum

Les commandes sont courantes. Les clients des magasins généraux dans les campagnes en passent pour toutes les marchandises assez rares ou rares. Au Cyfandir, on importe généralement de la Cité Franche ou de l'un des grands ports marchands et le prix du transport dépend du temps de trajet depuis cette localité.

Armurerie

Vous trouverez dans l'armurerie, les caractéristiques des principaux équipements nécessaires aux aventuriers : armes et armures.

Matériaux rares et techniques de forge

Vous trouverez ici la présentation de particularités de matériaux et de techniques de forge influençant les propriétés d'une arme ou armure. Il s'agit là des plus célèbres d'Eana, mais vous pourriez bien en découvrir d'autres au cours de vos aventures.

Forger soi-même des armes de qualité supérieure

Chacune des techniques présentées ici requiert un apprentissage spécifique, nécessitant plusieurs mois d'efforts et les conseils d'un maître (cf. **chapitre Niveaux de vie**). Une fois que vous avez acquis la connaissance de l'une d'elles, vous pouvez l'utiliser.

Argent (arme)

- **Atout :** efficace contre les créatures ayant une résistance ou une immunité aux armes non magiques
- **Faille :** le plaquage finit par s'user au fil du temps, de sorte qu'il est nécessaire de régulièrement réargenter l'arme
- **Prix :** +100 po pour argenter une arme ou 10 projectiles

Certains monstres qui présentent une immunité ou une résistance contre les armes non magiques ne sont pas protégés contre les armes en argent, aussi des aventuriers prudents ne rechigneront pas à la dépense pour faire plaquer leurs armes d'argent. Il vous en coûtera 100 po pour faire argenter une arme ou dix projectiles. Ce prix ne représente pas seulement le coût de la matière première, mais aussi le temps et la compétence nécessaires pour plaquer une arme d'argent sans que cela altère son efficacité.

Chitine (armure)

- **Atouts :** poids divisé par 3 (par rapport à une armure en acier) ; pas de désavantage aux tests de Force (Athlétisme appliqué à la Natation) et aux tests de Dextérité (Acrobaties et Discrétion)
- **Faille :** fragile
- **Prix :** le coût de la matière première est aléatoire et peut monter jusqu'à 1 000 po

La chitine est le matériau qui compose la carapace d'arthropodes. De faible poids, elle n'impose pas de désavantage aux tests de Force (Athlétisme appliqué à la Natation) ni aux tests de Dextérité (Acrobaties ou Discrétion). Comme il n'est pas nécessaire de forger les plaques, la durée de fabrication est de moitié celle de ses équivalents en métal : 40 jours pour une cuirasse, 75 jours pour une armure de plaques et 150 jours pour un harnois.
Malheureusement il y a aussi des inconvénients. En premier lieu, les créatures offrant la matière première sont dangereuses, de sorte que le coût de la chitine nécessaire pour une armure est de l'ordre de 1 000 po à la Cité Franche. Ensuite, contrairement au métal, en cas d'erreur en cours de fabrication (échec critique sur le test), la chitine ne peut pas être refondue et la plaque organique est perdue en partie ou en totalité. Enfin, le pire défaut de la chitine est sa fragilité. Elle s'abîme inexorablement quand le porteur subit des coups critiques. Chaque coup critique fait perdre un point de CA à son porteur. Réparer de tels dégâts coûte 10 % du prix de l'armure par points de CA perdu.
En définitive, l'armure de chitine est presque exclusivement utilisée dans l'Inframonde et dans les régions ayant à proximité suffisamment d'arthropodes, et les porteurs de ces armures sont souvent eux-mêmes chasseurs de monstres.

Elfique (forge)

- **Atout :** le poids est réduit de 20 % ; les armures d'écailles et les cottes de mailles n'imposent pas de désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion) ; esthétique ; résistance à l'acide
- **Prix :** multiplié par 3

La technique de la forge elfique est célèbre pour son élégance qui confère aux armures l'aspect de vêtements précieux. La délicatesse et la minutie des artisans sont telles, qu'ils parviennent à alléger les armures sans rien leur faire perdre en solidité. Dans le cas des armures d'écailles et des cottes de mailles, ils obtiennent des trésors de discrétion qui permettent à leurs troupes de choc d'avancer rapidement en silence.

Naine (forge)

- **Atout :** résistance aux émanations du Chancre, aux dégâts d'acide et de feu
- **Prix :** multiplié par 3

La technique de la forge naine répond aux besoins des combattants de première ligne dans les tunnels. Il s'agit avant tout de survivre au Chancre, et cela passe par des armes qui ne se fragilisent pas dès le premier combat. Le métal prend un aspect assez sombre et mat, réfléchissant moins la lumière, ce qui confère aux troupes naines une allure austère, voire inquiétante.

Armes et armures abîmées

Au cours de vos aventures vos armes pourraient être ébréchées et vos armures cabossées. Cette règle optionnelle permet de tenir compte de ces dégradations.

Variation des prix selon la qualité

Le tableau ci-dessous vous présente trois qualités d'armes et armures, avec les variations de prix qu'elles entraînent.

Qualité	Précision	Variation du prix
Fragile	Tout butin est considéré par les marchands comme potentiellement fragile. Armure : perte de 1 en CA à chaque fois que le porteur subit un coup critique. Une arme fragile perd 1 en dégâts à chaque fois que le porteur inflige une blessure* ou un coup critique.	Prix divisé par 2 à 10 (selon l'état de détérioration)
Solide	Situation normale d'une arme ou armure en bon état.	Prix normal
Exceptionnelle	Un objet exceptionnel est immunisé à certaines causes de fragilisation. Par exemple elle résiste à l'acide, au froid, au Chancre.	Prix multiplié par 3

* : une blessure n'est pas une perte de pv. Les blessures correspondent à l'utilisation d'une règle optionnelle du **chapitre Santé**.

Comment un objet devient-il fragile ?

Un aventurier qui a la maîtrise d'une arme sait l'entretenir entre chaque combat de manière à ce qu'elle ne se fragilise pas avec le temps. En d'autres termes, la qualité de votre arme ou de votre armure ne se dégradera que dans des circonstances dramatiques. Lorsqu'un tel événement survient, votre meneur notera s'il estime que l'arme est fragilisée. Il vous faudra réussir un test d'Intelligence (nécessaire de forgeron) DD 13 pour vous en rendre compte. Vous pouvez continuer d'utiliser une arme ou une armure fragile tandis qu'elle se détériore. À l'usage, vous vous rendrez compte qu'elle est moins efficace.

- **Usure.** Une arme ou une armure découverte dans des ruines oubliées a de bonnes chances d'être fragile.
- **Énergie destructive.** Exposition à des substances destructrices (pouvoirs de l'oxydeur, miasmes du Chancre, dégâts massifs d'acide, métal en fusion, etc.). Il s'agit de la situation la plus courante de fragilisation d'une arme ou d'une armure.
- **Choc.** De nombreuses légendes évoquent des épées se brisant sur leur adversaire au cours de combats épiques. Plus prosaïquement, votre arme peut mal résister à un choc avec des matériaux inappropriés, comme une enclume ou un mur.

Réparer un objet

Une arme ou une armure fragile peut être réparée. C'est en revanche beaucoup plus difficile et parfois impossible si elle se brise.

Maîtrise d'outil

Réparer une arme ou une armure requiert la maîtrise du nécessaire de forgeron ou de tout autre outil qui aurait permis de le fabriquer.

Difficulté de réparation

Le DD pour réparer une armure est égal à sa CA maximale ; le DD pour réparer une arme est de 8 + valeur maximale des dégâts sans ajustement de caractéristique. Ainsi, une épée infligeant 1d8 dégâts nécessitera un DD 16 pour être réparée. Si l'épée était magique +1, les dégâts maximums étant de 1d8+1, la réparation serait DD 17. Il faut une journée de travail pour remonter la CA ou les dégâts de 1. Si vous devez faire appel à un tiers pour réparer une arme ou une armure, il réclamera généralement 10 % du prix total pour chaque point de réparation.

Restauration

Si vous souhaitez réparer une arme ou une armure brisée, il peut être nécessaire d'en retrouver tous les morceaux, ou d'obtenir une matière première équivalente. La restauration augmente la difficulté de réparation de +5.

Armes

Selon sa nature et les techniques de combat qu'elle favorise, votre classe vous confère la maîtrise de certaines armes. Que vous préfériez l'épée longue ou l'arc, votre arme et votre capacité à vous en servir avec efficacité peuvent vous éviter le pire quand vous partez à l'aventure.

Chaque arme appartient à l'une des catégories suivantes : les armes de corps à corps et les armes à distance. Une arme de corps à corps est utilisée pour attaquer une cible située dans un rayon de 1,50 m de vous, tandis qu'une arme à distance permet d'attaquer une cible plus lointaine.

Maîtrise d'une arme

Votre espèce, votre classe ainsi que des dons vous confèrent la maîtrise de certaines armes ou catégories d'armes. Les armes sont regroupées en deux catégories : les armes courantes et les armes de guerre. Tout le monde ou presque maîtrise les armes courantes, qui comprennent les gourdins, les masses et autres armes composant l'arsenal des gens du commun. Les armes de guerre nécessitent en revanche un entraînement plus poussé pour être utilisées efficacement. Cette catégorie rassemble notamment les épées, les haches et les armes d'hast. La plupart des combattants de carrière utilisent des armes de guerre, car celles-ci leur permettent de tirer le meilleur parti de leur entraînement et de leur style de combat.

La maîtrise d'une arme vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants. Si vous effectuez un jet d'attaque avec une arme dont vous n'avez pas la maîtrise, votre bonus de maîtrise ne s'applique pas.



Armes improvisées

Parfois, les personnages n'ont pas leurs armes avec eux et sont contraints de se battre avec ce qui leur tombe sous la main. Tout objet que vous pouvez soulever à une ou deux mains peut servir d'arme improvisée, comme un tesson de bouteille, un pied de table, une poêle à frire, une roue de chariot ou un gobelin mort.

Bonus de maîtrise à l'Attaque

Il arrive souvent qu'une arme improvisée soit similaire à une arme véritable, et peut donc être considérée comme telle. Un pied de table ressemble par exemple beaucoup à un gourdin. Au choix du meneur, un personnage pourra ajouter son bonus de maîtrise aux jets d'attaque avec une arme improvisée de forme similaire à une arme dont il a la maîtrise.

Si votre arme improvisée est un outil dont vous avez la maîtrise, vous pouvez utiliser votre bonus de maîtrise pour attaquer.

Dégâts

Un objet qui ne ressemble à aucune arme inflige 1d4 dégâts (le meneur décide du type de dégâts approprié). Si le personnage utilise une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps, ou lance une arme de corps à corps qui n'affiche pas la propriété lancer, celle-ci inflige aussi 1d4 dégâts. Une arme de jet improvisée présente une portée normale de 6 m et une portée étendue de 18 m.

Si votre arme improvisée est un outil objectivement dangereux (comme une fourche ou une torche enflammée), voire très dangereux (une faux bien aiguisée, par exemple), le meneur rehaussera les dégâts respectivement à 1d6 et 1d8.

Propriétés d'une arme improvisée

Les armes improvisées sont susceptibles d'avoir des propriétés (cf. **Propriétés des armes, page suivante**). Le meneur les déterminera en fonction de leur aspect.

La faux est un outil de fermier destiné à faucher les herbes et les céréales, constitué d'une grande lame fixée sur une hampe. Elle est nécessairement très aiguisée, de sorte qu'elle est un objet aussi dangereux qu'une arme, même si son ergonomie laisse à désirer quand il s'agit de combattre. Ses propriétés seront : Allonge, Fragile (car pas faite pour encaisser des chocs sur des corps…), Lourde, Deux mains. La faux inflige des dégâts tranchants de 1d8. Si un armurier décidait de concevoir une faux de guerre, elle perdrait sa propriété Fragile et ses dégâts pourraient passer à 1d10 ou 1d12.

Ne jamais sous-estimer les paysans

Les visiteurs passaient devant une école d'escrime. La plaque à l'entrée indiquait qu'on y enseignait le maniement de la rapière. On entendait les échos du cours par les fenêtres ouvertes au premier étage. Il s'agissait apparemment d'une vaste salle au parquet de bois. L'enseignant faisait répéter des séries de mouvements en battant la mesure et en corrigeant régulièrement les postures : trop voûté, mauvais équilibre, attention à la position du genou…

« De là d'où vous venez, il n'y a pas trop de rapières j'imagine ? » commenta Baldine. Sans surprise seule la magicienne gnome les connaissait, les autres considérant au mieux cette lame fine avec un certain dédain.

« En même temps, c'est pas étonnant, c'est une arme de ville. Comme elle est plutôt légère, on peut la porter tout le temps sans être trop gêné, je pense que ça a dû jouer dans son succès : même des adolescents peuvent pavaner avec et ça reste quand même plus impressionnant qu'une dague. C'est devenu l'arme des milices bourgeoises, avec les autres armes d'hast vraiment longues à côté, comme la hallebarde, la guisarme et tout… mais elles sont vachement encombrantes et ça vous explique pourquoi c'est souvent lance et rapière. »

Un peu plus loin, deux conducteurs de chariot se disputaient la priorité pour passer un carrefour. En l'absence de règles sur la circulation, l'affaire se réglait souvent à qui prendrait l'initiative de passer en force, et dans le cas présent les deux charretiers – au langage fleuri – avaient décidé de s'imposer. Comme aucun ne reculait, les menaces et les injures commençaient à pleuvoir et un attroupement commençait à se former, mélange de badauds curieux et de gens ralentis qui cherchaient à contourner l'embouteillage naissant.

Considérant cela, Baldine traîna un peu les pieds et entreprit de poursuivre ses commentaires pour meubler. Il était toujours possible de passer par d'autres rues et raccourcis, mais c'était un chemin qui ne présenterait pas forcément la Cité Franche sous son meilleur jour.

« L'essentiel des cours d'escrime est orienté vers le duel entre porteurs de rapière. Mais vous allez me dire que c'est bien joli, sauf qu'on se bat pas toujours contre quelqu'un qui a la même arme ! Et c'est bien vrai ! Alors il y a aussi des leçons pour se défendre contre quelqu'un qui a une faux, une fourche, un fléau à battre… Quoi ? Vous vous attendiez à des leçons pour combattre face à une hache de bataille ? Les miliciens bourgeois et les nobles, leur souci c'est pas souvent la guerre, plutôt la révolte populaire, voyez. Et c'est dangereux un pécore pas content. Surtout quand il est pas seul. Et ça fait mal un coup de cognée ! Pis ceux qui les utilisent, ils sont toujours du genre costaud et résistant, donc ils frappent bien fort comme pour abattre un arbre. »

« En gros, si vous avez un souci avec un ouvrier, z'avez plus de chance d'être assommé avec ses outils qu'avec un gourdin. »

L'altercation entre les charretiers se poursuivait et désormais les autres porteurs et manœuvres tirant des charrettes à bras en venaient à manifester leur impatience. La garde vigente arriva enfin, attirée par le bruit, et entreprit de rétablir la circulation dans le quartier, non sans avoir infligé une amende symbolique aux fauteurs de troubles.

Propriétés des armes

De nombreuses armes affichent des propriétés spéciales relatives à leur utilisation, comme indiqué dans les tables des **Armes**.

Allonge

Cette arme ajoute 1,50 m à votre allonge lorsque vous vous en servez pour porter une attaque, y compris une attaque d'opportunité.

Deux mains

Cette arme se manie à deux mains.

Finesse

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme affichant la propriété finesse, vous choisissez entre votre modificateur de Force et celui de Dextérité pour l'appliquer aux jets d'attaque et de dégâts (le même modificateur pour les deux types de jets).

Fragile

Toutes les armes peuvent être fragiles, mais cette propriété ne saute pas forcément aux yeux. Il faut réussir un test d'Intelligence (nécessaire de forgeron) DD 13 pour s'en rendre compte.

Lancer

Si une arme affiche la propriété lancer, vous pouvez effectuer une attaque à distance en la lançant. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, vous utilisez le même modificateur aux jets d'attaque et de dégâts que si vous l'utilisiez au corps à corps. Par exemple, si vous lancez une hachette, vous utilisez votre Force, mais si vous lancez une dague, vous pouvez utiliser votre Force ou votre Dextérité, puisque la dague présente la propriété finesse.

Légère

Une arme légère est petite et facile à tenir en main, idéale pour combattre à deux armes.

Lourde

Les créatures de taille P subissent un désavantage aux jets d'attaque avec une arme lourde.

La taille et le poids d'une arme lourde la rendent peu maniable pour une créature de taille P.

Polyvalente

Cette arme peut aussi bien s'utiliser à une main qu'à deux mains. Un dé de dégâts entre parenthèses indique les dégâts de l'arme quand elle est maniée à deux mains.

Portée

Une arme qui peut être utilisée pour effectuer des attaques à distance présente une portée, indiquée entre parenthèses, après la propriété projectiles ou lancer. Cette portée comprend deux nombres, en mètres : la portée normale et la portée étendue.

Lorsque vous attaquez une cible située au-delà de la portée normale, vous subissez un désavantage au jet d'attaque. Vous ne pouvez atteindre une cible qui se trouve au-delà de la portée étendue de l'arme.

Projectiles

Vous pouvez utiliser une arme à projectiles pour effectuer une attaque à distance uniquement si vous êtes en possession d'un projectile adapté à cette arme. Chaque fois que vous effectuez une attaque avec cette arme, vous dépensez un projectile.

Sortir un projectile d'un carquois, d'un étui ou d'un autre contenant est inclus dans l'attaque (une main libre est toutefois nécessaire pour charger une arme à une main).

À la fin d'un combat, vous pouvez récupérer la moitié des projectiles que vous avez tirés, à condition de consacrer une minute à fouiller le champ de bataille.

Si vous utilisez une arme à projectiles pour effectuer une attaque de corps à corps, considérez que vous utilisez une arme improvisée (cf. **Armes improvisées, page précédente**). Une fronde doit être chargée pour infliger des dégâts quand elle est utilisée au corps à corps.

Rechargement

Le rechargement de cette arme demandant un certain temps, vous ne pouvez tirer qu'un seul projectile lorsque vous l'utilisez dans le cadre d'une action, d'une action bonus ou d'une réaction, et ce quel que soit le nombre d'attaques que vous pouvez normalement effectuer.


Massue


Gourdin


Arbalète légère


Bâton de combat

Spéciale

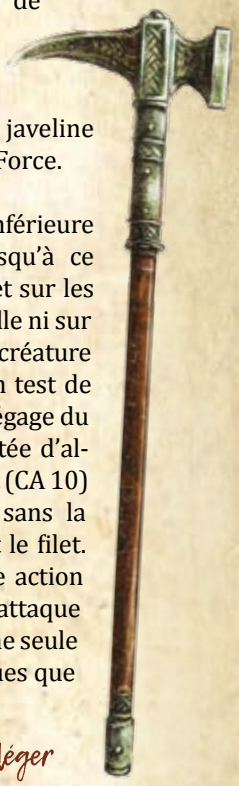
Une arme qui affiche la propriété spéciale dispose de règles particulières, expliquées dans sa description. Les armes qui suivent des règles spéciales sont décrites ci-dessous.

Ceste. Le ceste est fixé à votre poing, de sorte que vous ne pouvez en être désarmé. Lorsque vous infligez un coup critique, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution dont le DD est égal aux dégâts infligés sous peine de se retrouver étourdie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Par ailleurs, tant que vous le portez, le ceste vous gêne pour toute action requérant de la finesse et du doigté, ce qui se traduit par un désavantage aux tests de caractéristique associés à la Dextérité.

Lance d'arçon. Vous subissez un désavantage lorsque vous utilisez une lance d'arçon pour attaquer une cible située dans un rayon de 1,50 m de vous. Par ailleurs, une lance d'arçon se manie à deux mains, sauf si vous êtes sur une monture.

Propulseur. Le propulseur permet de lancer des javelines à une plus grande vitesse. Le tir est puissant et précis, ce qui engendre une portée plus grande pour l'arme lancée. Les dégâts d'une javeline projetée sont de 1d8 + modificateur de Force.

Filet. Une créature de taille G ou inférieure touchée par un filet est maîtrisée jusqu'à ce qu'elle s'en libère. Un filet n'a aucun effet sur les créatures qui n'ont pas de forme matérielle ni sur celles de taille TG ou supérieure. Une créature peut consacrer son action à effectuer un test de Force DD 10. En cas de réussite, elle se dégage du filet, ou libère une autre créature à portée d'allonge. Infliger 5 dégâts tranchants au filet (CA 10) permet aussi de libérer une créature sans la blesser, et met fin à l'effet en détruisant le filet. Lorsque vous consacrez une action, une action bonus ou une réaction à effectuer une attaque avec un filet, vous ne pouvez porter qu'une seule attaque, quel que soit le nombre d'attaques que vous pouvez normalement effectuer.



Marteau léger



Tables des armes

La table **Armes** présente les armes les plus couramment utilisées. Elle précise également leur prix et leur poids, les dégâts qu'elles infligent, ainsi que d'éventuelles propriétés spéciales.

Armes courantes de corps à corps

Armes courantes de corps à corps	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Bâton de combat	2 pa	1d6 contondants	2 kg	Polyvalente (1d8)
Dague	2 po	1d4 perforants	500 g	Finesse, lancer (6/18), légère
Gourdin	1 pa	1d4 contondants	1 kg	Légère
Hachette	5 po	1d6 tranchants	1 kg	Lancer (6/18), légère
Javeline	5 pa	1d6 perforants	1 kg	Lancer (9/36)
Lance	1 po	1d6 perforants	1,5 kg	Lancer (6/18), polyvalente (1d8)
Marteau léger	2 po	1d4 contondants	1 kg	Lancer (6/18), légère
Masse d'armes	5 po	1d6 contondants	2 kg	—
Massue	2 pa	1d8 contondants	5 kg	Deux mains
Serpe	1 po	1d4 tranchants	1 kg	Légère



Armes courantes à distance

Armes courantes à distance	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Arbalète légère	25 po	1d8 perforants	2,5 kg	Deux mains, projectiles (24/96), rechargement
Arc court	25 po	1d6 perforants	1,5 kg	Deux mains, projectiles (24/96)
Fléchette	5 pc	1d4 perforants	125 g	Finesse, lancer (6/18)
Fronde	1 pa	1d4 contondants	—	Projectiles (9/36)

Armes de guerre de corps à corps

Armes de guerre de corps à corps	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Ceste	5 po	1d6 contondants	500 g	Légère, spéciale
Cimeterre	25 po	1d6 tranchants	1,5 kg	Finesse, légère
Épée à deux mains	50 po	2d6 tranchants	3 kg	Deux mains, lourde
Épée courte	10 po	1d6 perforants	1 kg	Finesse, légère
Épée longue	15 po	1d8 tranchants	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
Fléau d'armes	10 po	1d8 contondants	1 kg	—
Fouet	2 po	1d4 tranchants	1,5 kg	Allonge, finesse
Grande hache	30 po	1d12 tranchants	3,5 kg	Deux mains, lourde
Guisarme	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Allonge, deux mains, lourde
Hache d'armes	10 po	1d8 tranchants	2 kg	Polyvalente (1d10)
Hallebarde	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Allonge, deux mains, lourde
Lance d'arçon	10 po	1d12 perforants	3 kg	Allonge, spéciale
Maillet	10 po	2d6 contondants	5 kg	Deux mains, lourde
Marteau de guerre	15 po	1d8 contondants	1 kg	Polyvalente (1d10)
Morgenstern	15 po	1d8 perforants	2 kg	—
Pic de guerre	5 po	1d8 perforants	1 kg	—
Pique	5 po	1d10 perforants	9 kg	Allonge, deux mains, lourde
Rapière	25 po	1d8 perforants	1 kg	Finesse
Trident	5 po	1d6 perforants	2 kg	Lancer (6/18), polyvalente (1d8)



Armes de guerre à distance

Armes de guerre à distance	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Arbalète de poing	75 po	1d6 perforants	1,5 kg	Légère, projectiles (9/36), rechargement
Arbalète lourde	50 po	1d10 perforants	9 kg	Deux mains, lourde, projectiles (30/120), rechargement
Arc long	50 po	1d8 perforants	1 kg	Deux mains, lourde, projectiles (45/180)
Filet	1 po		1,5 kg	Lancer (1,50/4,50), spéciale
Propulseur	3 po		500 g	Rechargement, projectiles (24/96), spéciale
Sarbacane	10 po	1 perforants	500 g	Projectiles (7,50/30), rechargement



Les armes, reflets des civilisations

L'appartenance à une civilisation est souvent affichée fièrement au travers des usages et des vêtements, mais aussi de la langue. Toutes les armes du tableau sont en vente dans la cosmopolite Cité Franche, mais ce n'est pas le cas partout. Si vous optez pour une arme attachée à une culture, sitôt que vous vous éloignerez, vous aurez du mal à trouver des forgerons compétents pour la réparer. S'il s'agit d'armes à projectiles, vous aurez intérêt à savoir fabriquer ceux-ci vous-même.
Voici quelques exemples de situations, mais d'autres surprises concoctées par votre meneur vous attendent en voyage :

- **Arbalète.** Les nains sont les inventeurs de l'arbalète qui peut être utilisée aisément dans des tunnels. Du point de vue des elfes, il s'agit juste d'un arc de moindre qualité. Vous ne trouverez probablement aucun vendeur d'arbalète ou de carreaux dans les contrées dominées par les elfes. Inversement, les chances de trouver un marchand ou un facteur d'arcs et de flèches dans une mine naine sont bien maigres.

- **Propulseur.** Les propulseurs sont utilisés uniquement dans des tribus de chasseurs cueilleurs, dans des contrées chaudes ou froides. Chaque chasseur décore son arme d'une manière unique. Cet objet paraît archaïque dans les autres contrées, exotique dans le meilleur des cas. Il peut orner des cabinets de curiosités et y passer pour une œuvre d'art. Pour acquérir un propulseur dans la Cité Franche, vous aurez plus de chance chez des collectionneurs « d'art primitif » que chez des armuriers.

- **Rapière.** Cette arme n'est fabriquée que dans les îles Éoliennes et la Cité Franche, même si on peut trouver aussi quelques forgerons dans les îles Barbaresques. Prisée des voleurs et citadins, on la trouve ponctuellement dans les villes cyrillanes ou arolaves.

- **Sabre.** Dans le Shi-huang, on a développé des techniques de forge sophistiquées et des styles de combats mettant en valeur les sabres, c'est-à-dire des épées à un tranchant. Sur le plan technique, les sabres sont à considérer comme des épées : court 1d6, long 1d8 (polyvalent, 1d10), très long (2d6). Les forgerons du Shi-huang auront du mal avec d'autres types d'épées et inversement.

- **Sarbacane.** La sarbacane est conçue pour tirer très précisément et très discrètement dans une forêt équatoriale dense. En dehors de cet environnement, elle est souvent inconnue. Dans les tribus pieds-sûrs, la sarbacane est considérée comme une arme courante et presque tout le monde sait l'utiliser, souvent aussi en fabriquer – heureusement d'ailleurs, les petites communautés n'ont jamais d'armurier spécialisé.

Accessoires

Les armes seules ne suffisent pas, il faut souvent des accessoires, pour leur entretien ou pour les transporter sans que les lames ne perdent leur tranchant.

Objet	Prix	Poids
Aiguilles de sarbacane (50)	1 po	500 g
Bille de fronde (20)	4 pc	750 g
Carquois (20)	1 po	500 g
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	500 g
Étui à carreaux d'arbalète (20)	1 po	500 g
Flèches (20)	1 po	500 g
Fourreau d'épée	5 po	500 g
Pierre à aiguiser	1 pc	500 g



Armures

La table **Armures** présente les armures les plus courantes, réparties en trois catégories : les armures légères, intermédiaires et lourdes. Par ailleurs, de nombreux combattants s'équipent d'un bouclier en plus d'une armure.



Armure de plaques

Enfiler ou retirer son armure

Le temps nécessaire pour passer une armure ou pour l'enlever dépend de sa catégorie et de certaines de ses caractéristiques. Certaines armures complexes ne peuvent être enfilées et ôtées qu'avec de l'aide, ce qui est précisé dans le tableau ci-dessous. Les cavaliers équipent généralement leurs montures en même temps qu'ils les soignent (brosser, curer les sabots, etc.) de sorte que le temps de préparation est habituellement le double de celui qu'indique le tableau.

- **Enfiler une armure.** Il s'agit du temps qu'il faut pour revêtir une armure. Vous ne bénéficiez de la CA d'une armure que si vous avez pris le temps nécessaire pour l'enfiler convenablement. Une personne qui ne maîtrise pas le port d'une armure donnée a besoin de deux fois plus de temps pour l'enfiler.

- **Retirer une armure.** Il s'agit du temps qu'il faut pour ôter une armure. Si quelqu'un vous aide, ce temps est réduit de moitié.

Deux options sont proposées pour le port d'armure : réaliste et héroïque.



Cuirasse

Port d'armure réaliste

En utilisant cette première option, les aventuriers auront régulièrement du mal (manque d'argent, de temps ou d'aide) à être parfaitement équipés pour se défendre. Il leur faudra être plus prudents et parfois combattre dans de mauvaises conditions, au risque d'être plus vulnérables, même face à des adversaires plus faibles et ne causant normalement pas de difficulté.

Catégorie	Enfiler	Retirer
Armures légères	1 minute	1 minute
Armures intermédiaires et lourdes	10 minutes	5 minutes
Armure de plaques, clibanion, harnois	25 minutes avec de l'aide (nécessaire)	10 minutes avec de l'aide (nécessaire)
Bouclier	1 action	1 action
Protections d'un cheval	20 minutes, hors soins	20 minutes, hors soins



Armure de cuir



Port d'armure héroïque

En utilisant cette seconde option, le port d'armure est nettement plus aisé et les aventuriers peuvent être fréquemment et rapidement équipés au maximum de leur capacité de combat.

Catégorie	Enfiler	Retirer
Armures légères	1 minute	1 minute
Armures intermédiaires	5 minutes	1 minute
Armures lourdes	10 minutes	5 minutes
Bouclier	1 action	1 action
Protections d'un cheval	10 minutes	5 minutes

Chemise de mailles

Table des armures

La table indique le prix, le poids ainsi que les différentes propriétés de chaque armure.

- **Maîtrise du port de l'armure.** N'importe qui peut enfiler une armure ou accrocher un bouclier à son bras, mais seuls ceux qui ont été formés au port d'une armure savent en tirer le meilleur parti. La description de votre classe vous indique quelles sont les armures dont vous avez acquis la maîtrise. Si vous portez une armure sans disposer de la maîtrise correspondante, vous subissez un désavantage aux tests de caractéristique, aux jets de sauvegarde ainsi qu'aux jets d'attaque faisant appel à la Force ou à la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.
- **Classe d'armure (CA).** Une armure protège des attaques. L'armure et le bouclier que vous portez déterminent votre classe d'armure de base.
- **Discrétion.** Si la table **Armures** est cochée dans la colonne « Désavantage : Discrétion », cela signifie que le porteur de cette armure subit un désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion).
- **Bouclier.** Un bouclier peut être en bois ou en métal, et il améliore de 2 la classe d'armure. Le port d'un bouclier occupe une main, et on ne peut profiter de la protection que d'un seul bouclier à la fois.



Cotte de mailles



Harnois

Dans un style de jeu plus réaliste ou plus dur, deux règles optionnelles peuvent également être utilisées. Demandez à votre meneur ce qu'il a décidé de faire pour sa campagne. Les voici :

- **Armure lourde.** Une armure lourde réduit la capacité de son porteur à se déplacer rapidement ou discrètement, et entrave sa liberté de mouvement. Si la table **Armures** indique « For 12 », « For 14 » ou « For 15 » dans la colonne Force, cela signifie que le port de cette armure réduit de 3 m la VD du porteur, à moins que ce dernier affiche une valeur de Force supérieure ou égale à celle indiquée.
- **Athlétisme et Acrobaties.** Si la table **Armures** est cochée dans la colonne « Désavantage : Athlétisme (natation) et Acrobaties », cela signifie que le porteur de cette armure subit un désavantage aux tests de Force (Athlétisme) quand il s'agit de nager, et aux tests de Dextérité (Acrobaties).

Armures

Armure	Prix	Classe d'armure (CA)	Force	Désavantage : Discrétion	Désavantage : Athlétisme (natation) et Acrobaties	Poids
Armures légères						
Armure matelassée	5 po	11 + modificateur de Dex	—	X	—	4 kg
Armure de cuir	10 po	11 + modificateur de Dex	—	—	—	5 kg
Armure de cuir cloutée	45 po	12 + modificateur de Dex	—	—	—	6,5 kg
Armures intermédiaires						
Armure de peau	10 po	12 + modificateur de Dex (+2 maximum)	—	—	—	6 kg
Chemise de mailles	50 po	13 + modificateur de Dex (+2 maximum)	—	—	X	10 kg
Armure d'écailles	50 po	14 + modificateur de Dex (+2 maximum)	Force 12	X	X	22,5 kg
Cuirasse	400 po	14 + modificateur de Dex (+2 maximum)	—	—	—	10 kg
Armure de plaques	750 po	15 + modificateur de Dex (+2 maximum)	Force 12	X	X	20 kg
Armures lourdes						
Broigne	30 po	14	Force 12	X	X	20 kg
Cotte de mailles	75 po	16	Force 14	X	X	27,5 kg
Clibanion	200 po	17	Force 15	X	X	30 kg
Harnois	1 500 po	18	Force 15	X	X	32,5 kg
Bouclier						
Bouclier	10 po	+2	—	—	X	3 kg



Armure matelassée

Armures légères

Faite d'une matière souple et mince, l'armure légère a la faveur des aventuriers agiles, car elle offre une certaine protection sans entraver leur liberté de mouvement. Si vous portez une armure légère, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à la valeur de base de l'armure pour déterminer votre classe d'armure.

Armure matelassée

Cette armure est constituée de plusieurs épaisseurs de tissu rembourré.

Armure de cuir

Cette armure se compose pour l'essentiel d'une cuirasse et d'épaulières en cuir bouilli dans de l'huile afin de le durcir. Le reste de l'armure est fait de matériaux plus souples.

Armure de cuir cloutée

Cette armure est faite de cuir épais, mais souple, renforcé de rangées de rivets ou de gros clous.



Armure de cuir clouté



Armures intermédiaires

Les armures intermédiaires offrent une meilleure protection que les armures légères, mais au détriment de la liberté de mouvement. Si vous portez une armure intermédiaire, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité, jusqu'à un maximum de +2, à la valeur de base de l'armure afin de déterminer votre classe d'armure.

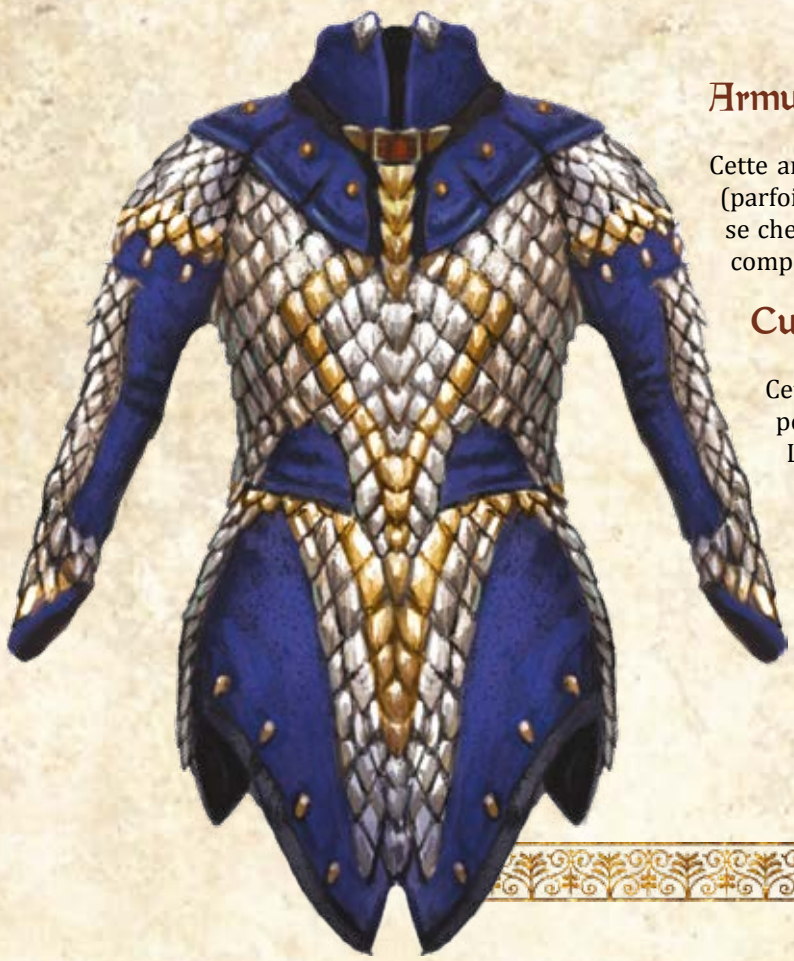
Armure de peau

Cette armure grossière consiste en plusieurs couches de peaux d'animaux et de fourrures. On la retrouve parmi les tribus barbares, les humanoïdes d'alignement mauvais et les populations qui n'ont pas accès aux outils et aux matériaux requis par la confection de meilleures armures.

Chemise de mailles

Constituée d'anneaux métalliques entrelacés, une chemise de mailles se porte entre deux couches de vêtement ou de cuir. Elle offre une certaine protection au torse, tandis que les frottements entre anneaux métalliques sont relativement étouffés sous la couche extérieure de cuir ou de tissu.

Armure de peau



Armure d'écailles

Armure d'écailles

Cette armure consiste en une tunique et des jambières en cuir (parfois complétées d'une jupe), renforcées de plaques de métal se chevauchant comme les écailles d'un poisson. Cette armure comprend aussi des gantelets.

Cuirasse

Cette armure consiste en une large pièce de métal ajustée, portée sur du cuir souple, qui protège le torse et l'abdomen. Les bras et les jambes restent relativement à découvert, mais l'armure protège efficacement les organes vitaux sans trop entraver le mouvement.

Armure de plaques

Une armure de plaques consiste en une série de plaques ajustées qui couvrent l'essentiel du corps. Les jambes ne sont toutefois protégées que par de simples jambières fixées par des sangles de cuir.

Armures lourdes

Les armures lourdes sont celles qui offrent la meilleure protection. Elles couvrent l'ensemble du corps et sont conçues pour arrêter différentes formes d'attaques. Seuls des combattants aguerris peuvent supporter leur poids et leur encombrement. Le port d'une armure lourde ne vous autorise pas à ajouter votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure, ce qui signifie en outre que vous ne serez pas pénalisé si votre modificateur de Dextérité est négatif.

Broigne

Il s'agit d'une armure de cuir sur laquelle sont cousus d'épais anneaux métalliques qui offrent une protection efficace contre les coups d'épée et de hache. La broigne est plus rudimentaire que la cotte de mailles et n'est portée que par ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir une meilleure armure.

Cotte de mailles

Constituée d'anneaux de métal entrelacés, la cotte de mailles se porte sur une tunique matelassée pour protéger la peau et amortir l'impact des coups. Cette armure comprend des gantelets.

Clibanion

Cette armure se compose de fines bandes de métal verticales rivetées sur une tunique de cuir, passée sur une veste rembourrée. Les articulations sont protégées par de la cotte de mailles, afin de préserver une certaine souplesse à l'ensemble.



Clibanion

Harnois

Cette armure se compose d'un assemblage de plaques de métal façonnées sur mesure pour épouser l'ensemble du corps. Un harnois comprend des gantelets, un heaume, ainsi qu'une tunique rembourrée qui se porte sous l'armure. Des sangles à boucle permettent de répartir le poids du harnois sur l'ensemble du corps.

Outils

Un outil vous permet d'accomplir une tâche sans cela impossible, comme fabriquer ou réparer un objet, contrefaire un document ou crocheter une serrure. Votre espèce, votre classe, votre historique ou vos apprentissages peuvent vous conférer la maîtrise de certains outils.

- La maîtrise d'un outil vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique correspondants.

- L'emploi d'un outil n'est pas associé à une caractéristique précise, car sa maîtrise recouvre les différentes façons de l'utiliser. Le meneur pourra ainsi vous demander un test de Dextérité pour réaliser de fins détails avec vos outils de sculpteur sur bois, ou un test de Force pour façonner un objet dans un bois particulièrement dur.

Vous trouverez dans les pages qui suivent une présentation des principaux outils ainsi que le prix qui leur est habituellement associé dans la Cité Franche.

Instrument de musique

La table indique un choix d'instruments de musique parmi les plus courants dans la Cité Franche. Le meneur pourra ajuster leur disponibilité dans d'autres parties du monde. La maîtrise d'un instrument spécifique vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique effectués pour jouer de cet instrument. Un barde peut utiliser un instrument de musique comme focaliseur magique. Chaque type d'instrument exige une maîtrise distincte.
La maîtrise d'un instrument de musique ou de la compétence Représentation permet à un instruit (cf. **chapitre Langues : Lecture et écriture**) de déchiffrer des partitions.

Instrument de musique	Prix	Poids	Disponibilité
Bombarde	2 po	500 g	Assez rare
Cor	3 po	1 kg	Assez rare
Cornemuse	30 po	3 kg	Assez rare
Dulcimer	25 po	5 kg	Assez rare
Flûte de Pan	12 po	1 kg	Courant
Flûte	2 po	500 g	Assez rare
Luth	35 po	1 kg	Assez rare
Lyre	30 po	1 kg	Assez rare
Tambour	6 po	1,5 kg	Courant
Viole	30 po	500 g	Assez rare



Instruments de navigateur

Prix : 25 po. Poids : 1 kg. Disponibilité : assez rare.
Ce jeu d'instruments sert à la navigation maritime. La maîtrise des outils de navigateur vous permet d'établir la route d'un navire et de lire des cartes de navigation. De plus, cela vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristiques visant à éviter de se perdre en mer.

Matériel de jeu

Cette catégorie rassemble toutes sortes de jeux, comme les jeux de dés ou de cartes. La table ci-contre propose quelques exemples, mais il existe bien d'autres jeux. Les jeux de stratégie comme les échecs et le go font souvent partie de l'éducation noble. Les osselets, les dés et les jeux de cartes sont très fréquents dans les tripots et dans les camps militaires où l'on joue fréquemment de l'argent. La maîtrise d'un jeu vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique quand vous y jouez.



Chaque type de jeu exige une maîtrise distincte.

Matériel de jeu	Prix	Poids	Disponibilité
Dés	1 pa	—	Courant
Échecs	1 po	250 g	Assez rare
Jeu de cartes	5 pa	—	Assez rare
Go	1 po	250 g	Assez rare
Osselets	1 pc	—	Courant

Jeu et triche

Voici quelques pistes et propositions pour le cas où vous souhaiteriez intégrer des parties de cartes ou de dés dans une intrigue.

Miser de l'argent

Avant chaque manche les joueurs mettent sur la table une quantité d'argent qui leur donne le droit de participer. S'ils cessent de miser avant la fin de la partie, ils perdent les sommes déjà pariées, mais limitent également leurs pertes potentielles.

Les manches de jeu

Déterminez un nombre impair correspondant aux manches jouées (1, 3 ou 5). Chacune donne lieu à un test d'Intelligence (matériel de jeu). Le meilleur résultat l'emporte. À la fin de la partie, on compte les manches gagnées par chacun. Le vainqueur empoche l'intégralité. En cas d'égalité, les gains sont partagés équitablement.

Tricher

Si un personnage maîtrise la compétence Escamotage, il peut tenter de tricher discrètement. Le test de Dextérité (Escamotage) s'oppose à celui de Sagesse (Intuition ou Perception) des témoins et a lieu avant le test d'Intelligence (matériel de jeu). Un échec simple signifie seulement que la triche n'a pu être menée à bien ; un échec de 5 et plus signifie que le tricheur a été repéré par un partenaire de jeu. Celui-ci peut faire semblant de n'avoir rien vu dans l'immédiat et retrouver plus tard l'escamoteur… Quel que soit le résultat des tests qui lui sont opposés, si le tricheur obtient un 1 sur le d20, tous les participants détectent la tricherie.

Certains tricheurs ont des complices qui facilitent leur manœuvre en distrayant, par exemple, les autres participants, pour lui conférer un avantage à son test de Dextérité (Escamotage).

Qu'il ait des complices ou non, le personnage choisit l'un des bénéfices suivants en cas de tricherie réussie :

- Un avantage à son test d'Intelligence (matériel de jeu).
- Un désavantage au test d'Intelligence (matériel de jeu) de ses rivaux (uniquement possible si le tricheur distribue les cartes ou autre situation dans laquelle il peut biaiser la réussite des autres).
- S'il a la maîtrise du matériel de jeu en question, doubler son bonus de maîtrise pour le test d'Intelligence correspondant lors de cette manche.

Nécessaire d'empoisonneur

Prix : 50 po. Poids : 2 kg. Disponibilité : assez rare (illégal).
Ce nécessaire comprend tout l'équipement (fioles, produits toxiques, etc.) pour fabriquer des poisons. La maîtrise de ce nécessaire vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique visant à fabriquer ou utiliser des poisons. Les poisons les plus virulents et les moyens de se fournir en marchandises illégales grâce à des guildes de voleurs ou d'empoisonneurs sont décrits dans **Univers**.
Vous pouvez fabriquer des poisons rudimentaires.
Le nécessaire d'empoisonneur comprend en grande partie le nécessaire d'herboristerie et a beaucoup de points communs avec le nécessaire d'alchimiste : seul le savoir-faire diffère véritablement.

Nécessaire d'herboristerie



Prix : 10 po. Poids : 1,5 kg. Disponibilité : assez rare.
Ce nécessaire contient différents ustensiles avec lesquels les herboristes préparent remèdes et potions, comme une paire de cisailles, un mortier et un pilon, des sachets et des fioles diverses. La maîtrise de ce nécessaire vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique visant à identifier et utiliser des plantes médicinales. La maîtrise de ce nécessaire est indispensable pour qui veut fabriquer des thériaques et des potions de guérison.

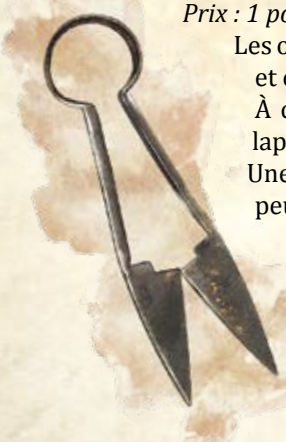
Nécessaire de déguisement

Prix : 25 po. Poids : 1,5 kg. Disponibilité : assez rare (cirques, villes).
Cette sacoche contient du maquillage, de la teinture pour cheveux ainsi que de petits accessoires permettant de modifier votre apparence physique. La maîtrise de ce nécessaire vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique visant à vous déguiser.

Nécessaire de faussaire

Prix : 15 po. Poids : 2,5 kg. Disponibilité : assez rare (illégal).
Ce petit coffret renferme différents papiers et parchemins, des plumes d'écriture et des encres, des sceaux et de la cire à cacheter, des feuilles d'or et d'argent et autres instruments intervenant dans la contrefaçon des documents. La maîtrise de ce nécessaire vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique visant à contrefaire un document.

Outils de la ferme



Prix : 1 po. Poids : 10 kg. Disponibilité : courant.
Les outils de la ferme recouvrent tout ce qui est nécessaire pour cultiver un potager et élever du bétail : bêche, houe, faux, faucille, fourche, hache, etc.
À cela, il faut ajouter les graines à semer et au moins du petit bétail (poules, lapins ou autres).
Une partie des outils de la ferme peuvent être utilisés comme des armes et peuvent s'avérer redoutables. Dans certaines cultures, des armes ont ainsi été conçues et perfectionnées à partir d'outils de paysans.

Outils d'artisan

Les outils d'artisan regroupent tout l'équipement nécessaire pour exercer un artisanat ou un métier spécifique. La table propose des exemples d'outils pour les activités les plus courantes dans la Cité Franche.
La maîtrise d'un jeu d'outils d'artisan vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique quand vous exercez l'activité en question. Chaque type d'outils d'artisan exige une maîtrise distincte.
Plusieurs métiers ont des domaines d'activité plus vastes que leur nom ne l'indique du fait de la proximité des techniques. Les limites des professions sont à considérer avec souplesse.
Le tableau ci-après vous donne des exemples de métiers proches.

Outils personnels et ateliers

Dans les faits, la plupart des métiers ne peuvent être exercés sans un atelier aménagé. Les outils dont vous faites l'acquisition sont avant tout des outils personnels (comme votre pince, votre mortier, ou votre plume).
Par ailleurs, les outils nécessaires à l'exercice d'un métier dépendent des techniques employées. Ainsi, un cuisinier qui prépare des fritures n'a pas besoin du même matériel qu'un boulanger.
Du moment que les outils nécessaires à l'exercice d'un métier sont chargés sur une mule – donc que leur poids ne gêne pas l'aventurier – le détail de ce qu'ils contiennent est secondaire.

Outils d'artisan	Autres métiers associés	Prix	Poids	Disponibilité
Nécessaire d'alchimiste	Apothicaire	100 po	4 kg	Rare
Nécessaire de brasseur	Vigneron, Distillateur	20 po	4,5 kg	Assez rare
Nécessaire de calligraphe	Miniature, scribe	10 po	2,5 kg	Assez rare
Nécessaire de cartographe	Architecte, dessinateur	15 po	3 kg	Assez rare
Nécessaire de peintre	Dessinateur	10 po	2,5 kg	Assez rare
Outils de bijoutier	Joaillier	25 po	1 kg	Assez rare
Outils de cordonnier	Savetier, bottier	5 po	2,5 kg	Assez rare
Outils de forgeron	Armurier	20 po	4 kg	Courant
Outils de maçon	Architecte, bâtisseur, ingénieur	10 po	4 kg	Assez rare
Outils de menuisier	Charpentier, Travail du bois	8 po	3 kg	Courant
Outils de potier	Céramique, émail	10 po	1,5 kg	Courant
Outils de rétameur	Bricoleur, inventeur	50 po	5 kg	Assez rare
Outils de sculpteur sur bois	Sculpture sur os, sur ivoire, bas-reliefs	1 po	2,5 kg	Courant
Outils de tanneur	Travail du cuir, maroquinerie	5 po	2,5 kg	Courant
Outils de tisserand	Travail du tissu, couturier, tailleur	1 po	2,5 kg	Courant
Outils de verrier	Souffleur, vitrier	30 po	2,5 kg	Assez rare
Ustensiles de cuisinier	Pâtissier, rôtisseur, saucier, boulanger, etc.	1 po	4 kg	Courant

Outils de voleur

Prix : 25 po. Poids : 500 g. Disponibilité : rare (illégal).
Ce jeu d'outils comprend une lime, de petits ciseaux, différents outils de crochetage, ainsi qu'un petit miroir équipé d'une poignée en métal. La maîtrise de ces outils vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique visant à désamorcer un piège ou crocheter une serrure.

Véhicules

Choisissez le type de véhicule que vous maîtrisez : aérien, terrestre ou maritime. Ils sont décrits dans **la section Montures et véhicules**.

Fournitures

Les objets décrits ci-dessous sont couramment utilisés par les aventuriers. Sont indiqués le prix habituel de ces objets dans la Cité Franche, leur poids prévisible, leur disponibilité, et le type d'endroit où se les procurer.

- Certains objets permettent à coup sûr d'obtenir un résultat (éclairer par exemple) ; d'autres ne font que faciliter une action et confèrent alors un avantage à un test de caractéristique, sans garantir le succès (un bélier portatif pour défoncer une porte par exemple).
- Les objets sont classés par boutique, ainsi la présence ou l'absence de l'une d'elles permet-elle de déterminer rapidement la disponibilité d'un objet. Chaque type de boutique a ses particularités.

Magasin général

Le magasin général est le premier type de boutique à ouvrir dans une communauté. Il est parfois le seul lieu de vente à plusieurs dizaines de kilomètres à la ronde. Il peut être associé à une auberge, une maison d'hôte, une taverne, une ferme ou un atelier d'artisan. On y achète essentiellement des denrées de première nécessité, importées ou produites localement. Dans les boutiques situées sur des routes passantes, les spécialités locales figurent en bonne place dans les rayons. Les boutiquiers prennent également des commandes et peuvent ainsi faire venir en quelques semaines ou mois des produits plus rares. Le délai de livraison dépend de l'isolement du magasin général et de l'habileté du gérant.
Il arrive que certains boutiquiers soient d'anciens voleurs ou contrebandiers, décidés à prendre une retraite paisible. Ayant encore d'anciens contacts, ils peuvent parfois accepter de commander des marchandises illégales, telles que du poison ou de l'équipement destiné à des roublards.

Aperçu des tarifs de marchandises

Voici un aperçu des prix courants dans les magasins généraux proches de la Cité Franche. Le premier tableau donne une échelle croissante des prix.

Valeur	Marchandise
1 pc	500 g de blé
2 pc	500 g de farine ou 1 poulet
5 pc	500 g de sel ou 1 pain de sel
1 pa	500 g de fer ou 1 m² de toile
5 pa	500 g de cuivre ou 1 m² de tissu en coton
1 po	500 g de gingembre ou 1 chèvre ou 1 coquillage précieux
1 po	500 g de cannelle ou de poivre, ou 1 mouton
3 po	500 g de clous de girofle ou 1 cochon
5 po	500 g d'argent ou 1 m² de lin
10 po	1 m² de soie ou 1 vache ou 10 coquillages précieux
15 po	500 g de safran ou 1 bœuf
50 po	500 g d'or
500 po	500 g de platine

Le tableau ci-dessous présente le bric-à-brac qui peut être acquis dans un magasin général. S'il est situé dans un village, il dispose de tout ce qui est très courant et courant ; dans une ville, vous avez également accès aux objets assez rares. Si vous souhaitez acquérir un objet assez rare ou rare dans un village, il faudra le commander en payant la moitié du prix d'avance. Le prix n'est qu'indicatif, représentant une moyenne du côté de la Cité Franche.
Pour acquérir des objets plus particuliers, il faudra aller dans une boutique d'apothicaire, chez un tailleur, ou dans un temple.

Objet	Prix	Poids	Disponibilité
Attirail de pêche	1 po	2 kg	Courant
Balance de marchand	5 po	1,5 kg	Assez rare
Barre à mine	2 po	5 kg	Assez rare
Bélier portatif	4 po	17,5 kg	Assez rare
Billes (sac de 1 000)	7 po	7 kg	Assez rare
Bougie (voir éclairage)	5 pc	—	Assez rare
Boulier	2 po	1 kg	Assez rare
Bouteille en verre (voir contenants)	2 po	1 kg	Assez rare
Cadenas	10 po	500 g	Assez rare
Chaîne (3 m)	5 po	5 kg	Assez rare
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg	Assez rare
Clochette	1 po	—	Assez rare
Coffre (voir contenants)	5 po	12,5 kg	Courant
Corde en chanvre (15 m)	1 po	5 kg	Courant
Corde en soie (15 m)	100 po	1 kg	Rare
Couverture	5 pa	1,5 kg	Courant
Craie (1 boîte de 10)	1 pc	—	Courant
Cruche ou pichet (voir contenants)	2 pc	2 kg	Très courant
Échelle (3 m)	1 pa	12,5 kg	Courant
Esteuf	5 pa	500 g	Assez rare
Fiole (voir contenants)	1 po	—	Assez rare
Flasque ou chope (voir contenants)	2 pc	500 g	Très courant
Gamelle	2 pa	500 g	Courant
Grappin	2 po	2 kg	Assez rare
Huile (flasque) (voir éclairage)	1 pa	500 g	Très courant
Lampe (voir éclairage)	5 pa	500 g	Courant
Lampe en céramique (basique, voir éclairage)	5 pc	250 g	Courant
Lanterne à capote (voir éclairage)	5 po	1 kg	Assez rare
Lanterne sourde	10 po	1 kg	Rare
Marmite en cuivre (voir contenants)	2 po	5 kg	Courant
Marteau	1 po	1,5 kg	Courant
Masse	2 po	5 kg	Assez rare
Matériel d'escalade	25 po	6 kg	Assez rare
Menottes	2 po	3 kg	Assez rare
Miroir en étain	5 po	250 g	Assez rare
Nécessaire à feu	5 pa	500 g	Très courant
Outre (voir contenants)	2 pa	2,5 kg (pleine)	Très courant
Palan	1 po	2,5 kg	Assez rare
Panier (voir contenants)	4 pa	1 kg	Courant
Pelle	2 po	2,5 kg	Courant
Perche (3 m)	5 pc	3,5 kg	Courant
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg	Assez rare
Piège à loup	5 po	12,5 kg	Assez rare
Pierre à aiguiser	1 pc	500 g	Très courant
Piton	5 pc	125 g	Assez rare
Pointes de fer (10)	1 po	2,5 kg	Assez rare
Rations (2 journées)	5 pa	1 kg	Courant
Sac (voir contenants)	1 pc	250 g	Courant
Sac à dos (voir contenants)	2 po	2,5 kg	Assez rare
Sac de couchage	1 po	3,5 kg	Assez rare
Sacoche (voir contenants)	5 pa	500 g	Courant
Savon	2 pc	—	Courant
Seau (voir contenants)	5 pc	1 kg	Très courant
Sifflet	5 pc	—	Assez rare
Tente, deux places	2 po	10 kg	Assez rare
Tonneau (voir contenants)	2 po	35 kg	Courant
Torche (voir éclairage)	1 pc	500 g	Courant

Attirail de pêche

Prix : 1 po. Poids : 2 kg. Disponibilité : courant.
Ce matériel comprend une canne à pêche, une ligne en fil de soie, des bouchons en liège, des hameçons en acier, des plombs de pêche, des leurres ainsi qu'un filet à mailles serrées. L'attirail de pêche est courant, voire très courant dès que les populations vivent à proximité de mers, lacs ou rivières. Les rôdeurs et habitants des terres sauvages fabriquent généralement tout ce qu'il leur faut, en s'adaptant aux mœurs des espèces de poisson locales. Pour concevoir et fabriquer une nasse fonctionnelle, prévoyez une journée de travail et un test de Sagesse (Survie) DD 15.

Barre à mine

Prix : 2 po. Poids : 5 kg. Disponibilité : assez rare.
Une barre à mine mesure au moins 1 m et sert à creuser des trous dans des roches dures ou à déchausser des pierres. Ce type d'outil est très courant dans les mines et courant sur les chantiers de construction ou de démolition.

Bélier portatif

Prix : 4 po. Poids : 17,5 kg. Disponibilité : assez rare.
Le bélier portatif est un objet dont les acheteurs sont très restreints : gardes d'élite, pillards et explorateurs de donjon. Les troupes ayant besoin de ce type d'équipement lors de campagnes militaires les fabriquent souvent sur place, en abattant un arbre et en faisant appel à un forgeron pour les renforts métalliques et les poignées. En l'espace de trois jours au plus, il est possible d'obtenir l'objet. Vous pouvez le fabriquer avec un test d'Intelligence (Outils de forgeron) DD 10. Vous pouvez utiliser un bélier portatif pour enfoncer une porte et bénéficiez alors d'un bonus de +4 au test de Force correspondant. Si un autre personnage vous aide à manœuvrer le bélier portatif, vous bénéficiez de surcroît d'un avantage au test.

Billes

Prix : 7 po (sac de 1 000). Poids : 7 kg. Disponibilité : assez rare.
Au prix d'une action, vous pouvez répandre ces petites billes de métal sur un sol plat, pour couvrir une zone carrée de 3 m de côté. Une créature qui marche dans cette zone doit réussir un JS Dextérité DD 10 sous peine de tomber à terre. Une créature qui traverse la zone en se déplaçant à la moitié de sa VD n'est pas soumise à ce jet de sauvegarde.

Cadenas

Prix : 10 po. Poids 500 g. Disponibilité : assez rare.
Ce gros cadenas est fourni avec une clef. Sans celle-ci, une créature dotée de la maîtrise des outils de voleur peut crocheter le cadenas à condition de réussir un test de Dextérité DD 15. Votre meneur peut décider que de meilleurs cadenas sont disponibles, mais à un prix plus élevé.

Chaîne (3 m)

Prix : 5 po. Poids : 5 kg. Disponibilité : assez rare.
Une chaîne est dotée de 10 points de vie. On peut la briser en réussissant un test de Force DD 20.

Chausse-trappes (20)

Prix : 1 po. Poids : 1 kg. Disponibilité : assez rare.
Au prix d'une action, vous versez au sol un sac de chausse-trappes, qui couvrent une zone carrée de 1,50 m de côté. Toute créature qui entre dans la zone doit réussir un JS Dextérité DD 15, sous peine de voir son déplacement arrêté pour ce tour et de subir 1 dégât perforant. Ces dommages réduisent la VD de la créature de 3 m, jusqu'à ce qu'elle récupère au moins 1 point de vie. Une créature qui traverse la zone en se déplaçant à la moitié de sa VD n'est pas soumise à ce jet de sauvegarde.

Contenants

Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques des récipients pouvant être achetés dans la région de la Cité Franche. La capacité est une indication du volume liquide pouvant être contenu et du poids que le récipient peut habituellement transporter sans s'abîmer.

Récipient	Capacité	Prix	Poids	Disponibilité
Bouteille en verre	75 cl	2 po	1 kg	Assez rare
Coffre	360 l/150 kg d'équipement	5 po	12,5 kg	Courant
Cruche ou pichet	4 l	2 pc	2 kg	Très courant
Fiole	120 ml	1 po	—	Assez rare
Flasque ou chope	0,5 l	2 pc	500 g	Très courant
Marmite en cuivre	4 l	5 po	5 kg	Assez rare
Outre	2 l	2 pa	2,5 kg (pleine)	Très courant
Panier	60 l/20 kg d'équipement	4 pa	1 kg	Courant
Sac en toile de jute	30 l/30 kg d'équipement	1 pc	250 g	Courant
Sac à dos*	30 l/30 kg d'équipement	2 po	2,5 kg	Assez rare
Sacoche	6 l/3 kg d'équipement**	5 pa	500 g	Courant
Seau	12 l	5 pc	1 kg	Très courant
Tonneau	160 l (liquide)/120 l (solides)	2 po	35 kg	Courant

* Il est également possible d'attacher des objets, comme un sac de couchage ou un rouleau de corde, à l'extérieur du sac.

** Une sacoche en cuir ou tissu peut contenir, entre autres choses, 20 billes de fronde ou 50 aiguilles de sarbacane. La sacoche à composantes (voir plus loin) se distingue des autres par ses multiples compartiments.

Fabriquer des cordes de soie d'araignée

Comment monsieur, vous vous arrêtez chez mes concurrents aux lourdes cordes de chanvre et vous dédaignez ma soie ? Je vous en prie, examinez cette matière unique, cette douceur exquise ! Le prix, dites-vous ? Eh bien oui, elle a son prix ! Laissez-moi vous expliquer.

La soie que vous manipulez là, ce n'est pas la même que celle du bombyx, du tout ! Il s'agit d'une soie d'araignée et plus précisément d'araignées géantes. Ce sont les seules à fournir suffisamment de soie. Seulement, vous comprenez bien que ces vilaines bêtes ne sont pas commodes et ne se laissent pas traire comme des vaches, façon de parler, hein ?

De valeureux aventuriers se rendent dans les forêts, ils traquent les ettercaps qui élèvent les araignées de toutes les tailles. Leur antre est plein de soie, partout. Mais il ne suffit pas d'avoir du courage, ensuite, il faut récolter le fil. Or, vous le savez, les araignées cherchent à capturer leurs proies en les collant : il faut donc rapidement traiter la soie pour la débarrasser de cette colle. Quand vous êtes là, ce n'est pas fini, du tout !

Il faut faire des bobines de soie bien démêlées et ça prend un temps fou ! Ce n'est qu'ensuite qu'on peut faire les cordes. Plus fines, plus légères et plus solides que celles en chanvre !

… Vous dites ? Oh oui, il y a des rumeurs sur des artisans de l'Inframonde et des histoires d'éleveurs d'araignées… Mais déjà, ces histoires sont douteuses, ensuite… si vous voulez un marchand qui commerce avec les tréfonds, il faudra chercher ailleurs, moi je m'occupe des bons produits de la surface !

Publicité d'Amandine, marchande halfeline de la Cité Franche, cousine de Baldine

Corde (15 m)

Chanvre. Prix : 1 po. Poids : 5 kg. Disponibilité : courant.
Soie. Prix : 100 po. Poids : 1 kg. Disponibilité : rare.
Il existe plusieurs qualités de cordes. Celles que les aventuriers utilisent le plus mesurent 15 m. Le modèle en chanvre est le plus courant. D'un diamètre de 20 mm, la corde peut supporter une charge de 3 tonnes avant de rompre ; en soie d'araignée géante, elles ont un diamètre d'à peine 10 mm et peuvent supporter jusqu'à 5 tonnes avant de rompre. Une corde est donc très résistante aux chocs et tiraillements, mais elle n'oppose que 5 points de vie face aux dégâts tranchants ou au feu.

Éclairage

S'éclairer coûte cher pour la frange modeste de la population, ce qui explique que les quartiers populaires et les villages soient plongés dans l'ombre à la tombée de la nuit. Les habitudes en sont fortement influencées. Les gens se réunissent autour du foyer, dans une ambiance de clair-obscur, avant de se coucher très tôt en hiver. Souvent ils se réveillent au milieu de la nuit, se retrouvent pour discuter, raconter des contes ou jouer un peu durant cette veillée, avant de retourner se coucher. Le mode de vie des quartiers riches et urbains est très différent : on peut s'offrir des éclairages permettant d'avoir des activités mondaines et animées jusqu'au bout de la nuit.

Objet	Prix	Poids	Disponibilité
Huile (flasque)	1 pa	500 g	Courant
Lampe	5 pa	500 g	Courant
Lampe en céramique (basique)	5 pc	250 g	Courant
Lanterne à capote	5 po	1 kg	Assez rare
Lanterne sourde	10 po	1 kg	Assez rare
Bougie	5 pc	—	Assez rare
Torche	1 pc	500 g	Courant

Bougie

Une bougie émet une lumière vive dans un rayon de 1,50 m et une lumière faible sur 1,50 m de plus. Une bougie brûle pendant 1 heure.

Huile

L'huile est généralement vendue dans une flasque d'argile qui en contient un demi-litre. Au prix d'une action, vous pouvez en répandre le contenu sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, ou encore la lancer sur une cible à une distance maximale de 6 m. Effectuez une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant la flasque d'huile comme une arme improvisée. En cas de réussite, la cible est couverte d'huile. Si elle subit des dégâts de feu avant que l'huile ait séché (1 minute), l'huile s'embrase et lui inflige 5 dégâts de feu supplémentaires. Vous pouvez aussi verser le contenu d'une flasque sur un sol plat, pour couvrir une zone carrée de 1,50 m de côté. Si l'huile s'enflamme, elle brûle pendant 2 rounds et inflige 5 dégâts de feu à toute créature qui entre dans la zone ou qui y termine son déplacement. Une créature ne subit ces dégâts de feu qu'une seule fois par tour.

Lampe

Une lampe à huile émet une lumière vive dans un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus. Une flasque d'huile (un demi-litre) permet à une lampe de brûler pendant 6 heures.

Lampe à huile en céramique (modèle basique)

L'éclairage le plus courant est la lampe à huile, d'un modèle très simple comportant un support en céramique et une mèche trempant dans l'huile. Cette lampe éclaire à peine mieux qu'une bougie : lumière vive sur 3 m et lumière faible sur 3 m de plus.



Lanterne à capote

Une lanterne à capote émet une lumière vive dans un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Une flasque d'huile (un demi-litre) permet à l'objet d'éclairer pendant 6 heures. Vous pouvez rabattre la capote sur la lanterne au prix d'une action, ce qui en réduit l'illumination à une lumière faible dans un rayon de 1,50 m.

Lanterne sourde

Une lanterne émet un cône de lumière vive de 18 m et de lumière faible sur 18 m de plus. Une flasque d'huile (un demi-litre) permet à l'objet d'éclairer pendant 6 heures.

Torche

Une torche brûle pendant 1 heure en émettant une lumière vive dans un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus. Si vous portez une attaque avec une torche allumée et que vous touchez, la cible subit 1 dégât de feu. La population n'utilise pas de torche, elles brûlent trop peu de temps et ne sont pas adaptées aux besoins. Elles sont avant tout d'un usage militaire ou cérémoniel. Leur disponibilité courante provient de la relative facilité avec laquelle elles peuvent être fabriquées à la demande des aventuriers.

Esteuf

Prix : 5 pa. Poids : 500 g. Disponibilité : assez rare.
L'esteuf est un objet relativement léger en forme de boule. Il existe deux grands modèles :

- **Esteuf incendiaire.** Il est conçu pour accélérer le démarrage d'un feu et se compose notamment de résine, de graisse, d'étoupe et de bois sec.
  Il existe de petits modèles permettant de démarrer facilement un feu même dans de mauvaises conditions atmosphériques.
  Les plus gros modèles peuvent devenir des boules de feu, projetées par des catapultes.
- **Esteuf fumigène.** Lorsqu'il commence à brûler, l'esteuf fumigène dégage une fumée dont les effets dépendent des composantes. Il peut être hallucinatoire, asphyxiant, ou simplement gêner la vue.

Pour fabriquer un esteuf fonctionnant correctement, il faut réussir un test de Sagesse (Survie) DD 15.

Gamelle

Prix : 2 pa. Poids : 500 g. Disponibilité : courant.
Ce récipient en étain contient une tasse et quelques couverts. Il se compose de deux parties détachables, une moitié pouvant faire office de casserole et l'autre d'assiette ou de bol. Dans certaines contrées, par exemple la Lothrienne ou l'Arolavie, il est d'usage de voyager avec ses couverts et de les utiliser même à l'auberge. Cuillère, couteau et petite fourchette sont alors considérés comme des effets personnels et sont l'objet de coquetterie (manche en os gravé, en émail ou en pierre semi-précieuse).
Les prix ne sont alors plus les mêmes.



Matériel d'escalade

Prix : 25 po. Poids : 6 kg. Disponibilité : assez rare.
Cet équipement comprend des pitons, des crampons amovibles, des gants et un harnais. Vous pouvez utiliser le nécessaire d'escalade au prix d'une action pour vous assurer ; ce faisant, vous ne pouvez pas tomber de plus de 7,50 m au-dessous du point d'ancrage. En revanche, vous ne pouvez pas grimper à plus de 7,50 m au-dessus de ce point sans vous détacher.

Menottes

Prix : 2 po. Poids : 3 kg. Disponibilité : assez rare.
Ces menottes en métal permettent d'emprisonner les mains d'une créature de taille P ou M. Pour s'extraire de menottes, il faut réussir un test de Dextérité DD 20 ou les briser par le biais d'un test de Force DD 20. Chaque paire de menottes est assortie de sa propre clef. Sans celle-ci, une créature dotée de la maîtrise des outils de voleur peut crocheter les menottes en réussissant un test de Dextérité DD 15. Une paire de menottes a 15 points de vie.

Nécessaire à feu

Prix : 5 pa. Poids : 500 g. Disponibilité : Très courant.
Cette petite pochette contient tout ce qu'il faut pour allumer un feu : silex, pierre à briquet et amorce (en général des bouts de chiffons imbibés d'huile).
Allumer une torche ou quelque objet imprégné d'un combustible, demande une action. Allumer un feu de camp prend 1 minute.

Palan

Prix : 1 po. Poids : 2,5 kg. Disponibilité : assez rare.
Cet appareil de levage, qui consiste en un jeu de poulies dans lesquelles passe un câble muni d'un crochet, vous permet de hisser le quadruple du poids que vous pourriez normalement soulever.

Pied-de-biche

Prix : 2 po. Poids : 2,5 kg. Disponibilité : assez rare.
L'utilisation d'un pied-de-biche, dans les situations où son effet de levier peut s'appliquer efficacement, confère un avantage aux tests de Force.

Piège à loups

Prix : 5 po. Poids : 12,5 kg. Disponibilité : assez rare.
Ce piège consiste en un cercle bordé de dents d'acier qui se referme comme une mâchoire sur la jambe de la créature qui marche sur la plaque de pression en son centre. Le piège est arrimé par une solide chaîne à un point fixe, comme un tronc d'arbre ou un piquet planté dans le sol. Il faut consacrer une action à l'installation du piège. Une créature qui met le pied sur la plaque de pression doit réussir un JS Dextérité DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts perforants et de voir son déplacement stoppé. Par la suite, son déplacement reste limité par la longueur de la chaîne (habituellement 1 m de long) tant qu'elle ne s'est pas libérée du piège. Une créature peut tenter un test de Force DD 13 au prix d'une action, et libère une créature à portée d'allonge (éventuellement elle-même) en cas de réussite. Chaque échec à ce test inflige 1 dégât perforant à la créature prise au piège. Les pièges à loups sont utilisés pour se débarrasser des renards, loups, lynx, ours et autres « nuisibles ». Les druides, les aldarons et bon nombre de rôdeurs méprisent l'usage de ces pièges et peuvent vouloir se venger de qui les pose.

Rations (1 personne sur 2 journées)

Prix : 5 pa. Poids : 1 kg. Disponibilité : courant.
Les rations sont constituées de nourriture déshydratée destinée aux longs voyages, comme de la viande séchée, des fruits secs, des biscuits et des noix. Elles sont plus chères et un peu moins communes que d'autres denrées qui pourraient être plus rapidement périssables.

Boutique du tailleur

Vos habits en disent long sur vous : origine, civilisation, habitudes, entre autres détails. Le prix des vêtements varie énormément selon les ornementations, les teintures et la qualité des fibres. Dans certaines contrées, le port de certaines nuances de couleur est réservé à des catégories de la population : le rouge carmin ou pourpre pour le roi ; les autres nuances de rouge pour la noblesse, par exemple. De même, la longueur des traînes ou le port de certains accessoires peuvent être réglementés par des lois somptuaires ou discriminatoires. Ainsi, les lépreux seront parfois contraints de porter un vêtement les couvrant totalement, visage compris, afin que tous connaissent leur état dès le premier regard.
Les aventuriers sont constamment en déplacement, exposés à des conditions de vie très dures. Leur équipement est destiné à faire face aux difficultés qu'ils rencontrent. Ils n'ont dès lors que peu de vêtements délicats, ornés et à même d'être portés lors d'occasions mondaines.

Vêtement	Prix min (Cité Franche)	Poids	Disponibilité
Robes de cérémonie	1 po	2 kg	Assez rare
Vêtements de voyage	2 po	2 kg	Assez rare
Vêtements ordinaires	5 pa	1,5 kg	Courant
Vêtements raffinés	15 po	3 kg	Assez rare
Vêtements, costume de scène	5 po	2 kg	Assez rare

Le prix des vêtements

« Comment ça, c'est trop cher ? » s'exclama Baldine à la remarque de la barbare. Le rôdeur ne disait rien, mais n'en pensait pas moins. La petite halfeline se rengorgea : « Les frusques, c'est pas parce que vous passez vot' temps à les bousiller au combat qu'elles valent moins cher ! »
Vraiment, oser sous-entendre qu'elle les emmenait chez une tailleuse trop chère alors que c'était justement une professionnelle plutôt honnête avec un bon rapport qualité-prix, c'était… c'était…
Après avoir pris une inspiration pour se calmer, elle reprit avec un ton plus mesuré :
« Le vêtement, c'est d'abord de la fibre. Ici, vous avez de la laine, du lin, du coton et de la soie. La qualité du fil joue déjà sur le prix final. Ensuite, il y a le tissage. Pour obtenir un tissu doux, fin, satiné, changeant… – et qui tient dans la durée – il faut un bon tisserand avec du bon matériel. Après, il y a la teinture, si les fils n'étaient pas déjà colorés avant. Pour faire de belles couleurs, il faut des produits de qualité. Ah ça, vous pouvez avoir des rouges et des jaunes criards pour pas cher, oui, mais les teintures tiendront pas la lumière du soleil et la tunique se délavera dès que vous l'aurez portée une fois. »
Elle eut un petit reniflement : « Si vous voulez participer à une soirée dans la haute société, et mettre juste des frusques une fois, oui, vous pouvez prendre un truc qui vaut pas grand-chose et qui craquera vite. À vos yeux, ça fera aucune différence, mais les vrais pétrusquins qu'ont grandi avec des soies chamarrées, eux, ils vous repéreront de suite. Vous pourrez vous présenter, hein, passer dans un bal si ça se trouve, mais on saura que vous êtes des aventuriers sans le sou qui essaient de paraître et ne connaissent rien à rien. »
Sentencieuse, elle conclut : « À vous de voir l'image que vous voulez donner de vous. »

Apothicaire

Les boutiques d'apothicaire se trouvent principalement en ville. Il arrive que certaines soient aussi associées à l'infirmerie d'un monastère, dans un riche château, et plus rarement dans un village situé sur une route fréquentée. Les apothicaires sont herboristes ou alchimistes, parfois médecins et magiciens. Ils vendent un large éventail de produits : des composantes de sort, des ingrédients rares, des potions, des cosmétiques, des tisanes, des parfums, des huiles essentielles, des hydrolats, des remèdes et quelques curiosités esthétiques telles que des cristaux, des pierres semi-précieuses ou des fossiles. Dans certaines contrées, le commerce des apothicaires est très encadré, car on les soupçonne de vendre des poisons et des composantes de sort destinées à des nécromanciens ou à des sorciers. Voici une liste non exhaustive d'objets que l'on peut trouver chez un apothicaire :

Acide

Prix : 25 po (fiole). Poids : 500 g. Disponibilité : assez rare (boutique d'alchimiste).
Au prix d'une action, vous pouvez répandre le contenu de cette fiole sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, ou encore la lancer sur une cible à une distance maximale de 6 m. Dans tous les cas, vous effectuez une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant la fiole d'acide comme une arme improvisée. En cas de réussite, la cible subit 2d6 dégâts d'acide. En cas de réussite critique, la victime subit de nettes brûlures localisées qui laisseront de vilaines cicatrices.

Balance de marchand

Prix : 5 po. Poids : 1,5 kg. Disponibilité : assez rare.
Cette petite balance à plateaux comprend un assortiment de poids allant jusqu'à 1 kg. Cet équipement vous permet de peser précisément de petits objets, comme des métaux ou des produits précieux, afin de déterminer leur valeur.

Feu grégeois

Prix : 50 po. Poids : 500 g. Disponibilité : assez rare.
Cette substance poisseuse s'embrase au contact de l'air. Au prix d'une action, vous pouvez lancer cette flasque sur une cible située à une distance maximale de 6 m. Effectuez une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant le feu grégeois comme une arme improvisée. En cas de réussite, la cible subit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours de jeu. Au prix d'une action, une créature peut mettre fin à ces dégâts en réussissant un test de Dextérité DD 10 pour éteindre les flammes.

Focaliseur arcanique

Un focaliseur arcanique est un objet spécial (comme un orbe, un cristal, un sceptre, un bâton sculpté, une baguette ou autre) conçu pour canaliser la puissance des sorts arcaniques. Les ensorceleurs, les sorciers et les magiciens peuvent utiliser ce genre d'objet comme focaliseur magique.

Objet	Prix	Poids	Disponibilité
Acide (fiole)	25 po	500 g	Assez rare
Balance de marchand	5 po	1,5 kg	Assez rare
Boulier	2 po	1 kg	Assez rare
Cloche	1 po	—	Assez rare
Cosmétique (1 pot)	5 po	500 g	Assez rare
Feu grégeois (flasque)	50 po	500 g	Assez rare
Fiole	1 po	—	Assez rare
Focaliseur arcanique (voir plus bas)	—	—	Rare
Huile essentielle (fiole)	5 po	500 g	Rare
Longue-vue	1 000 po	500 g	Rare
Loupe	100 po	—	Rare
Parfum (flacon)	5 po (min)	—	Assez rare
Poison rudimentaire (fiole)	80 po	—	Assez rare
Potion de guérison	50 po	250 g	Assez rare
Sablier	25 po	500 g	Assez rare
Sacoche à composantes	25 po	1 kg	Assez rare
Thériaque (fiole)	50 po	—	Assez rare
Tisane (pot de 20)	5 pa	200 g	Assez rare
Trousse de guérisseur (10 utilisations)	5 po	1,5 kg	Assez rare

Les acides gnomes

Les acides gnomes sont rares mais fort réputés. En effet, les alchimistes et artificiers gnomes se sont fait une spécialité de rendre plus dangereux les acides. Pour ce faire, ils jouent sur plusieurs facteurs, chacun augmentant de 15 po le prix :

- **Modification de la concentration.** Un acide fortement dosé peut infliger +1d6 dégâts d'acide soit 3d6 dégâts d'acide. Il existerait même des acides concentrés infligeant 4d6 de dégâts.
- **Fiole de lancer.** Le contenant est conçu pour être lancé, de sorte que la portée passe à 12 m.
- **Adhésif.** L'acide est mêlé à une substance collante, de sorte que l'ensemble adhère aux tissus et au métal, en rongeant plus lentement ce qui est ainsi touché. Les armures perdent -1 CA et sont considérées comme abîmées à l'issue du combat.

Focaliseur arcanique	Prix	Poids	Disponibilité
Baguette	10 po	500 g	Rare
Bâton	5 po	2 kg	Rare
Cristal	10 po	500 g	Rare
Orbe	20 po	1,5 kg	Rare
Sceptre	10 po	1 kg	Rare

Longue-vue

Prix : 1 000 po. Poids : 500 g. Disponibilité : rare.
La longue-vue permet d'observer des objets lointains, qui apparaissent alors deux fois plus grands.

Loupe

Prix : 100 po. Poids : négligeable. Disponibilité : rare.
Cette lentille grossissante permet d'examiner de près les petits objets. Elle peut servir également à allumer un feu quand on ne dispose pas de silex et d'amorce. Allumer un feu avec une loupe nécessite une source lumineuse aussi vive que la lumière du soleil pour la concentrer à travers la lentille, ainsi que du petit bois. L'opération demande 5 minutes pour obtenir les premières flammes. Une loupe confère un avantage aux jets de caractéristique visant à examiner ou évaluer un objet de petite taille ou extrêmement détaillé.



Parfum

Prix : 5 po (minimum). Poids : négligeable.
Disponibilité : assez rare.
Les parfums sont des denrées de luxe, certains atteignant des sommes astronomiques. Il existe deux grandes familles de parfums : ceux à base huileuse ou grasse, et ceux à base d'alcool. Ces derniers sont plus complexes à réaliser. Pour concevoir de délicates senteurs, on mélange des essences d'épices, de fleurs et de fruits provenant de contrées lointaines. Les parfums les plus prestigieux comportent plus d'une vingtaine de composantes, dont beaucoup sont exotiques et par là même effroyablement chers. Les parfums les plus abordables sont constitués d'huile d'amande douce parfumée de gouttes d'huile essentielle de plantes cultivées à proximité de la Cité Franche, tels les agrumes, par exemple.



Poison rudimentaire

Prix : 80 po (fiole). Poids : (négligeable).
Disponibilité : assez rare (empoisonneur, illégal).
Avec le poison de ce flacon, vous pouvez enduire une arme tranchante ou perforante, ou jusqu'à trois projectiles. L'application du poison demande une action. Une créature touchée par une arme ou un projectile empoisonné doit réussir un JS Constitution DD 10 sous peine de subir 1d4 dégâts de poison. Une fois appliqué, le poison reste efficace pendant 1 minute avant de sécher et de perdre sa nocivité. Le prix excessivement élevé du poison rudimentaire dans la Cité Franche provient essentiellement de son caractère illégal. Si l'on considérait seulement les ingrédients et la complexité de fabrication, on ne dépasserait peut-être pas le dixième de ce prix. Dans certaines régions du monde, les poisons violents (venin de certaines grenouilles, par exemple) sont si aisément disponibles que les prix chutent.

Potion de guérison



Version magique. Prix : 50 po.
Poids : 250 g. Disponibilité : assez rare.
Un personnage qui boit le liquide rouge magique contenu dans cette fiole récupère 2d4 + 2 points de vie. Boire ou administrer la potion demande une action. L'effet est immédiat.

Sacoche à composantes

Prix : 25 po. Poids : 1 kg.
Disponibilité : assez rare.
Il s'agit d'une petite sacoche de ceinture en cuir étanche dont l'intérieur est équipé de compartiments contenant toutes les composantes matérielles et objets spéciaux nécessaires au lancement de vos sorts, à l'exception des composantes ayant un prix spécifique (indiqué dans la description du sort).

Thériaque

Prix : 50 po (fiole). Poids : (négligeable).
Disponibilité : assez rare.
Également connue sous le nom d'antidote universel, la thériaque est un remède consommé préventivement lors des épidémies. La rumeur populaire dénonce souvent l'incurie des élites qui se claquemurent alors chez elles avec des doses de thériaques en attendant passivement que les plus pauvres meurent. Une créature qui boit cette fiole bénéficie d'un avantage aux JS contre le poison et les maladies pendant 1 jour. Les créatures artificielles et les morts-vivants ne tirent aucun bénéfice de l'ingestion d'une thériaque.

Trousse de guérisseur (10 utilisations)

Prix : 5 po. Poids : 1,5 kg. Disponibilité : assez rare.
Cette trousse en cuir contient des bandages, des baumes et des attelles, assez pour dix utilisations. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser une utilisation de cette trousse afin de stabiliser une créature qui est à 0 point de vie sans devoir effectuer de test de Sagesse (Médecine).

Librairie et papeterie



Les écrits sont essentiellement manuscrits, le fait de copistes travaillant au sein d'ateliers. Les gnomes des îles Éoliennes sont à l'origine d'une récente invention : l'imprimerie. Elle commence à se diffuser dans les villes à la pointe du progrès telle que la Cité Franche et permet la production d'ouvrages à prix plus bas. Selon les régions on écrit sur différents supports :

- **Papier.** Il est fabriqué à partir de vieux chiffons, dans des manufactures aux allures de moulins à eau.
- **Parchemin.** Le vélin est obtenu à partir de la peau de veaux mort-nés. Il a l'avantage d'être très résistant à l'humidité notamment, ce qui explique pourquoi les grimoires de magiciens sont sur parchemin et non sur papier.
- **Papyrus.** Ce type de feuille est obtenu grâce à une espèce de plante poussant dans les marais chauds.
- **Tablette de cire.** Un support en bois est couvert d'une couche de cire dans laquelle on grave le message. Ce matériau est apprécié dans le nord (Arolavie, Lothrienne) pour les communications écrites. L'avantage est de pouvoir effacer un message obsolète et en graver un nouveau.
- **Feuilles d'écorce.** Le papier de chiffon et le papyrus ne sont pas courants dans le nord ; on leur préfère des feuilles fabriquées à partir d'écorces d'arbres selon un procédé artisanal local.

Aperçu des prix dans la Cité Franche

Objet	Prix	Poids	Disponibilité
Carnet de notes (papier bonne qualité, 120 pages)	5 pa	250 g	Assez rare
Chevalière (ou autre objet pour cacheter)	5 po	—	Assez rare
Cire à cacheter	5 pa	—	Assez rare
Craie (1 boîte de 10)	1 pc	—	Courant
Encre (bouteille de 50 ml)	1 po	—	Assez rare
Étui à parchemins	1 po	500 g	Assez rare
Grimoire (350 pages de vélin)	50 po	1 kg	Assez rare
Livre	1 po (min)	250 g (min)	Assez rare
Papier (20 feuilles, bonne qualité)	1 pa	—	Assez rare
Parchemin (5 feuilles)	1 pa	—	Assez rare
Plume d'écriture	2 pc	—	Assez rare

Étui à cartes ou à parchemins

Prix : 1 po. Poids : 500 g. Disponibilité : assez rare.
Cet étui cylindrique en cuir peut contenir dix feuilles de papier enroulées, ou cinq parchemins.

Grimoire

Prix : 50 po. Poids : 1 kg. Disponibilité : assez rare.
Indispensable pour les magiciens, un grimoire est un épais volume relié de cuir qui contient 350 pages de vélin vierge sur lesquelles inscrire leurs sorts.



Livre

Prix : 1 po min. Poids : 250 g min.
Disponibilité : assez rare.
Un livre peut contenir de la poésie, un récit historique, des informations relatives à une branche particulière de la connaissance, des diagrammes et des notes sur les inventions gnomes, bref tout ce qui peut se transmettre par l'écrit ou les images. Les livres contenant des sorts sont appelés grimoires.

Temple et cercle druidique

Les objets sacrés, attachés à un culte, sont toujours hors du commerce. Pour les obtenir, il faut faire la demande auprès d'un temple ou cercle druidique, parfois en l'assortissant d'une donation ou de la promesse d'un service rendu.

Objet	Prix	Poids	Disponibilité
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g	Rare
Focaliseur druidique (voir plus bas)	—	—	Rare
Symbole sacré (voir plus bas)	—	—	Rare

Eau bénite

Prix : 25 po. Poids 500 g. Disponibilité : rare.
Il n'existe pas de boutique d'eau bénite. Pour en obtenir, il faut en faire la demande auprès d'un temple ou sanctuaire. Il est d'usage de remercier les prêtres par une donation adaptée à ses propres moyens. Après tout, qui sait si la prochaine fois, les prêtres ne seront pas réticents à répondre à votre requête ?
Au prix d'une action, vous pouvez répandre le contenu de cette flasque sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, ou encore la lancer sur une cible à une distance maximale de 6 m. Dans un cas comme dans l'autre, effectuez une attaque à distance contre une créature, en considérant la flasque d'eau bénite comme une arme improvisée. Si la cible est un fiélon ou un mort-vivant, elle subit 2d6 dégâts radiants.

Un prêtre ou un paladin peut créer de l'eau bénite en accomplissant un rituel spécifique. Le rituel demande 1 heure, de la poudre d'argent pour une valeur de 25 po et exige que le lanceur de sort dépense un emplacement de sort du 1er niveau.

Focaliseur druidique

Il peut s'agir d'une petite branche de gui ou de houx, d'un sceptre ou d'une baguette d'if ou d'un autre bois particulier, d'un bâton prélevé sur un arbre vivant, ou d'un objet totémique décoré de plumes, de fourrure, d'ossements et de dents d'animaux sacrés. Les druides peuvent utiliser cet objet comme focaliseur magique.

Focaliseur druidique	Prix	Poids	Disponibilité
Baguette d'if	N.A.	500 g	Rare
Bâton de bois	N.A.	2 kg	Rare
Branche de gui	N.A.	—	Rare
Totem	N.A.	—	Rare

Symbole sacré

Un symbole sacré est associé à un dieu ou à un panthéon. Il peut s'agir d'une amulette ornée du symbole d'une divinité, ou de ce symbole artistiquement gravé ou incrusté sur un bouclier, ou encore d'une petite boîte renfermant un fragment de relique. Un prêtre ou un paladin peut utiliser un symbole sacré comme focaliseur magique. Il doit pour cela le tenir dans la main, le porter sur lui de manière ostensible, ou l'avoir représenté sur son bouclier.

Symbole sacré	Prix	Poids	Disponibilité
Amulette	N.A.	500 g	Rare
Emblème	N.A.	—	Rare
Reliquaire	N.A.	1 kg	Rare

Auberge

Nourriture, boisson et hébergement

La table **Nourriture, boisson et hébergement** vous fournit le prix de certaines denrées dans la Cité Franche ainsi que celui d'un hébergement pour la nuit. Ces coûts sont inclus dans celui de votre train de vie.



Nourriture

Objet	Prix
Fromage	1 pa
Pain, 1 miche	2 pc
Viande, tranche	3 pa
Banquet princier (par personne)	10 po

Boisson

Bière	
Chope	4 pc
Cruchon	2 pa
Vin	
Grand cru (bouteille)	10 po
Ordinaire (pichet)	2 pa

Hébergement

Auberge (par jour)	
Indigent	7 pc
Pauvre	1 pa
Modeste	5 pa
Aisé	8 pa
Opulent	2 po
Aristocratique	4 po
Repas (par jour)	
Indigent	3 pc
Pauvre	6 pc
Modeste	3 pa
Aisé	5 pa
Opulent	8 pa
Aristocratique	2 po

Les aléas dans les auberges et relais

Si l'on exclut les établissements de très haute qualité, qui sont rares en dehors des grandes villes et des principales routes marchandes, le confort est souvent aléatoire. Les haltes sont l'occasion d'anecdotes et d'inconforts divers qui nourrissent les chansons de barde. Lancez 1d4 : sur un résultat de 1 ou 2, l'établissement vous laissera des souvenirs – pas les meilleurs. Consultez la table ci-dessous.

1d20	Situation	Description
1	Gratif	Le gratif est une laine de mauvaise qualité, irritante, désagréable au toucher, difficile à laver (à supposer que l'aubergiste y songe seulement). Malheureusement pour les aventuriers, la literie de cet établissement est largement constituée de gratif. Les démangeaisons sont telles que, si vous n'affichez pas au moins trois niveaux de fatigue, il vous faut réussir un JS Constitution DD 11 pour pouvoir bénéficier d'un repos long dans ces conditions. Sans cela, vous passez votre temps à vous réveiller et vous retourner pour chercher en vain un sommeil réparateur.
2	Manque de sel	Le menu est fade, sans goût. Autour de la table, on réclame du sel, qui est parfois vendu en supplément, à un prix indécent.
3	Trop de sel	Pouah ! Ils ont dû faire tomber la salière dans le plat ! Et il n'y en aura pas d'autre ? Les convives se noient dans les boissons pour faire passer tant bien que mal, et s'alcoolisent souvent plus que prévu.
4	Bouilleuse	L'hygiène est déplorable, ou bien il y a un malade dans l'établissement… En tous cas, la nuit va être difficile : crampes d'estomac, vomissements, diarrhées… Inutile d'espérer se reposer, c'est même tout le contraire.

5	Le plat est brûlé	C'est infect ! Seul quelqu'un d'épuisé et d'affamé, à la limite de mourir de faim pourrait supporter d'avaler cette substance. La plupart des gens recrachent à la première bouchée et réclament, qui d'être remboursé, qui d'avoir un autre plat. Si ce n'est pas possible, les choses risquent de mal finir.
6	Punaises de lit	Les draps n'ont manifestement pas été bouillis la dernière fois qu'ils ont été lavés… ou bien peut-être que le matelas lui-même est infesté de cette vermine ? En tous cas, dormir n'est pas évident et même si on y parvient, c'est pour découvrir le lendemain qu'on est couvert de petites piqûres qui démangent… et véhiculent parfois aussi des maladies graves.
7	Courant d'air	Les locaux sont mal isolés et il n'y a pas assez de couvertures. Vous passez un bon moment à trouver un moyen de ne pas grelotter dans votre lit.
8	Dortoir	C'est dortoir ou rien ! Évidemment, il y en a qui ronflent à en faire trembler le cadre de leur lit. Les soupes à l'oignon ou au chou font des ravages. Ne parlons même pas de l'hygiène négligée de nombre de voyageurs.
9	Lit à quatre	Il n'existe aucun lit « une place » : tous sont prévus pour accueillir quatre personnes et l'aubergiste compte bien rentabiliser chaque espace. D'ailleurs l'établissement est plein, donc payer deux places pour soi est perdu d'avance.
10	Sécher l'équipement	Il a plu toute la journée – ou bien neigé. Tous les voyageurs sont détrempés. Les places près de la cheminée sont chères. Beaucoup se déshabillent à moitié pour faire sécher leurs vêtements. Dans le brouhaha et l'animation, des petits malins pourraient avoir la tentation de faire des poches ou de se servir dans ce qui traîne.
11	Fuite d'eau	Il y a un trou au plafond, ou bien une fuite entre des tuiles… et il pleut. Beaucoup. Toute la nuit durant, de l'eau s'est infiltrée, formant des flaques et gouttant parfois bruyamment.
12	Voisins bruyants	Ils ronflent, ils parlent dans leur sommeil, ou bien ils ont une relation très bruyante et démonstrative avec une prostituée. Quoi qu'il en soit, vous les entendez et c'est très agaçant.
13	Vide !	L'établissement est vide, à part vous. Vous avez l'impression bizarre que tous vos gestes sont épiés. Est-ce juste le hasard ou vous cache-t-on quelque chose ?
14	Mauvais traitements	Vous n'avez pas vraiment à vous plaindre pour vous-même, mais le propriétaire des lieux passe son temps à crier sur ses domestiques (ou ses enfants), les humilier ou les battre. Vous passez la nuit chez de véritables tyrans et vous êtes témoin de l'enfer que vivent leurs victimes pâles et couvertes d'ecchymoses. L'ambiance est lourde.
15	Prostitution occasionnelle	Il vous semble comprendre qu'une partie du personnel arrondit ses fins de semaine en vendant occasionnellement ses charmes… et racole les clients qui paraissent avoir les moyens. N'attendez pour autant aucune performance exceptionnelle. Lancez 1d6, sur 1, la personne prostituée est atteinte de la gratouille (cf. **chapitre Maladies**).
16	Cassé	Un objet (possiblement de mauvaise qualité) casse alors que vous en faisiez usage. Vous perdez 1d4-2 pv (minimum 0) et l'aubergiste vous demande de rembourser. Son air vous laisse penser qu'il escroque peut-être souvent les gens comme ça…
17	Bagarre !	Les autres clients sont remuants, trop imbibés d'alcool ou juste soupe au lait. En tous cas, la salle commune se transforme en champ de bataille. La garde interviendra-t-elle ? Un drame se produira-t-il ?
18	Voleurs	L'établissement est la cible de voleurs. Ils peuvent dérober les chevaux, ou le contenu de leurs fontes, ou même cambrioler les aventuriers malchanceux.
19	Concert canin	Le chien de l'auberge aboie et hurle toute la nuit. Rien à faire, dès qu'on lui dit de se calmer, il recommence quelques minutes plus tard. Il se peut qu'il réponde à d'autres chiens des environs, ou bien à une meute de loups, ou bien qu'il perçoive une menace invisible pour ses maîtres. Les animaux sont souvent capables de deviner la présence d'êtres invisibles, en particulier les fantômes, les spectres et les ombres.
20	Disette	Il y a eu des soucis d'approvisionnement dans l'auberge et il manque beaucoup de denrées. La cause peut-être un autre groupe d'aventuriers qui ont tout mangé et tout acheté, ou une véritable disette dans la région. Il peut s'agir de mauvaises récoltes, d'impôts et confiscations démesurés ou bien le fait de brigands qui ont pillé les ressources.



Montures et véhicules

Une bonne monture peut vous permettre de voyager plus rapidement, mais sa fonction principale est de porter l'équipement qui, sans cela, vous ralentirait. La table **Montures et autres animaux** indique la VD de chaque animal ainsi que sa charge maximale.

Un animal qui tire une voiture peut tracter un poids égal au quintuple de sa charge maximale, poids du véhicule compris. Si plusieurs animaux tirent le même véhicule, ils additionnent leur charge maximale.

D'autres montures existent dans les univers fantastiques, mais elles sont rares et, normalement, ne s'achètent pas. Il existe, par exemple, des montures volantes (comme les pégases, les griffons ou les hippogriffes) et même des montures aquatiques (comme des hippocampes géants). L'acquisition de ce genre de monture implique généralement de trouver un œuf et d'élever la créature qui en éclot, ou alors de l'obtenir d'une puissante entité, voire de passer un accord avec la monture elle-même.

Barde. Il s'agit d'une armure destinée à protéger la tête, le poitrail et la croupe d'un animal. Tous les types d'armures présentés dans la table **Armures** sont également disponibles pour des montures. Le prix d'une barde est le quadruple de celui d'une armure pour humanoïde, l'objet pesant deux fois plus lourd.

Selles. Une selle de guerre soutient le cavalier, lui permettant de mieux conserver son assiette dans l'agitation du combat. Elle vous confère un avantage aux tests pour éviter de tomber de selle. Une selle spéciale est indispensable pour chevaucher une monture aquatique ou volante.

Maîtrise des véhicules. Si vous disposez de la maîtrise d'un type de véhicule (terrestre ou maritime), vous ajoutez votre bonus de maîtrise aux tests visant à garder le contrôle d'un tel véhicule dans des conditions difficiles.

Embarcations à rames. Les barges et les barques sont utilisées sur les lacs et les rivières. Si vous descendez le courant, vous ajoutez la vitesse de ce dernier (en général, 4,5 km/heure) à celle de l'embarcation.

Il n'est pas possible de remonter à la rame un fort courant, mais ces embarcations peuvent être halées depuis les berges par des animaux de trait. Une barque pèse 50 kg, si jamais les aventuriers ont besoin de la porter sur la terre ferme.

Montures et autres animaux

Animal	Prix	VD	Charge maximale (portée ou tirée, selon les cas)
Âne ou mule	8 po	12 m	210 kg
Chameau	50 po	15 m	240 kg
Cheval de selle	75 po	18 m	240 kg
Cheval de trait	50 po	12 m	270 kg
Destrier	400 po	18 m	270 kg
Éléphant	200 po	12 m	660 kg
Molosse	25 po	12 m	97,5 kg
Poney	30 po	12 m	112,5 kg

Sellerie, harnachement et véhicules attelés

Objet	Prix	Poids
Barde	x 4	x 2
Char	250 po	50 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charette	15 po	100 kg
Coche	100 po	300 kg
Écurie (par jour)	5 pa	—
Fonte	4 po	4 kg
Fourrage (par jour)	5 pc	5 kg
Mors et bride	2 po	500 g
Selle		
D'équitation	10 po	12,5 kg
De bât	5 po	7,5 kg
De guerre	20 po	15 kg
Spéciale	60 po	20 kg
Traîneau	20 po	150 kg

Véhicules maritimes

Véhicule	Prix	VD
Barge	3 000 po	1,5 km/h
Barque	50 po	2,25 km/h
Drakkar	10 000 po	4,5 km/h
Galère	30 000 po	6 km/h
Navire de guerre	25 000 po	3,75 km/h
Voilier	10 000 po	3 km/h

Véhicules aériens

Les véhicules aériens sont des créations des gnomes de l'archipel éolien. On en voit parfois dans la Cité Franche, mais cela reste exceptionnel.

Véhicule	Prix	VD
Nefélytre	3 000 po	30 km/h
Boursouffleuse	10 000 po	15 km/h





Troisième partie

Règles du jeu

Fin prêts, équipés et déterminés, les aventuriers quittent les contrées qui leur sont familières et se préparent à affronter les périls qui les conduiront à la gloire ou à une fin tragique.

- **Caractéristiques.** L'essentiel des actions en jeu implique les six caractéristiques fondamentales de votre personnage : la Force, la Dextérité, la Constitution, la Sagesse, l'Intelligence et le Charisme.
- **Aventures.** Vous trouverez dans ce chapitre les règles relatives aux déplacements, aux repos – courts ou longs –, à la luminosité, aux chutes, à l'asphyxie… bref, tous les aléas, accidents et complications de votre quotidien d'aventurier.
- **Combat.** Au sein de ce chapitre sont rassemblées les règles traitant des affrontements armés, l'initiative et la surprise, les actions et réactions, les abris et types de dégâts, ainsi que les trois formes de victoire possible.
- **Santé.** La santé peut être mise en péril par la fatigue, ou bien les blessures, ou encore les maladies. Toutes ces épreuves peuvent conduire les aventuriers au seuil de la mort.
- **États préjudiciables.** Ce chapitre rassemble des conditions déplaisantes, temporaires ou durables, qui peuvent toucher un aventurier en combat et parfois au-delà.

Caractéristiques

Toute créature du jeu est représentée par l'intermédiaire de six caractéristiques, qui permettent de se faire une idée de ses aptitudes physiques et mentales.

- La **Force** évalue la puissance physique
- La **Dextérité** évalue l'agilité
- La **Constitution** évalue l'endurance
- L'**Intelligence** évalue les facultés de raisonnement et la mémoire
- La **Sagesse** évalue la perception et l'intuition
- Le **Charisme** évalue la force de caractère

Les trois types de jet qui interviennent le plus souvent dans le jeu, à savoir les **tests de caractéristique**, les **jets de sauvegarde** et les **jets d'attaque**, sont directement liés aux six valeurs de caractéristique.
Vous trouverez dans ce chapitre deux parties. La première vous décrit le mode de résolution d'action qui s'appuie sur les caractéristiques ; la seconde présente les seize compétences attachées à vos caractéristiques et les types d'actions possibles en jeu. En encadré, vous trouverez plusieurs règles optionnelles permettant de colorer le jeu dans la tonalité de votre choix.

Résolution

L'un des principes de base de tout jeu de rôle consiste à déterminer ce qui se passe quand les protagonistes tentent quelque chose, qu'il s'agisse d'attaquer un adversaire, de crocheter une serrure, d'escalader une paroi, d'éviter un piège qui vient de se déclencher ou encore de résister à un sort d'emprise mentale. Quand l'issue de la tentative ne coule pas de source, on lance 1d20, on ajoute les modificateurs appropriés et on compare le résultat à une autre valeur pour déterminer si la tentative échoue ou réussit.

On compte principalement trois catégories de jets de ce type :

- Le **jet d'attaque**, qui intervient dans le cadre des combats pour savoir si l'attaquant atteint sa cible.
- Le **jet de sauvegarde**, qui intervient le plus souvent quand il faut éviter une menace ou un danger qui se déclare subitement.
- Le **test de caractéristique**, qui intervient lorsqu'on met volontairement son talent à l'épreuve pour arriver à ses fins (à ce titre, on peut considérer que le jet d'attaque est un test de caractéristique spécial).

Dans les trois cas, le joueur du PJ ou le meneur s'il s'agit d'un PNJ :

- Lance 1d20.
- Ajoute le modificateur de la caractéristique la plus appropriée à la situation (-5 à +5 pour les aventuriers).
- Ajoute le bonus de maîtrise de la créature s'il s'applique (parfois doublé ou réduit de moitié).
- Ajoute éventuellement d'autres modificateurs (bonus ou malus) liés aux circonstances.

On compare alors le résultat à une valeur cible (la classe d'armure ou **CA** de l'adversaire pour une attaque, un degré de difficulté, ou **DD**, fixé à l'avance pour un jet de sauvegarde et la plupart des tests de caractéristique, ou le résultat du test d'un ou plusieurs opposants lorsqu'on se mesure à une adversité par autre chose qu'une attaque).
Si le résultat final du jet modifié est égal ou supérieur à la valeur cible, la tentative est couronnée de succès. Dans le cas contraire, il s'agit d'un échec. La règle est légèrement différente dans le cadre des **tests opposés**. Dans ce cas, l'égalité signifie le statu quo : les choses restent telles qu'elles sont. La règle des tests opposés est présentée dans **la section Test de caractéristique du présent chapitre**.
Lorsqu'on bénéficie d'un **avantage** ou qu'on subit un **désavantage**, on lance en fait 2d20 pour ne garder qu'un seul des jets (le plus élevé dans le cas d'un avantage, le plus faible dans le cas du désavantage). La règle des avantage et désavantage est présentée plus loin dans ce chapitre.

Lire les d20

Afin de colorer l'action en jeu, vous pouvez utiliser les résultats du d20 pour étoffer les descriptions. Voici trois règles optionnelles :

1 naturel : échec critique

Vous tirez 1 sur le d20. Dans les règles par défaut, ce résultat n'implique un échec automatique qu'en combat. Si vous utilisez cette règle optionnelle, le 1 sur le d20 implique toujours une complication, un événement improbable, inattendu et contraire à vos projets.
L'échec critique est une occasion de mettre du piment dans l'aventure. Ne le considérez pas simplement comme un non-accomplissement : il est l'irruption du destin et des complications qui peuvent retourner une situation.
Votre meneur peut décider des événements qui se produisent ou vous laisser tirer (lancez 1d20) un incident au sort dans la table ci-dessous. Pour chaque situation, un exemple est donné. Laissez-vous porter par votre imagination !

1d20	Situation	Exemple
1 à 4	Vous subissez l'état aveuglé jusqu'à votre prochain tour.	Le vent a soulevé de la poussière au plus mauvais moment. Vous ne voyez plus rien !
5 à 9	Vous êtes à terre. Relevez-vous vite !	Le sol était plus glissant que prévu, vous tombez !
10	Vos déplacements deviennent difficiles.	Dans le feu de l'action, le chargement d'un chariot s'est renversé et il vient encombrer le sol et réduit votre VD.
11 à 13	Vous lâchez l'objet que vous teniez.	Votre escalade est compliquée par une chute de pierre, dans la confusion, vous serrez moins fort votre prise et chutez.
14 à 16	Votre adversaire a l'avantage contre vous jusqu'à la fin de son prochain tour. Si vous n'avez pas d'adversaire, mais que vous cherchez seulement à surmonter un DD, il augmente de +5 pour la même durée. S'il s'agissait d'un JS, les dégâts pourraient être augmentés de 50 % ou assortis d'états préjudiciables (paralysé…), au gré du meneur.	Votre manœuvre était maladroite et votre adversaire en tire profit.
17 à 18	Accident : vous vous infligez des dégâts égaux à votre niveau. Si l'action entreprise n'était pas physiquement dangereuse, référez-vous à l'entrée « 14 à 16 ».	Dans la confusion, vous avez mal jaugé votre effort. C'est l'accident et vous vous blessez.
19	Accident : vous blessez une personne à portée de dégâts égaux à votre niveau. Si plusieurs cibles sont possibles, tirez au sort la victime. Si l'action entreprise n'était pas physiquement dangereuse, référez-vous à l'entrée « 20 ».	Quelqu'un s'est trop approché de vous, il était dans votre angle mort, vous ne l'avez pas vu et malheureusement, il a pris un coup.
20	Un élément de votre équipement ne supporte pas le choc et se brise : votre arme si vous attaquiez, votre bouclier ou partie d'armure si vous deviez encaisser des dégâts, l'outil que vous utilisiez si vous tentiez de surmonter un DD.	Alors que vous tentez de crocheter une serrure, vous cassez vos outils.

Égalité lors des tests opposés

En utilisant cette règle optionnelle, l'égalité devient une lutte serrée. Cela modifie la situation par défaut et peut ponctuellement influencer sur l'équilibre du jeu, en votre faveur ou en votre défaveur. Cette règle s'applique à toutes les égalités : attaque, jet de sauvegarde, test de caractéristique.

- Les deux opposants à égalité notent chacun en secret le nombre de points de vie qu'il est prêt à sacrifier pour l'emporter. La mise peut être de 0. Les points de vie représentent l'instinct de survie, l'énergie vitale, le souffle et la volonté.
- On révèle et compare les deux mises. La plus élevée l'emporte et paye le prix en points de vie. Le perdant ne paye pas.
- En cas d'égalité, on applique la perte aux deux et on procède à une nouvelle mise.
- La perte de points de vie est intégrée à l'histoire immédiatement.

Un aventurier peut s'être tout simplement fait mal en forçant trop, ou bien les dégâts sont ajoutés à ceux de l'attaque qu'il vient de subir.
Aleksandr le magicien cherche à blesser un brigand avec son sort, mais il est à égalité avec son adversaire. Le brigand mise 3 pv pour ne pas subir un sort dont les dégâts seraient pour lui bien plus dangereux ; Aleksandr a également misé 3 pv ! Il faut retenter. Les deux hommes sont reliés par un faisceau d'une noire magie et grimacent tous deux sous l'effort qui devient douloureux. Cette fois, Aleksandr décide de sacrifier 4 pv et son adversaire seulement 3 pv. Le magicien l'emporte et inflige de lourds dégâts qui achèvent le brigand qui subit les effets du sort augmentés de 3 + 0 =3 pv. Fier de lui, le magicien subit néanmoins un contrecoup douloureux de l'usage de sa magie et perd 3 + 4 =7 pv.

20 naturel : réussite critique

L'effet des réussites critiques en combat est décrit au **chapitre Combat**. En appliquant cette règle optionnelle, il se produit un effet particulier à chaque fois que vous obtenez un 20 naturel sur le d20. S'il s'agit d'un jet de sauvegarde ou d'un test de caractéristique, il révèle le talent, l'héroïsme et le panache de l'aventurier. Le joueur est invité à décrire la manière dont il a magistralement triomphé de l'adversité. Le meneur peut en outre lui accorder l'inspiration ou un avantage à la prochaine action qu'il entreprendra.

Valeurs et modificateurs de caractéristique

Chacune des caractéristiques d'une créature est représentée par une valeur mesurant non seulement ses capacités innées dans le domaine en question, mais également son savoir-faire dans tout ce qui peut s'y rapporter. Une valeur de 10 ou 11 correspond à la moyenne humaine, sachant que les aventuriers et de nombreux monstres s'avèrent un cran au-dessus dans la plupart des caractéristiques. La valeur la plus élevée que puisse atteindre une personne normale est de 18, mais les aventuriers peuvent monter jusqu'à 20, tandis que les monstres et les êtres divins présentent des valeurs pouvant aller jusqu'à 30.
Chaque caractéristique est également assortie d'un modificateur directement tiré de sa valeur. Il peut aller de -5 (pour une valeur de 1) à +10 (pour une valeur de 30), comme le montre la table **Valeurs et modificateurs de caractéristique**.

Valeur	Modificateur
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	+10

Le calcul qui permet de passer de la valeur au modificateur est le suivant : retirez 10 à la valeur de caractéristique, puis divisez par 2 et arrondissez à l'entier inférieur.

Les modificateurs de caractéristique interviennent d'ailleurs bien plus souvent dans le jeu que les valeurs auxquelles ils sont associés, car ce sont eux qui s'appliquent à la grande majorité des jets d'attaque, des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde.

Avantage et désavantage

Il arrive qu'une aptitude spéciale ou un sort indique que vous bénéficiez d'un avantage ou subissez un désavantage à un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque. Lorsque cela se produit, vous devez lancer un second d20 lors du jet correspondant. Si vous bénéficiez d'un avantage, vous ne conservez que le résultat le plus élevé, tandis que vous gardez uniquement le résultat le plus faible si vous subissez un désavantage.

Ainsi, lorsque vous subissez un désavantage et obtenez un 17 et un 5, il vous faut retenir le 5. Si au contraire vous bénéficiez d'un avantage, vous auriez, avec ces mêmes jets, conservé le 17.

- Quand plusieurs circonstances affectent un même jet et lui confèrent un avantage ou lui imposent un désavantage, il n'est jamais question de lancer plus d'1d20 supplémentaire. Si deux conditions favorables vous confèrent un avantage, par exemple, vous ne lancez que 1d20 supplémentaire.
- Quand la situation vous confère un avantage en même temps qu'elle vous impose un désavantage, quelles qu'en soient les raisons, on considère que ni l'un ni l'autre ne s'applique et donc que vous ne lancez que le d20 de base du jet. Cela reste vrai si plusieurs circonstances vous imposent un désavantage alors qu'une seule vous confère un avantage, et vice versa. Au final, vous ne bénéficiez d'aucun avantage et ne subissez aucun désavantage.
- Lorsque vous bénéficiez d'un avantage ou subissez un désavantage et qu'un élément du jeu tel que le trait Chanceux des halfelins vous permet de relancer le d20, vous ne pouvez relancer qu'un seul dé, en choisissant lequel. Si un halfelin bénéficie d'un avantage ou subit un désavantage à un test de caractéristique auquel il obtient un 1 et un 13, il peut profiter du trait Chanceux pour relancer le dé du 1.

C'est généralement par l'intermédiaire d'une aptitude spéciale, d'une action ou d'un sort que l'on bénéficie d'un avantage ou que l'on subit un désavantage. L'inspiration peut également conférer un avantage aux personnages. Le meneur peut aussi statuer que les circonstances influencent favorablement ou défavorablement un jet donné, et donc conférer un avantage ou imposer un désavantage.

En vivant longuement dans un lieu, vous entendez des anecdotes, rumeurs, faits historiques et vous apprenez à bien vous y orienter. Le meneur peut vous faire bénéficier d'un avantage aux tests d'Intelligence (Histoire) ou de Sagesse (Survie). Vos camarades compteront sur vous pour les guider et les aider à découvrir la vérité sur les mystères qui s'y déroulent !

Traditionnellement, les drakéides sont les serviteurs dévoués des dragons, particulièrement ceux de la même teinte d'écaille qu'eux. Cela peut leur conférer un avantage aux tests de Charisme (Persuasion, Tromperie) lors de leurs interactions avec ces puissantes créatures.

Les tieffelins sont réputés pour être proches des fiélons et des sorciers, connus pour leur fourberie. Ils subiront souvent un désavantage aux tests de Charisme (Persuasion) pour convaincre des villageois superstitieux de leurs bonnes intentions.

Bonus de maîtrise

Les personnages disposent d'un bonus de maîtrise déterminé par leur niveau. Les monstres aussi sont dotés de ce bonus, pris en compte dans leur profil. Les règles font intervenir ce bonus pour les tests de caractéristique, les jets de sauvegarde et les jets d'attaque.

- Votre bonus de maîtrise ne peut s'appliquer plus d'une fois à un jet de dé donné ou à quelque autre valeur numérique. Si deux éléments de règles différents indiquent par exemple que vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à un jet de sauvegarde de Sagesse, vous ne devez l'ajouter qu'une seule fois quand vous effectuez le jet de sauvegarde en question.
- Il arrive en revanche que votre bonus de maîtrise soit multiplié ou divisé (doublé ou réduit de moitié, par exemple) avant d'être appliqué. C'est ainsi le cas avec l'aptitude Expertise du roublard, qui double le bonus de maîtrise pour certains tests de caractéristique. Si plusieurs circonstances vous permettent d'appliquer votre bonus de maîtrise, multiplié ou divisé, vous ne l'ajoutez toujours qu'une seule fois comme évoqué plus haut.
- Dans le même ordre d'idée, quand une aptitude ou un effet vous permet de multiplier votre bonus de maîtrise dans le cadre d'un test de caractéristique pour lequel vous ne l'appliquez pas en temps normal, il n'est toujours pas question pour vous d'ajouter un quelconque bonus de maîtrise au test. On peut en effet considérer que votre bonus de maîtrise pour ce test est de 0, qui multiplié par quelque valeur que ce soit reste 0. Un personnage qui ne maîtrise pas la compétence Histoire ne tire aucun bénéfice d'une aptitude qui double son bonus de maîtrise aux tests d'Intelligence (Histoire).

Vous n'aurez normalement pas à doubler votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque ni aux jets de sauvegarde. Si jamais une aptitude ou un effet vous permet de le faire, toutefois, les règles ci-dessus s'appliquent.

Jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde (on emploie également souvent l'abréviation JS) représente une tentative visant à résister à un sort, un piège, un poison, une maladie ou autre menace comparable. Ce n'est pas à vous de décider si vous effectuez un jet de sauvegarde. Vous y êtes soumis quand votre personnage risque un désagrément plus ou moins sévère.

Pour ce faire, vous lancez 1d20 auquel vous ajoutez le modificateur de caractéristique approprié. C'est ainsi que vous ajoutez votre modificateur de Dextérité pour un jet de sauvegarde de Dextérité (ou JS Dextérité).

Le JS peut également être modifié par des bonus et malus de circonstances, et être assorti d'un avantage ou d'un désavantage, à la discrétion du meneur.

Chaque classe confère la maîtrise dans au moins deux jets de sauvegarde. Le magicien maîtrise ainsi les jets de sauvegarde d'Intelligence et de Sagesse. Comme dans le cas des maîtrises de compétence, les maîtrises de jets de sauvegarde permettent au personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux JS de la caractéristique correspondante. Certains monstres disposent également de maîtrises de jets de sauvegarde.

Le degré de difficulté d'un jet de sauvegarde est dicté par l'effet qui le provoque. Ainsi, le DD d'un jet de sauvegarde entraîné par un sort est déterminé par la caractéristique magique du lanceur de sorts et son bonus de maîtrise.

Le résultat d'un jet de sauvegarde raté ou réussi est également détaillé dans la description de l'effet concerné. En général, un JS réussi indique que la créature évite les effets nocifs ou du moins qu'elle les réduit.

Tests de caractéristique

Un test de caractéristique met à l'épreuve le talent et le savoir-faire d'un personnage ou d'un monstre. Le meneur peut demander un tel test chaque fois qu'un personnage ou un monstre tente une action (autre qu'une attaque) dont le succès n'est pas garanti. Quand l'issue de la tentative est incertaine, ce sont les dés qui tranchent.

Un test de caractéristique se déroule comme suit : vous lancez 1d20 auquel vous ajoutez le modificateur de caractéristique adéquat. Comme pour tout jet de d20, appliquez les éventuels bonus et malus. Ensuite, comparez ce total au DD. S'il est supérieur ou égal au DD, le test de caractéristique est réussi ; la créature a surmonté le défi. Dans le cas contraire, c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou le monstre ne s'approche pas de son objectif, ou bien qu'il progresse tout de même, mais au prix d'un revers déterminé par le meneur.

Chaque fois qu'un test de caractéristique se présente, le meneur décide laquelle des six caractéristiques se distingue comme la plus adaptée à la situation et détermine également la difficulté de la tâche, que l'on appelle degré de difficulté ou DD. Plus une tâche est difficile, plus le DD est élevé. La table **Degrés de difficulté courants** est une bonne base d'évaluation pour le meneur.

Degrés de difficulté courants

Difficulté de la tâche	Degré de difficulté - DD
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi insurmontable	30

Tests opposés

Il arrive que les efforts d'un personnage ou d'un monstre s'opposent directement à ceux d'une autre créature. C'est par exemple le cas quand deux personnes tentent d'accomplir la même tâche qui ne peut satisfaire tout le monde, comme de s'emparer d'un anneau magique qui vient de tomber sur le parquet. La situation se présente également quand une créature cherche à en empêcher une autre d'atteindre un objectif ; un monstre tente de forcer une porte contre laquelle un aventurier s'arc-boute, par exemple. En de telles circonstances, la résolution se fait selon un test de caractéristique particulier que l'on appelle test opposé.

- Les deux participants d'un test opposé effectuent un test de caractéristique adapté à leurs efforts respectifs. Ils y appliquent tous les malus et bonus appropriés, mais au lieu de comparer leur résultat au DD, ils confrontent leurs totaux respectifs. Celui qui obtient le résultat le plus élevé à son test l'emporte. Le personnage ou monstre en question réussit l'action ou empêche simplement l'autre d'atteindre son objectif.
- Si le test opposé se traduit par une égalité, la situation reste telle qu'elle était avant de procéder aux tests. C'est ainsi qu'un participant peut l'emporter par défaut. Si deux personnes s'affrontent pour saisir un anneau tombé par terre et terminent ex aequo, on considère simplement qu'aucune ne parvient à s'en emparer. Dans le cadre d'un test opposé qui voit un monstre tenter de forcer une porte qu'un aventurier s'échine à bloquer, une égalité nous indique que la porte reste fermée.

Compétences

Force
- Athlétisme

Dextérité
- Acrobaties
- Discrétion
- Escamotage

Intelligence
- Arcanes
- Histoire
- Investigation
- Nature
- Religion

Sagesse
- Dressage
- Intuition
- Médecine
- Perception
- Survie

Charisme
- Intimidation
- Persuasion
- Représentation
- Tromperie

Chaque caractéristique englobe toute une palette de capacités, notamment les compétences de prédilection d'un personnage ou d'un monstre. Une compétence représente ainsi un aspect plus spécifique d'une caractéristique. Quand une personne « maîtrise » une compétence, c'est qu'elle y montre un savoir-faire supérieur. Les compétences maîtrisées au départ par un personnage sont déterminées à sa création, tandis que celles d'un monstre apparaissent dans son profil.

Un test de Dextérité, par exemple, peut intervenir lorsqu'un personnage tente de réaliser une cascade, de chaparder un objet ou de se cacher. Chacun de ces aspects de la caractéristique correspond à une compétence distincte, respectivement Acrobaties, Escamotage et Discrétion. Un personnage qui maîtrise la compétence Discrétion montre ainsi un savoir-faire particulier pour les tests de Dextérité visant à évoluer furtivement et à se dissimuler.

Les compétences associées à chacune des caractéristiques apparaissent dans la liste ci-dessus, sachant qu'aucune n'est liée à la Constitution. Vous trouverez plus loin dans ce chapitre, à la description de chaque caractéristique, des exemples sur la manière de recourir aux compétences qui y sont associées.

Dans certains cas, le meneur demandera un test de caractéristique associé à une compétence donnée. Il pourra ainsi annoncer : « Fais un test de Sagesse, Perception. » Dans d'autres cas, les joueurs pourront s'informer auprès du meneur pour savoir si telle ou telle compétence peut s'appliquer à un test donné. Quoi qu'il en soit, la maîtrise d'une compétence indique que la personne peut ajouter son bonus de maîtrise aux tests de caractéristique qui font intervenir la compétence en question. Sans maîtrise de la compétence, la personne doit se contenter d'un test de caractéristique normal.

Prenons le cas d'un personnage qui tente de gravir une paroi exposée pour laquelle le meneur peut lui demander un test de Force (Athlétisme). Si le personnage maîtrise la compétence Athlétisme, son bonus de maîtrise s'ajoute au test de Force. S'il ne dispose pas de cette maîtrise, il effectue simplement un test de Force.

Variante : compétences associées à d'autres caractéristiques

Normalement, la maîtrise d'une compétence ne s'applique qu'à un type bien précis de test de caractéristique. Un personnage qui maîtrise Athlétisme, par exemple, applique son bonus aux tests de Force appropriés. Certaines situations peuvent toutefois justifier que la maîtrise s'applique à un type de test différent. Le meneur peut dans ce cas annoncer un test combinant une caractéristique et une compétence qui ne sont pas traditionnellement associées. Vous pouvez également lui proposer un test exceptionnel de ce type s'il paraît cohérent.

Imaginons que vous ayez à rejoindre le continent depuis une île proche du littoral, à la nage. Le meneur peut parfaitement estimer qu'un test de Constitution s'impose afin de vérifier que votre endurance vous permet de tenir la distance, tout en considérant que votre maîtrise d'Athlétisme mérite de s'appliquer, ce qui donnerait un test de Constitution (Athlétisme). Votre bonus de maîtrise s'applique donc comme s'il s'agissait d'un test de Force (Athlétisme).

Lorsque votre barbare demi-orc se lance dans une démonstration de puissance physique pour impressionner un ennemi, votre meneur peut décider qu'un test de Force (Intimidation) est de mise, alors même que l'Intimidation est normalement associée au Charisme.



Tests passifs

Un test passif est un test de caractéristique particulier en ce qu'il ne fait intervenir aucun jet de dé. Il peut représenter le résultat moyen de la créature répétant une tâche, comme inspecter un endroit en long et en large en quête d'une porte cachée.
Le meneur peut également y recourir s'il veut déterminer en secret si les personnages réussissent quelque chose sans avoir à lancer le moindre dé. Ce peut être le cas si un monstre est dissimulé et qu'il veut savoir si les aventuriers le remarquent. Voici comment on détermine le résultat d'un test passif :

10 + tous les modificateurs qui s'appliquent au test en temps normal

Si le personnage bénéficie d'un avantage au test, ajoutez 5. Dans le cas d'un désavantage, soustrayez 5. On parle de valeur du test passif pour exprimer ce total.

Prenons l'exemple d'un personnage de niveau 1 doté d'une Sagesse de 15 (modificateur de +2) et d'une maîtrise en Perception (bonus de maîtrise de +2). Il se retrouve donc avec une valeur de Sagesse (Perception) passive de 14 (10+4).

Les règles concernant les créatures qui se cachent (cf. **section Dextérité**, plus loin) recourent aux tests passifs, de même que celles qui gèrent l'exploration.

Coopération

Il peut arriver que plusieurs personnages collaborent pour accomplir une tâche. Dans ce cas, celui qui mène la tentative (ou celui dont le modificateur de caractéristique est le plus élevé) peut effectuer le test de caractéristique avec un avantage illustrant l'assistance apportée par les autres personnages. Au combat, cette option nécessite l'action Assister.
Un personnage ne peut coopérer lors d'une tâche que s'il peut tenter de l'accomplir seul. Essayer de crocheter une serrure n'est par exemple possible qu'à condition de disposer de la maîtrise des outils de voleur. Un personnage qui n'a pas cette maîtrise ne peut donc pas en assister un autre dans sa tentative de crochetage. Par ailleurs, la coopération n'est possible que si elle a une chance d'être productive. Certaines tâches, comme faire passer un fil dans le chas d'une aiguille, ne sont pas facilitées par le travail d'équipe.

Tests de groupe

Quand plusieurs personnes tentent d'accomplir quelque chose en groupe, le meneur peut leur demander un test de caractéristique de groupe. Dans une telle situation, on considère que les personnages les plus compétents compensent les lacunes des autres.
La résolution d'un test de caractéristique de groupe se déroule comme suit : chacun effectue individuellement son test. Si la moitié au moins du groupe réussit le test, on considère que tout le monde l'a réussi. Dans le cas contraire, le test est raté pour l'ensemble du groupe.

Ce type de test n'intervient qu'occasionnellement et s'avère surtout intéressant quand la cohésion du groupe est importante, que ce soit dans la réussite ou l'échec.

Si les aventuriers évoluent dans un marécage, par exemple, le meneur peut demander un test de Sagesse (Survie) de groupe pour vérifier qu'ils parviennent à éviter les sables mouvants, les crevasses et autres dangers naturels de l'environnement. Si au moins la moitié des personnages réussissent ce test, ceux-ci parviennent à guider leurs compagnons sans encombre. Sans cela, l'un de ces obstacles naturels surprend les aventuriers.



Compétences et actions en jeu

Toutes les tâches que les personnages et les monstres pourront tenter d'accomplir dans le jeu sont couvertes par l'une ou l'autre des six caractéristiques. Cette section se penche plus en détail sur chacune d'entre elles, notamment sur les façons de les utiliser dans le jeu.

L'importance de la diversité des compétences dans un groupe

Chaque aventurier est un héros en devenir, mais il aura besoin des compétences et capacités de ses compagnons pour venir à bout des épreuves et intrigues. Chaque classe donne accès à plusieurs compétences au choix. Concertez-vous avec vos camarades pour que votre groupe possède un panel d'actions le plus diversifié possible parmi les suivantes :

- **Améliorer ses chances.** Les compétences Persuasion, Tromperie et Intimidation permettent d'influencer ses interlocuteurs. Cela peut donner accès à des informations précieuses, mais aussi éviter de sérieux problèmes. Il pourra par exemple s'agir de faire fuir les adversaires les plus lâches et donc de réduire la difficulté d'un combat. Si le rapport de force est en défaveur des aventuriers, la flatterie ou le bluff peuvent l'amener à épargner ses prisonniers. Un groupe dont aucun membre n'est à l'aise dans le domaine social se retrouvera (trop) fréquemment à devoir régler ses problèmes armes à la main, ce qui multiplie les risques et conduit bien souvent à une fin prématurée, à l'issue d'un combat ou du fait de l'action de la justice.

- **Obtenir des indices.** Les aventuriers ont souvent besoin de rassembler des informations pour démêler de sombres manigances, identifier la source du problème et remonter jusqu'à elle. Les compétences les plus utiles à ce propos sont : Investigation, Arcane, Histoire et Religion. Un groupe incapable d'en faire usage sera régulièrement contraint de demander conseil auprès de PNJ experts, ce qui lui fera perdre un temps précieux (sans parler des contreparties éventuellement demandées par ces PNJ).

- **Remonter la piste.** Les poursuites nécessitent de repérer et interpréter correctement des traces. Les compétences Survie et Investigation permettent toutes les deux d'agir efficacement dans ces circonstances, en gagnant du temps et en limitant le risque de perdre totalement la piste.

- **Emprunter des chemins détournés.** Il n'est pas toujours souhaitable de passer par la porte principale, a fortiori quand elle est bien gardée. Les compétences Discrétion, Athlétisme et Acrobaties permettent d'ouvrir de nouvelles voies dans les ombres, en nageant ou en escaladant. La maîtrise des outils de voleur, la magie et des informations préalables sur l'architecture des lieux multiplient les choix de chemins possibles.

- **Anticiper les stratégies ennemies.** Tout ce qui permet de connaître les ressources (nombre, nature des troupes, capacités magiques…) et la stratégie adverse (terrain, manœuvres, risque d'attaque surprise…) augmente les chances de succès du groupe d'aventuriers. Les compétences Arcanes, Intuition, Nature et Perception sont ici les plus utiles.

- **Se remettre d'incidents de parcours.** Être blessé, malade, empoisonné, détrempé, glacé, affamé ou perdu dans une région inconnue sont des aléas habituels de la vie d'aventurier. Les compétences Médecine, Survie, Nature et la magie pourront vous sauver la vie.

Compenser l'absence de maîtrise

Jusqu'au niveau 5, il est assez facile de compenser l'absence de maîtrise d'une compétence ou d'un outil par une haute valeur de caractéristique. Pour la suite, vous avez essentiellement deux solutions : prendre le don Talent ou bien entrer en apprentissage auprès d'un maître du domaine. Il faut 250 jours d'études intensives pour apprendre un outil ou une langue. Apprendre une compétence nécessite au moins un an. Votre meneur est libre de déterminer les conditions d'apprentissage ou des contraintes particulières, cohérentes avec l'ambiance qu'il souhaite pour sa campagne.

Force

La Force évalue la puissance corporelle, l'entraînement athlétique et la capacité à produire un effort physique brut.

Tests de Force

Les tests de Force s'adaptent à toutes les situations où vous aurez à soulever, à pousser, à tirer ou à briser quelque chose, à imposer votre masse corporelle et à appliquer votre puissance physique d'une manière ou d'une autre. La compétence Athlétisme représente cette aptitude dans certaines situations plus spécifiques.

Athlétisme

Les tests de Force (Athlétisme) couvrent une grande palette de situations, notamment lorsque vous aurez à escalader, à sauter ou à nager. Voici quelques exemples :

- Vous tentez de gravir une paroi escarpée ou glissante, cherchez à éviter certains dangers alors que vous escaladez un mur ou vous efforcez de rester agrippé à une corniche tandis qu'une créature s'échine à vous faire lâcher prise.
- Vous tentez de couvrir une distance appréciable d'un bond.
- Des courants violents, une mer démontée ou des flots aux algues particulièrement denses menacent de vous noyer. Ou encore, une créature tente de vous maintenir sous la surface ou de vous empêcher de nager normalement.

Vous trouverez des détails sur l'escalade, le saut et la natation dans le **chapitre Aventures** .

Autres tests de Force

Le meneur peut également vous demander un test de Force lorsque vous tentez d'accomplir une tâche telle que les suivantes :

- Forcer une porte coincée, verrouillée ou barrée
- Se libérer de liens
- S'enfoncer dans un tunnel trop étroit
- Rester agrippé à un chariot en plein mouvement
- Renverser une statue
- Retenir un bloc rocheux en mouvement

Jets d'attaque et de dégâts

Vous ajoutez votre modificateur de Force aux jets d'attaque et aux jets de dégâts lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps telle qu'une masse d'armes ou une grande hache. Les armes de corps à corps permettent d'effectuer des attaques de corps à corps (combat rapproché), certaines pouvant être lancées dans le cadre d'attaques à distance.

Soulever et porter

Votre valeur de Force détermine le poids que vous êtes capable de manipuler. Les termes suivants définissent ce que vous pouvez soulever et porter.

Charge maximale

Vous pouvez transporter un poids équivalent à votre valeur de Force multipliée par 7,5. Cette masse exprimée en kilogrammes suffit pour la plupart des situations rencontrées par les personnages, qui auront rarement à s'en soucier.

Pousser, tirer ou soulever

Vous pouvez pousser, tirer ou soulever un poids équivalent au double de votre charge maximale (soit quinze fois votre valeur de Force). Lorsque vous poussez ou tirez une masse dépassant votre charge maximale, votre vitesse de déplacement est réduite à 1,50 m.

Catégorie de taille et Force

Les créatures de grande taille peuvent manipuler des masses supérieures, tandis que l'inverse se vérifie pour les créatures de taille TP (cf. **chapitre Combat : Taille des créatures**).
Pour chaque catégorie de taille au-delà de la taille M, doublez la charge maximale (et donc la valeur qui en découle pour pousser, tirer et soulever). Dans le cas d'une créature de taille TP, il convient de réduire de moitié ces valeurs de poids.

Encombrement

Les règles gérant ce que peuvent transporter les créatures sont volontairement très simples. Si vous cherchez à détailler davantage la manière dont l'équipement du personnage peut gêner ses mouvements, vous pouvez utiliser cette règle optionnelle.

Tout d'abord, ne tenez pas compte de la colonne Force figurant à la table **Armures**. Par ailleurs, si vous transportez un poids dépassant 2,5 fois votre valeur de Force, vous êtes considéré comme **chargé**, ce qui signifie que votre vitesse de déplacement est réduite de 3 m. Si vous transportez un poids dépassant le quintuple de votre valeur de Force, mais pas votre charge maximale, vous êtes considéré comme **surchargé**, ce qui signifie que votre vitesse de déplacement est réduite de 6 m et que vous subissez un désavantage aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde faisant intervenir la Force, la Dextérité ou la Constitution.

Dextérité

La Dextérité évalue l'agilité, les réflexes et l'équilibre.

Tests de Dextérité

Les tests de Dextérité permettent d'illustrer toute tentative visant à se mouvoir lestement, prestement ou discrètement, et à éviter de trébucher quand les conditions sont précaires. Les compétences Acrobaties, Discrétion et Escamotage reflètent un savoir-faire spécifique pour certains tests de Dextérité.

Acrobaties

Les tests de Dextérité (Acrobaties) interviennent lorsque vous tenterez de garder l'équilibre dans certaines situations délicates : courir sur une surface gelée, s'avancer sur une corde tendue ou éviter la chute sur le pont d'un navire vigoureusement ballotté par les flots. Le meneur peut également vous demander un test de Dextérité (Acrobaties) lorsque vous cherchez à exécuter une cascade, notamment un plongeon acrobatique, une roulade, un saut périlleux ou autre culbute.

Discrétion

Effectuez un test de Dextérité (Discrétion) lorsque vous tentez de vous soustraire aux sens de vos ennemis, de vous faufiler sans éveiller l'attention de la garde, de vous esquiver ou de vous approcher dans le dos de quelqu'un sans qu'il vous voie ni ne vous entende.

Escamotage

Chaque fois que vous tentez un tour de passe-passe tel qu'introduire subrepticement un objet dans les effets d'une autre personne ou dissimuler quelque chose sur vous-même, vous effectuez un test de Dextérité (Escamotage). Le meneur peut également vous demander un tel test si vous tentez de délester quelqu'un de sa bourse ou de lui faire discrètement les poches.

Autres tests de Dextérité

Le meneur peut également vous demander un test de Dextérité lorsque vous tentez d'accomplir une tâche telle que les suivantes :

- Diriger une charrette très chargée engagée sur une pente escarpée
- Négocier un virage serré aux rênes d'un char
- Ligoter un prisonnier
- S'extraire de liens
- Jouer d'un instrument à cordes
- Fabriquer un objet de petite taille ou ouvragé

Jets d'attaque et de dégâts

Vous ajoutez votre modificateur de Dextérité aux jets d'attaque et aux jets de dégâts lorsque vous attaquez avec une arme à distance telle qu'une fronde ou une arbalète. Vous pouvez également ajouter votre modificateur de Dextérité aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des armes de corps à corps dotées de la propriété finesse, comme la dague et la rapière.

Classe d'armure

Selon l'armure que vous portez, vous pouvez ou non ajouter tout ou partie de votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure. Sans armure ni bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité.

Initiative

Au début de tout combat, vous déterminez l'initiative par un test de Dextérité. L'initiative permet de définir dans quel ordre les créatures prennent leur tour de jeu au combat.

Se cacher

Le meneur décide quand les circonstances permettent de se cacher. Lorsque vous tentez de vous cacher, effectuez un test de Dextérité (Discrétion). Tant que vous n'êtes pas découvert et que vous continuez de vous dissimuler, le total de votre test s'oppose au test de Sagesse (Perception) de toute créature cherchant activement des signes de votre présence.

Il n'est pas possible de se soustraire à la vue d'une créature qui vous voit distinctement. En outre, vous révélez votre position dès que vous faites du bruit tel qu'alerter vos compagnons ou renverser un vase.

Une créature invisible peut toujours tenter de se cacher. Il reste possible de détecter des signes de son passage et qui dit invisibilité ne dit pas forcément silence. Au combat, la plupart des créatures sont aux aguets, si bien qu'un personnage qui abandonne sa cache pour attaquer une créature se dévoile la plupart du temps. Le meneur peut toutefois estimer dans certaines circonstances que vous pouvez vous avancer vers une créature distraite sans vous faire remarquer d'elle, ce qui vous confère un avantage au jet d'attaque intervenant avant d'être détecté.

Perception passive

Lorsque vous vous cachez, vous risquez d'être remarqué par une personne qui ne vous cherche pas particulièrement. Pour savoir si une telle créature détecte votre présence, le meneur compare votre test de Dextérité (Discrétion) à sa valeur de Sagesse (Perception) passive, égale à 10 + le modificateur de Sagesse de la créature (total auquel s'ajoutent d'éventuels bonus et malus). Si la créature bénéficie d'un avantage, ajoutez 5 à sa valeur passive. Si elle subit un désavantage, retirez 5.

Que voit-on ?

Pour savoir si vous pouvez détecter une créature ou un objet caché, l'un des critères principaux consiste à déterminer la visibilité de la zone concernée, qui peut être **légèrement** ou **grandement voilée**, comme le détaille le **chapitre Aventures**.

Constitution

La Constitution évalue la santé, l'endurance et la vigueur physique.

Tests de Constitution

Les tests de Constitution interviennent peu souvent, d'autant qu'aucune compétence n'y est associée.

L'endurance représentée par cette caractéristique s'applique effectivement de manière passive et ne requiert pas d'efforts spécifiques de la part des personnages ou des monstres. Malgré tout, un test de Constitution peut se justifier lorsque vous tentez de repousser vos limites.

Le meneur peut ainsi vous demander un test de Constitution lorsque vous tentez d'accomplir une tâche telle que les suivantes :

- Retenir son souffle
- Marcher à vive allure ou travailler d'arrache-pied pendant des heures d'affilée
- Se passer de sommeil
- Jeûner et se passer d'eau
- Boire une chope de bière cul sec

Point de vie

Vous ajoutez généralement votre modificateur de Constitution à chaque dé de vie lancé pour déterminer vos points de vie.

Si jamais votre modificateur de Constitution change, vos points de vie maximums sont aussitôt ajustés, comme si vous étiez doté de ce modificateur depuis le niveau 1.

Si votre valeur de Constitution augmente ainsi lorsque vous atteignez le niveau 4 et que le modificateur correspondant passe de +1 à +2, vos points de vie maximums sont mis à jour comme si vous aviez toujours disposé de ce +2. Vous gagnez donc 3 points de vie pour vos trois premiers niveaux, puis lancez le dé de vie du niveau 4 en y appliquant le nouveau modificateur. De même, si vous êtes au niveau 7 et qu'un effet réduit votre valeur de Constitution au point que votre modificateur diminue de 1, vous devez soustraire 7 à vos points de vie maximums.

Intelligence

L'Intelligence évalue l'acuité mentale, ainsi que les facultés de mémorisation et de raisonnement.

Tests d'Intelligence

Les tests d'Intelligence interviennent lorsqu'il est question de logique, d'érudition, de mémoire et de déduction. Les compétences Arcanes, Histoire, Investigation, Nature et Religion correspondent à des applications spécifiques des tests d'Intelligence.

L'échec au test d'une compétence de connaissance

Plus l'information est rare, difficile d'accès ou compliquée à comprendre, plus le DD est élevé. Un échec à un test d'Intelligence signifie soit que vous ne vous rappelez pas une information, soit que vous n'y avez jamais eu accès au cours de vos études passées. Il faut donc passer du temps en bibliothèque, dans les archives ou à interroger des personnes mieux informées avant de pouvoir retenter un test d'Intelligence sur une question particulière.

Arcanes

Vos tests d'Intelligence (Arcanes) mesurent votre capacité à vous souvenir de connaissances liées à des sorts, des objets magiques, des symboles ésotériques, des traditions de magie ou les plans d'existence et leurs habitants. Sans une connaissance des Arcanes, il sera difficile de comprendre le contenu d'ouvrages ésotériques, lesquels sont souvent riches de doubles sens métaphoriques.

Histoire

La connaissance de l'histoire s'étend à des disciplines proches : littérature, diplomatique, politique, géographie, géopolitique, économie et droit. Vos tests d'Intelligence (Histoire) évaluent votre capacité : à vous remémorer les événements historiques, les personnes illustres, les royaumes disparus, les conflits d'antan et les guerres récentes, ainsi que les civilisations oubliées de la plupart des gens ; à connaître et comprendre les règles d'un système juridique, ainsi que ses failles ; à avoir connaissance des rapports de force entre maisons nobles, guildes, églises…

Investigation

Lorsque vous cherchez des indices pour en tirer des déductions, vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation). Cette compétence vous permet également de repérer des anomalies ou de relier des bribes d'informations entre elles pour obtenir un tableau d'ensemble. Vous pouvez ainsi déduire l'emplacement d'un objet caché, déterminer l'arme selon l'aspect de la plaie, ou déceler dans un tunnel les parties qui menacent d'en provoquer l'affaissement. Éplucher de vieux parchemins en quête d'une bribe de savoir caché peut également donner lieu à un test d'Intelligence (Investigation).

Nature

Vos tests d'Intelligence (Nature) éprouvent votre capacité à rassembler vos connaissances en matière d'environnement, de reliefs, de faune, de flore, de climat et de cycles naturels. La compétence Nature se distingue de la Survie par son aspect plus scientifique. Elle correspond en fait aux sciences naturelles et peut être utilisée pour ce qui a trait à l'astronomie (s'orienter avec les étoiles, prédire une éclipse…), géologie (évaluer le risque qu'un volcan entre en éruption…), météorologie (prévoir le temps qu'il fera demain, repérer les indices signalant l'approche d'une tempête…).

Religion

Vos tests d'Intelligence (Religion) évaluent votre faculté à vous rappeler les divinités, les rites et les prières, les hiérarchies cléricales, les symboles religieux et les pratiques des sectes secrètes. Tout ce qui relève de la métaphysique est également accessible par cette compétence : cycle des âmes, motivations et modes d'action des fiélons, conditions d'apparition des morts-vivants…

Autres tests d'Intelligence

Le meneur peut également vous demander un test d'Intelligence lorsque vous tentez d'accomplir une tâche telle que les suivantes :

- Communiquer avec une créature sans passer par la parole
- Estimer la valeur d'un objet précieux
- Improviser un déguisement permettant de montrer patte blanche auprès de la garde d'une cité
- Contrefaire un document
- Se souvenir de détails concernant un artisanat ou un métier
- S'imposer à un jeu tactique

Caractéristique magique

La caractéristique magique des magiciens est l'Intelligence. Elle intervient notamment dans le calcul du DD des sorts qu'ils lancent.

Sagesse

La Sagesse reflète le degré de votre affinité avec le monde qui vous entoure, votre sagacité et la finesse de vos sens.

Tests de Sagesse

Un test de Sagesse peut intervenir pour tenter de décrypter le langage corporel d'autrui, comprendre les sentiments de quelqu'un, détecter des détails dans l'environnement ou soigner un blessé. Les compétences Dressage, Intuition, Médecine, Perception et Survie s'appliquent plus spécifiquement pour certains tests de Sagesse.

Dressage

Lorsqu'il s'agit de déterminer si vous pouvez apaiser un animal domestique, rasséréner une monture ou reconnaître l'humeur d'une bête, le meneur peut demander un test de Sagesse (Dressage). Vous pouvez également recourir à un tel test pour diriger votre monture dans le cadre d'une manœuvre délicate, ou bien encore si vous élevez ou dressez un animal.

Intuition

Vos tests de Sagesse (Intuition) évaluent votre capacité à deviner les intentions d'une créature, notamment lorsque vous soupçonnez un mensonge ou cherchez à anticiper ce qu'elle s'apprête à faire. Tout cela passe par l'observation de son langage corporel, des inflexions de son discours et d'éventuels tics.



Médecine

Par un test de Sagesse (Médecine), vous pouvez tenter de stabiliser l'état d'un compagnon mourant, de diagnostiquer une maladie, soigner des blessures. Pour en savoir plus, consultez le **chapitre Santé**.

Perception

Vos tests de Sagesse (Perception) vous permettent de détecter une présence par la vue, l'ouïe ou un autre sens. Ils évaluent la qualité de votre discernement de l'environnement et l'acuité de vos sens. Vous pouvez ainsi tenter d'écouter une conversation, accroupi sous une fenêtre ouverte ou l'oreille collée contre une porte fermée, ou rester à l'affût des pas furtifs de monstres dans la forêt. Vous pouvez aussi chercher à mieux discerner ce qui est voilé, dissimulé ou difficile à viser, qu'il s'agisse d'orcs en embuscade sur le bord de la route, de malfrats tapis dans les ténèbres d'une ruelle ou de la simple lueur d'une bougie filtrant sous une porte close.

Survie

Le meneur peut vous demander un test de Sagesse (Survie) pour remonter une piste, traquer du gibier, guider votre groupe à travers un désert de glace, reconnaître les signes de la présence d'un ours-hibou dans les parages, prévoir le temps qu'il fera ou éviter des sables mouvants et autres dangers naturels. La Survie vous permet en outre d'effectuer des travaux de bricolage, de petites réparations ou de fabriquer des abris et outils rudimentaires.

Autres tests de Sagesse

Le meneur peut également vous demander un test de Sagesse lorsque vous tentez d'accomplir une tâche telle que les suivantes :

- Écouter son instinct pour déterminer la marche à suivre
- Discerner si une créature apparemment morte ou vivante est un mort-vivant

Caractéristique magique

La caractéristique magique des prêtres, des druides et des rôdeurs est la Sagesse. Elle intervient notamment dans le calcul du DD des sorts qu'ils lancent.

Charisme

Le Charisme évalue votre aisance dans les contextes sociaux et dans les rapports entre individus. C'est donc une affaire de confiance en soi et d'éloquence, mais aussi éventuellement de charme et d'autorité naturelle.

Tests de Charisme

Un test de Charisme peut se présenter lorsque vous tentez d'influencer ou de divertir autrui, lorsque vous cherchez à impressionner ou à duper, ou encore quand il vous faut sortir votre épingle du jeu dans une situation sociale scabreuse. Les compétences Intimidation, Persuasion, Représentation et Tromperie reflètent des aptitudes plus spécifiques dans le cadre de certains tests de Charisme. Le Charisme est central quand il s'agit de mener des enquêtes et des intrigues (cf. **chapitre Aventures**).

Intimidation

Lorsque vous tentez d'influencer quelqu'un par le biais de menaces manifestes, d'une hostilité palpable ou de violences physiques, le meneur peut vous demander d'effectuer un test de Charisme (Intimidation). C'est le cas lorsque vous essayez d'extorquer des informations à un prisonnier ou de dissuader des voyous des rues de vous chercher des noises. L'intimidation peut être subtile, glaçante, tout en sous-entendus.

Persuasion

Lorsque vous tentez d'influencer une personne ou un groupe d'individus avec tact, entregent ou affabilité, le meneur peut vous demander d'effectuer un test de Charisme (Persuasion). D'une manière générale, un tel test intervient quand vous êtes sincère, que vous cherchez à vous rapprocher de quelqu'un, à présenter cordialement une requête ou à vous conduire avec bienséance. C'est par exemple le cas lorsque vous demandez une audience royale auprès du chambellan, que vous négociez un accord de paix entre des tribus en guerre ou que vous cherchez à exalter une foule de villageois.

Représentation

Vos tests de Charisme (Représentation) évaluent votre faculté à ravir un public par l'intermédiaire de pièces musicales ou théâtrales, de danses, de contes ou autre forme de divertissement.

Tromperie

Vos tests de Charisme (Tromperie) permettent de savoir si vous parvenez à cacher la vérité, que ce soit par vos paroles ou vos actes. La compétence englobe diverses approches, de la simple ambiguïté dans vos interactions avec autrui aux mensonges les plus éhontés. Les situations classiques ne manquent pas : vous tentez d'abuser un garde, d'escroquer un marchand, de bluffer aux jeux d'argent, de vous faire passer pour quelqu'un d'autre, de dissiper les doutes d'une personne par des promesses fallacieuses ou de donner le change quand vous mentez impudemment.

Autres tests de Charisme

Le meneur peut également vous demander un test de Charisme lorsque vous tentez d'accomplir une tâche telle que les suivantes :

- Trouver le meilleur colporteur de ragots, potins et autres rumeurs
- Se mêler à une foule pour se faire une idée des sujets de conversation les plus chauds

Caractéristique magique

La caractéristique magique des bardes, des ensorceleurs et des sorciers est le Charisme. Il intervient notamment dans le calcul du DD des sorts qu'ils lancent.

Aventures

Vous pouvez vivre des aventures aussi bien dans les villes et les cours nobles que dans la nature la plus sauvage. Au terme de recherches complexes et dangereuses, vous pourrez atteindre vos objectifs, qu'il s'agisse de démasquer un politicien manipulateur au cœur de la Cité Franche, ou de retrouver une puissante relique dans un temple perdu. La vie de votre personnage comporte souvent des phases d'expéditions trépidantes et des périodes plus calmes durant lesquelles il mène des projets à long terme.

Temps

Quand la situation demande de garder le compte du temps écoulé, il revient au meneur de déterminer le temps nécessaire pour accomplir une tâche donnée. Il utilisera pour ce faire une échelle de temps différente en fonction du contexte. Dans le cadre de l'exploration d'un donjon, les déplacements des aventuriers se mesurent en **minutes**. Il leur faudra environ une minute pour descendre prudemment le long couloir jusqu'à la porte, autant pour chercher un piège éventuel sur celle-ci, et dix bonnes minutes pour fouiller la pièce qui s'ouvre derrière à la recherche d'indices ou d'objets de valeur.

En ville ou en extérieur, une échelle en **heures** est souvent plus judicieuse. Des aventuriers qui s'empressent de rejoindre la tour solitaire, au cœur de la forêt, mettront un peu moins de quatre heures pour parcourir les vingt kilomètres qui les en séparent.

Pour de longs voyages, une échelle en **jours** reste la meilleure solution. Alors qu'ils suivent la route qui relie la Cité Franche aux premiers reliefs des Drakenbergen, les aventuriers passent quatre jours de voyage sans incident particulier avant qu'une embuscade de gobelins n'interrompe leur périple.

En combat et dans la plupart des contextes d'action, le jeu repose sur l'échelle des **rounds**. Un round représente un intervalle de 6 secondes.

Déplacements

Dans un jeu d'aventures fantastiques, toutes sortes de déplacements vont avoir leur importance, qu'il s'agisse de traverser à la nage une rivière tumultueuse, de se faufiler discrètement dans le couloir d'un donjon ou de gravir le flanc escarpé d'une montagne.

Le meneur n'a pas toujours besoin de calculer précisément les distances ou le temps de voyage des aventuriers et peut se contenter de résumer les choses : « Vous traversez la forêt et, au soir du troisième jour, vous parvenez enfin à l'entrée du donjon. » Et même dans un donjon, surtout s'il est particulièrement étendu ou consiste en un vaste réseau de grottes souterraines, le meneur peut résumer les déplacements entre deux rencontres : « Une fois que vous avez tué le gardien à l'entrée de l'ancienne forteresse naine, vous suivez les indications de votre plan et, après avoir parcouru des kilomètres de couloirs dans l'écho de vos pas, vous parvenez devant un gouffre qu'enjambe un étroit pont de pierre. »

Il est parfois essentiel de savoir exactement le temps qu'a pris le trajet d'un point à un autre, qu'il se compte en jours, en heures ou en minutes. La règle pour déterminer le temps d'un déplacement dépend de deux facteurs : la vitesse de déplacement et la nature du terrain.

Vitesse de déplacement

Les personnages comme les monstres affichent une vitesse de déplacement (ou VD), qui indique la distance en mètres qu'ils peuvent parcourir en un round. Ce chiffre représente un déplacement rapide et énergique en situation de danger.
Les règles suivantes déterminent quant à elles la distance que peut parcourir un personnage ou un monstre en une minute, une heure ou un jour.

Allure

Un groupe d'aventuriers peut voyager à une allure normale, rapide ou lente, comme le résume la table ci-dessous. Celle-ci indique la distance que le groupe peut parcourir en un temps donné ainsi que les éventuels effets de la cadence qu'il s'impose. Une allure rapide limite le niveau d'attention des personnages, tandis qu'une allure lente permet d'examiner son environnement plus soigneusement.

- **Marche forcée.** La table **Allure de voyage** part du principe que les personnages effectuent des journées de 8 heures de marche. Ils peuvent aller au-delà, mais au risque de se fatiguer.
  Pour chaque heure de voyage supplémentaire, les personnages couvrent une distance égale à la colonne « Heure » correspondant à leur allure, et chacun doit effectuer un JS Constitution à la fin de l'heure. Le DD est de 10 + 1 par heure au-delà de la huitième. En cas de sauvegarde ratée, le personnage subit un niveau de fatigue (cf. **chapitre États préjudiciables**).

- **Montures et véhicules.** Sur de courtes périodes (une heure maximum), de nombreux animaux sont capables de se déplacer plus vite que des humanoïdes. Un personnage monté peut évoluer au galop pendant environ une heure, ce qui lui permet de couvrir une distance égale au double de ce que permet une allure rapide. Si l'on peut se procurer des montures reposées tous les 12 à 15 km, il devient possible de couvrir de grandes distances à ce rythme, mais une telle disponibilité reste rare, hormis dans les régions les plus peuplées.
  Les personnages se déplaçant en chariot ou dans un autre véhicule attelé doivent également choisir une allure. À bord d'un navire, on est limité par la vitesse de l'embarcation et l'on ne subit aucun malus associé à une allure rapide, pas plus qu'on ne profite des bénéfices d'une allure lente. Si le type de navire et la taille de l'équipage le permettent, il est possible de voguer nuit et jour, sans discontinuer.
  Certaines montures spéciales, telles qu'un pégase ou un griffon, ou des véhicules spéciaux comme un tapis volant, permettent de voyager plus rapidement.

Allure de voyage

	Distance parcourue en...			
Allure	**1 minutes**	**1 heure**	**1 journée**	**Effet**
Rapide	120 m	6 km	45 km	Malus de -5 en Perception passive
Normale	90 m	4,5 km	36 km	—
Lente	60 m	3 km	27 km	Discrétion possible



Terrain difficile

Les distances indiquées dans la table « **Allure de voyage** » s'appliquent aux déplacements sur un terrain relativement dégagé : des routes, une vaste plaine, des couloirs de donjon non obstrués. Les aventuriers traversent toutefois souvent des forêts impénétrables, des marécages inquiétants, des ruines jonchées de décombres, des montagnes escarpées ou des terres gelées, environnements considérés comme du terrain difficile.
On se déplace à la moitié de sa VD sur un terrain difficile : il suffit donc de diviser par deux la distance normalement parcourue en une minute, une heure ou un jour.

Déplacements particuliers

Lorsque l'on se déplace dans de dangereuses ruines ou à travers des terres sauvages, il est rare que l'on ne fasse que marcher. Les aventuriers doivent souvent grimper, ramper, nager ou sauter pour franchir les obstacles qui se dressent sur leur route.

Escalader, nager et ramper

Lorsqu'une créature grimpe ou nage, chaque mètre de déplacement coûte 1 m supplémentaire (2 m supplémentaires si c'est en terrain difficile), à moins que la créature en question ne dispose d'une vitesse d'escalade ou de nage. Le meneur peut estimer que grimper une paroi verticale et glissante ou ne comportant que peu de prises nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties). De même, progresser à la nage dans des eaux agitées peut demander de réussir un test de Force (Athlétisme).

D'interminables ascensions

La vitesse d'escalade dépend du terrain, plus ou moins difficile.
Un groupe expérimenté, bien équipé, mais chargé, avancera au plus de 200 m par jour sur une paroi verticale, à l'image des tepuys du Bandiko-Mibu. Un membre de l'équipe ouvre la voie, en courant des risques importants. Il pose des points d'assurage qui serviront à fixer les cordages et limiter les dégâts en cas de chute.
Certains environnements imposent un équipement spécifique. Les monts Hevitur, dans le Septentrion sont connus pour être particulièrement froids sur leur face nord. Les aventuriers doivent parfois y escalader des cascades de glace. Pour ce faire, il leur faut des souliers munis de crampons et des piolets.

DD	Contexte
5	Grimper à une échelle.
10	Grimper à une corde ou dans un arbre doté de larges branches.
15	Grimper un mur doté de nombreuses prises.
20	Grimper une paroi avec peu de prises.
+5	Surface humide. Dans les nuages ou la brume, après une averse ou près de la mer, la pierre est mouillée et glissante.
+5	Surface friable. Certaines roches sont fragiles et cèdent de manière imprévisible. C'est le cas aussi de certains types de glace. Sur ces terrains, il arrive régulièrement que des pierres se détachent, au risque de fracasser le crâne d'un camarade situé immédiatement en dessous.
+5	Vent. Qu'il souffle en bourrasque ou plus régulièrement, le vent est une force qui complique toujours la situation.
+5	Pluie. Quand la pluie tombe, non seulement elle rend la paroi humide, mais elle gêne la visibilité des grimpeurs, tout en modifiant la manière dont le matériel d'escalade se comporte.
+5	Froid extrême. De très grands froids mettent l'équipement à rude épreuve, engourdissent les membres et compliquent certains gestes qui manquent alors de précision.

Sauter

Votre Force détermine la distance que vous pouvez sauter.

Saut en longueur. Votre personnage peut sauter jusqu'à 30 cm de longueur par point de Force, à condition d'avoir pris une course d'élan d'une distance minimale de 3 m. Pour un saut en longueur sans élan, la distance sautée est divisée par deux. Dans un cas comme dans l'autre, toute distance parcourue dans le cadre d'un saut est comptabilisée comme déplacement.
Cette règle s'applique quand la hauteur du saut n'a pas d'importance, comme lorsqu'il s'agit de franchir un torrent ou une faille. Le meneur peut vous demander de réussir un test de Force (Athlétisme) pour franchir certains obstacles dont la hauteur ne dépasse pas le quart de la longueur du saut, comme une clôture ou un muret. En cas d'échec, le personnage bute contre l'obstacle.
Quand un personnage se réceptionne sur du terrain difficile, il doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour rester sur ses pieds. En cas d'échec, il se retrouve à terre.

Saut en hauteur. Un personnage qui effectue un saut en hauteur peut s'élever à 90 cm + 30 cm par point de modificateur de Force (cette somme ne pouvant être inférieure à 0 cm), à condition d'avoir pris une course d'élan d'une distance minimale de 3 m. Pour un saut en hauteur sans élan, la distance sautée est divisée par deux. Dans un cas comme dans l'autre, toute distance parcourue dans le cadre d'un saut est comptabilisée comme déplacement. Dans certains cas, le meneur pourra vous accorder un test de Force (Athlétisme) pour sauter plus haut que la normale.
Au cours du saut, le personnage peut tendre les bras pour s'agripper à une prise en hauteur, ce qui lui fait encore gagner l'équivalent de la moitié de sa taille. Par conséquent, un personnage peut s'agripper à une corniche dont la hauteur est égale à celle de son saut, plus une fois et demie sa taille.

Interagir avec des objets

Les interactions d'un personnage avec les objets de son environnement se résolvent généralement de façon simple. Le joueur informe le meneur que son personnage fait quelque chose, comme actionner un levier, et le meneur décrit ce qui se passe alors.

Par exemple, le personnage décide d'abaisser un levier, qui peut alors déclencher l'ouverture d'une porte secrète dans le mur, d'une herse ou encore d'une vanne susceptible de provoquer l'inondation d'une salle. Mais si le levier est grippé par la rouille, le personnage devra forcer pour l'abaisser.

Dans cette situation, le meneur peut demander un test de Force pour vérifier que le personnage parvient à débloquer le levier. Il revient au meneur de déterminer le DD du test en fonction de la difficulté de la tâche.

Les personnages peuvent aussi endommager des objets avec leurs armes ou leurs sorts. Les objets sont immunisés contre les dégâts de poison et les dégâts psychiques ; en dehors de cela, ils sont, comme les créatures, affectés par les attaques physiques et magiques. Le meneur détermine la CA et les points de vie d'un objet, et décide également si celui-ci bénéficie d'une résistance ou d'une immunité face à certains types d'attaques (couper une corde avec un gourdin n'est pas idéal, par exemple cf. **chapitre Équipement : Objets, Caractéristiques des objets**). Les objets échouent automatiquement aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité, mais sont immunisés contre les effets imposant un JS associé à toute autre caractéristique. Lorsqu'un objet est réduit à 0 point de vie, il se brise. Un personnage peut également tenter de briser un objet par un test de Force, charge au meneur de déterminer le DD du test.

Vision et lumière

La faculté de voir est indispensable aux tâches les plus essentielles d'une vie d'aventurier, comme repérer le danger, trouver des objets dissimulés, frapper l'ennemi au combat ou encore lancer un sort. L'obscurité et certains effets qui gênent la vision représentent ainsi un sérieux handicap.

Une zone donnée peut être légèrement ou grandement voilée.

- Dans une zone **légèrement voilée**, comme un lieu faiblement éclairé, masqué par des nappes de brouillard ou un feuillage clairsemé, les créatures subissent un désavantage aux jets de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.
- Quand un lieu est plongé dans l'obscurité ou enveloppé par un brouillard opaque, ou encore envahi par un feuillage ne laissant filtrer aucune lumière, la vision est entièrement bloquée et l'on parle de zone **grandement voilée**. En termes de jeu, une créature subit les effets de l'état préjudiciable aveuglé (cf. **chapitre États préjudiciables**) quand elle tente de voir quelque chose dans cette zone.

La présence de lumière (ou son absence) dans un environnement correspond à trois catégories d'éclairage : lumière vive, lumière faible et obscurité.

- Une **lumière vive** permet à la plupart des créatures de voir normalement. La lumière du jour offre toujours une lumière vive, même si le ciel est couvert. C'est aussi le cas des torches, lanternes, feux et autres sources lumineuses, mais seulement dans un rayon déterminé.
- Une **lumière faible** – on parle également de pénombre – crée une zone légèrement voilée. Une zone faiblement éclairée forme généralement une transition entre une zone où brille une lumière vive, comme une torche, et l'obscurité environnante. La lueur pâle de l'aube et du crépuscule compte également comme de la lumière faible. Une pleine lune éclatante peut aussi baigner le paysage nocturne de lumière faible.
- L'**obscurité** crée une zone grandement voilée. Ce sont les conditions qui attendent les personnages la nuit en extérieur (même avec le clair de lune), à l'intérieur d'un donjon ou d'une crypte souterraine sans source de lumière, ou encore dans une zone de ténèbres magiques.

Vision aveugle

Une créature bénéficiant de la vision aveugle perçoit son environnement, dans un rayon déterminé, sans recourir à la vue. Les créatures dépourvues d'yeux, comme les vases, celles qui recourent à l'écholocalisation, comme les chauves-souris, ou qui jouissent de sens particulièrement développés, comme les dragons, sont dotées de la vision aveugle.

Vision dans le noir

Les univers fantastiques recèlent de nombreuses créatures capables de voir dans l'obscurité, notamment celles qui vivent sous terre. Dans un rayon donné, une créature dotée de la vision dans le noir voit en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Elle ne discerne toutefois pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.

Vision lucide

Une créature dotée de la vision lucide est capable, dans un certain rayon, de voir normalement dans les ténèbres naturelles ou magiques, de repérer les créatures et les objets invisibles, de distinguer toutes les illusions visuelles sans avoir besoin de réussir de jet de sauvegarde, et de percevoir la forme normale d'un métamorphe ou d'une créature dont l'apparence est magiquement altérée. La vision lucide confère également la faculté de voir dans le Plan Éthéré.

L'environnement

Par essence, l'aventure vous entraîne en des endroits sombres et dangereux, recelant de nombreux mystères. Voici quelques règles pour répondre aux situations qui pourraient se produire dans ce genre d'environnement.

Asphyxie

Une créature peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum de 30 secondes).
Quand une créature arrive à court d'oxygène ou qu'elle étouffe, elle peut encore survivre pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (1 round minimum). Passé ce délai, elle tombe à 0 point de vie au début de son tour de jeu suivant, se retrouve mourante et ne pourra regagner de points de vie ou être stabilisée tant qu'elle ne sera pas en mesure de respirer normalement.

Ainsi, une créature avec 14 en Constitution peut retenir sa respiration pendant 3 minutes, après quoi elle commence à suffoquer et dispose de 2 rounds pour retrouver de l'air avant de tomber à 0 point de vie.

Chute

Les chutes de plusieurs mètres constituent l'un des dangers les plus courants pour les aventuriers. Une créature qui tombe subit 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 m de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. À l'issue de sa chute, la créature se retrouve à terre sauf si elle a pu éviter de subir des dégâts.

Faim et soif

Un personnage privé d'eau ou de nourriture finit par souffrir des effets de la fatigue (cf. **chapitre États préjudiciables**). La fatigue induite par la faim ou la soif ne disparaît que lorsque le personnage peut se nourrir et s'hydrater normalement.

Faim

Un personnage a besoin de 500 g de nourriture par jour. Il peut toutefois se rationner, en divisant cette quantité par deux. Se contenter de 250 g de nourriture quotidienne équivaut à une demi-journée de jeûne.

Tout personnage peut supporter de ne pas s'alimenter pendant un nombre de jours égal à 3 + modificateur de Constitution (minimum 1 jour). Il s'agit pour ce personnage de la durée du jeûne. Au-delà de cette durée, le personnage subit automatiquement un niveau de fatigue, puis un autre chaque fois qu'une nouvelle période de jeûne s'ajoute à la précédente.

Vous avez un modificateur de Constitution de +3 et votre ami de +0. Votre durée de jeûne est de 3+3=6 jours ; la sienne est de 3+0=3 jours. Il subit un niveau de fatigue tous les 3 jours là où vous n'en subissez un que tous les 6 jours.

Pour récupérer de cette épreuve, vous avez besoin de vous nourrir convenablement durant un certain nombre de jours, selon les circonstances. En règle générale, il faut compter 1 jour entier de repos dans de bonnes conditions pour éliminer un tel niveau de fatigue.

Soif

Un personnage a besoin d'environ 2,5 L d'eau par jour, le double s'il se trouve dans un climat chaud. En général, une grande partie de cette eau provient de l'alimentation (fruit, soupes et globalement tout aliment). Un personnage qui n'ingère que la moitié de cette quantité doit réussir un JS Constitution DD 15, sous peine de subir un niveau de fatigue à la fin de la journée. Le niveau de fatigue peut même être automatiquement subi si le personnage en consomme encore moins que cela. Si le personnage affiche déjà au moins un niveau de fatigue, il en subit deux autres au lieu d'un seul à la fin de la journée.



Repos

Aussi héroïques soient-ils, les aventuriers ne peuvent pas passer chaque heure du jour et de la nuit à explorer, à enquêter et à combattre. Ils ont besoin de dormir et de se restaurer, de panser leurs blessures, de se reposer l'esprit pour pouvoir faire de nouveau usage de leur magie, bref de reprendre des forces en vue de nouvelles aventures.

Les aventuriers, comme toute créature, peuvent prendre des repos courts durant leurs journées d'aventure et s'accorder un repos long le soir venu.

Repos court

Un repos court représente une pause d'au moins 1 heure, durant laquelle le personnage n'entreprend pas d'activité plus éprouvante que s'alimenter, boire, lire ou panser ses blessures.

À l'issue d'un repos court, le personnage peut dépenser un ou plusieurs dés de vie de sa réserve. Celle-ci compte au maximum un nombre de dés égal au niveau du personnage. Pour chaque dé de vie dépensé, le joueur lance le dé correspondant et y ajoute le modificateur de Constitution de son personnage. Le total représente le nombre de points de vie que le personnage récupère et ne peut être inférieur à 0. Une fois le jet effectué, le joueur peut décider de dépenser un autre dé de vie, et ainsi de suite. Le personnage regagne un certain nombre de dés de vie dépensés à l'issue d'un repos long, comme expliqué ci-après.

Repos long

Un repos long représente une pause d'au moins 8 heures, durant laquelle le personnage dort au moins 6 heures et n'entreprend que des activités peu éprouvantes : lire, parler, se restaurer ou monter la garde pendant 2 heures au maximum. Si le repos long est interrompu par une période d'activité intense (1 heure de marche, un combat ou autre phase d'aventure) le personnage doit recommencer son repos long depuis le début pour bénéficier pleinement de ses effets.

À l'issue d'un repos long, le personnage récupère tous les points de vie perdus. Il récupère aussi des dés de vie dépensés, à raison de la moitié de son total de dés de vie (minimum de 1). Ainsi, un personnage doté de huit dés de vie peut regagner jusqu'à quatre dés de vie grâce à un repos long.

Un personnage ne peut bénéficier que d'un seul repos long par tranche de 24 heures et il doit disposer d'au moins 1 point de vie au début du repos pour bénéficier de ses effets.

Les incertitudes du repos

Si vous utilisez ces règles, il sera bien plus difficile de se reposer pleinement au cours d'une aventure, de sorte que l'usage de pouvoirs rares, les pertes de pv et les blessures auront des conséquences bien plus graves. Articulées ensemble, elles rendent les expéditions plus difficiles et chaque utilisation de pouvoir plus précieuse.

Environnement sûr

Vous ne pouvez bénéficier d'un repos long que dans un environnement sûr et familier, par exemple votre chambre d'auberge ou dans la maison d'un ami qui vous accueille et peut vous protéger. Le meneur détermine si un environnement est suffisamment sûr pour qu'un repos long puisse avoir lieu. Cette règle optionnelle est décisive pour instaurer un style dur et réaliste. En effet, il deviendra impossible de bénéficier d'un repos long dans de nombreuses conditions d'aventure.

Temps de récupération

En utilisant la règle optionnelle du temps de récupération, le repos long est de 1/5e de la durée de la précédente phase d'aventures, au minimum 1 journée entière, et au maximum 1 mois.
Ainsi, si vous avez passé 30 jours dans la nature sauvage, sans avoir jamais été en sécurité, constamment sur le qui-vive, vous avez besoin de 6 jours de repos pour être à nouveau au mieux de vos capacités.

Options supplémentaires durant un repos court

Si cette règle est utilisée sans les deux précédentes, elle favorise un style de jeu épique. En revanche, utilisée avec elles, elle rend les haltes et repos courts plus stratégiques, devenant l'objet de choix parfois difficiles.

- Vous ne pouvez faire plus de trois repos courts par jour.
- Durant chaque repos court, vous pouvez regagner un certain nombre de capacités dont vous récupérez normalement l'usage après un repos long. Ce nombre est égal à votre bonus de maîtrise. Si vous récupérez des emplacements de sort, leur niveau est inférieur ou égal à votre bonus de maîtrise.

Au niveau 5, avec un bonus de maîtrise de 3, un barbare pourrait récupérer 3 usages de rage ; tandis qu'un ensorceleur pourrait regagner 3 emplacements de sort ou 3 points de métamagie.

Entre deux aventures

Entre les explorations de donjons et les luttes contre le mal ancestral et protéiforme, les aventuriers doivent se ménager du temps : pour se reposer, pour reprendre des forces et se préparer pour leur prochaine aventure. Nombreux sont ceux qui profitent de cette pause pour accomplir d'autres tâches, comme se fabriquer des armes ou des armures, mener des recherches ou simplement dépenser l'or chèrement acquis. Il n'est pas toujours nécessaire de s'attarder longuement sur cet intervalle. Au début d'une nouvelle partie, le meneur peut simplement annoncer qu'un certain temps a passé depuis la dernière aventure et vous laisser décrire à grands traits ce que votre personnage a fait. À d'autres moments, le meneur aura besoin de connaître précisément le délai entre deux aventures, car des enjeux dont vous n'êtes pas conscients continuent de se tramer dans les coulisses de la campagne.

Dépenses liées au train de vie

Entre deux aventures, vous choisissez d'adopter un certain train de vie et devez payer les sommes nécessaires à son maintien.
Le train de vie mené n'a pas d'impact concret sur votre personnage, mais peut néanmoins affecter la façon dont d'autres individus ou groupes le considèrent. Si vous menez un train de vie aristocratique, par exemple, il vous sera relativement aisé d'entrer en contact avec la noblesse locale et de peser dans la balance. Les choses seront plus compliquées pour un personnage vivant dans la pauvreté.

Activités annexes

Entre deux aventures, le meneur peut vous demander de préciser ce que le personnage fait de son temps libre. Ces intermèdes varient en durée, mais les activités entreprises nécessitent un certain nombre de jours pour avoir un effet, en comptant un minimum de 8 heures quotidiennes consacrées à l'activité. Rien ne vous oblige toutefois à valider toute cette période en journées consécutives. Si vous disposez de plus de temps que le nombre de jours requis, vous pouvez persister dans la même activité ou passer à autre chose.

Les coûts associés aux activités sont précisés dans le chapitre Niveaux de vie. Vous y trouverez également la présentation de la plupart des activités de longue haleine : apprentissage, recherches personnelles, dressage, s'occuper de proches à charge, entretenir un réseau d'informateurs, se faire connaître dans une communauté ou suivre une thérapie. La fabrication d'objets et la possibilité d'exercer une profession sont détaillées dans le chapitre **Ressources**. Les activités annexes ne se limitent pas à celles présentées. Si vous avez une autre idée pour occuper votre personnage, discutez-en avec votre meneur (cf. **chapitre Niveaux de Vie**).

Récupérer

Vous pouvez aussi utiliser ce temps libre pour vous remettre d'une blessure handicapante, d'une maladie ou d'un poison. À l'issue de trois jours de récupération, vous effectuez un JS Constitution DD 15. En cas de réussite, vous choisissez l'un des bénéfices suivants :

- Vous mettez fin à un effet vous empêchant de récupérer des points de vie.
- Pour les 24 prochaines heures, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre une maladie ou un poison qui vous affecte.

Recherches

L'intervalle qui sépare deux aventures constitue une parfaite occasion de mener des recherches pour celui qui souhaite percer les mystères de la campagne. La recherche peut consister à se pencher sur des manuscrits poussiéreux et des rouleaux de parchemin miteux dans le calme d'une bibliothèque, ou simplement à payer des tournées à la taverne locale pour délier les langues et soutirer les derniers ragots et rumeurs.

Lorsque vous entamez vos recherches, le meneur détermine si l'information est accessible, le nombre de jours nécessaires pour la trouver, et si certaines contraintes s'appliquent (s'il est par exemple nécessaire de consulter un ouvrage ou une personne en particulier, ou de se rendre à un endroit précis). Le meneur pourra aussi vous soumettre à un ou plusieurs tests de caractéristique, comme un test d'Intelligence (Investigation) pour relever des indices conduisant à l'information recherchée, ou un test de Charisme (Persuasion) pour obtenir l'assistance d'une personne donnée. Une fois ces conditions remplies, vous obtenez l'information voulue, à condition bien sûr qu'elle soit accessible.

Combat

Le déroulement d'un combat

Une rencontre avec combat classique se traduit généralement par l'affrontement de deux camps durant lequel les coups s'assènent, les armes frappent et s'entrechoquent, les feintes se succèdent, de même que les parades et les esquives, le tout ponctué par des incantations et effets magiques divers. Ce chaos est géré dans le jeu par un cycle fait de rounds et de tours. Le terme **round** correspond en termes de jeu à un intervalle de 6 secondes, durant lequel chacun des participants au combat prendra son **tour**. La séquence de ces tours (on parle souvent de « tour de jeu » pour éviter toute confusion) se détermine au début de la rencontre, au moment où chacun joue l'initiative. Une fois que chaque participant a pris son tour de jeu, le combat se prolonge par un nouveau round si aucun des deux camps n'a vaincu l'autre.

Le combat, étape par étape

1. Détermination de la surprise. Le meneur vérifie si l'un ou l'autre des intervenants de la rencontre avec combat est surpris.

2. Positionnement. Le meneur décide de la position de tous les personnages et monstres. Il se base pour cela sur l'ordre de marche des aventuriers ou des dernières activités déclarées par les joueurs en relation avec la salle ou le site concerné, ce qui lui permet d'évaluer la proximité de leurs adversaires ainsi que la direction dans laquelle ils se trouvent.

3. Détermination de l'initiative. Tous les participants au combat lancent un dé pour l'initiative, qui va permettre de fixer l'ordre dans lequel ils vont chacun prendre leur tour de jeu.

4. Résolution des tours de jeu. Chaque participant à l'affrontement prend son tour selon l'ordre d'initiative.

5. Début du round suivant. Une fois que toutes les créatures engagées dans le combat ont pris leur tour de jeu, le round prend fin. On prolonge alors le combat en reprenant à l'étape 4, jusqu'à la fin des hostilités.

Surprise

Une troupe d'aventuriers se faufile jusqu'au campement des bandits, qu'elle assaille en surgissant des fourrés. Un cube gélatineux déplace sa masse visqueuse le long du corridor à l'insu des héros, jusqu'au moment où il engloutit l'un d'entre eux. Dans ce type de situation, l'un des camps a pris l'autre par surprise. C'est au meneur de déterminer qui risque d'être ainsi surpris. Quand personne ne cherche à être discret, tout le monde se voit ou s'entend avant le déclenchement du combat. Dans le cas contraire, le meneur compare les résultats respectifs des tests de Dextérité (Discrétion) de tous ceux qui tentent d'être furtifs avec la valeur de Sagesse (Perception) passive de toutes les créatures qui leur sont opposées. Tout personnage ou monstre qui ne perçoit pas une menace est considéré comme surpris au début de la rencontre.
Une créature surprise ne peut ni se déplacer ni entreprendre d'action à son premier tour de jeu du combat. De même, elle ne peut pas jouer de réaction avant la fin de son tour de jeu. Il est parfaitement possible pour un membre d'un groupe donné d'être surpris alors que ses compagnons ne le sont pas.

Initiative

L'initiative sert à déterminer dans quel ordre se suivent les différents tours de jeu des intervenants. Lorsqu'un combat se déclare, chaque participant effectue un test de Dextérité permettant de définir son rang dans l'ordre d'initiative. Le meneur se contente d'un seul jet par groupe de créatures identiques, de manière à ce que chaque membre agisse au même moment.

- Le rang d'initiative se détermine dans l'ordre décroissant des résultats au test de Dextérité. Le combattant ayant obtenu le résultat le plus élevé reçoit donc le premier rang. Cet ordre d'initiative indique au meneur la séquence d'intervention des participants lors du premier round de combat, sachant qu'il ne sera pas amené à évoluer au fil des rounds suivants.
- En cas d'égalité, le meneur départage les créatures qu'il contrôle, tandis que la tâche incombe aux joueurs pour leurs personnages. Le meneur peut se charger directement de ce départage entre un monstre et un personnage joueur ou s'en remettre au hasard. Dans ce dernier cas, les PJ et PNJ ex aequo lancent chacun 1d20 et celui qui obtient le résultat le plus élevé reçoit le meilleur rang.

Le tour de jeu

À votre tour jeu, vous pouvez vous **déplacer** d'une distance inférieure ou égale à votre vitesse de déplacement et **entreprendre une action**. Vous choisissez si c'est le déplacement ou l'action qui intervient en premier. Votre vitesse de déplacement (on parle parfois de vitesse de déplacement au sol) apparaît sur votre fiche de personnage.

Les actions les plus courantes en situation de combat sont détaillées à **la section Actions de combat**, plus loin dans ce chapitre. De nombreuses aptitudes de classe et autres capacités vous offrent d'autres possibilités dans le cadre de cette action.

Le chapitre Combat : Déplacements et position, précise les règles concernant les déplacements.

Vous pouvez parfaitement renoncer à votre déplacement ou votre action, et même décider de ne rien faire à votre tour jeu. Quand intervient votre tour de jeu et que vous ne savez que faire de mieux, vous pouvez vous rabattre sur les actions Esquiver ou Anticiper (cf. **le chapitre Combat : Actions de combat**).

Actions bonus

Divers sorts, aptitudes de classe et autres capacités vous permettent, en plus de votre quota normal, d'entreprendre à votre tour de jeu une action qualifiée de bonus. C'est ainsi le cas de l'aptitude Roublardise du roublard. Vous ne pouvez entreprendre une action bonus que lorsqu'un sort, une aptitude de classe ou un autre aspect du jeu indique clairement que vous pouvez effectuer une chose ou l'autre au prix d'une action bonus. Sans cela, il n'y a tout simplement pas d'action bonus à entreprendre.

Une action bonus s'entreprend toujours à votre tour de jeu, sachant que vous ne pouvez en aucun cas en effectuer plus d'une par tour, ce qui vous force à faire un choix lorsque plusieurs actions bonus vous sont proposées.

C'est vous qui choisissez à quel moment de votre tour de jeu vous entreprenez une action bonus, à moins que la description de celle-ci spécifie le contraire. En outre, lorsque la situation vous prive de la capacité d'entreprendre une action, les actions bonus vous sont également proscrites.

Autres activités possibles à votre tour de jeu

À votre tour de jeu, vous pouvez également recourir à toute une palette d'activités mineures, sans pour autant utiliser votre action ou votre déplacement.

Vous pouvez ainsi, à votre tour de jeu, communiquer, par l'intermédiaire de quelques mots ou gestes.

Il vous est également possible d'interagir avec l'environnement ou les objets proches, soit pendant votre déplacement soit au cours de votre action. Ainsi, vous pouvez ouvrir une porte en plein déplacement vers un adversaire ou dégainer votre arme dans le cadre de l'action qui vous permet d'attaquer.

Si vous souhaitez interagir avec un deuxième objet, il vous faut en revanche utiliser votre action. Certains objets magiques et autres accessoires demandent spécifiquement l'utilisation systématique d'une action, comme le mentionne leur description.

Le meneur peut toutefois vous demander d'utiliser une action pour l'une ou l'autre de ces activités s'il estime que la tâche demande une attention particulière ou que les conditions compliquent l'affaire. Il serait ainsi cohérent qu'une action vous soit demandée pour ouvrir une porte coincée ou activer la manivelle permettant d'abaisser un pont-levis.

Réaction

Certains sorts, situations et aptitudes vous permettent de recourir à un autre type d'action spéciale que l'on appelle réaction. Il s'agit alors d'une réponse instantanée à un déclencheur d'un genre ou d'un autre, pouvant intervenir à votre tour de jeu ou celui de quelqu'un d'autre. L'attaque d'opportunité, décrite plus loin dans ce chapitre, reste le type de réaction le plus couramment utilisé.
Une fois que vous avez joué une réaction, vous n'avez plus la possibilité de le faire jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Quand une réaction interrompt le tour de jeu d'une autre créature, cette dernière peut reprendre son tour dès que la réaction est résolue.

Déplacements et position

Personnages et monstres sont constamment en mouvement lors des combats, chacun tentant de trouver une position avantageuse.
À votre tour de jeu, vous pouvez vous déplacer d'une distance inférieure ou égale à votre vitesse de déplacement (VD). Vous pouvez donc utiliser tout ou partie de ce quota, selon les règles énoncées ci-après.
Il vous est possible de sauter, escalader ou nager durant ce déplacement, ces modes de locomotion pouvant se combiner avec la marche ou représenter à eux seuls l'intégralité du déplacement. Quelle que soit la manière dont vous vous déplacez, vous pouvez continuer tant que la somme des distances correspondantes n'excède pas votre vitesse de déplacement

Répartition du déplacement

Vous pouvez décomposer le déplacement de votre tour de jeu, pour en effectuer une partie avant votre action et l'autre après. Si votre vitesse de déplacement est ainsi de 9 m, vous pouvez par exemple vous déplacer de 3 m, entreprendre votre action, puis vous déplacer encore de 6 m

Déplacements entre des attaques

Quand vous entreprenez une action qui comprend plusieurs attaques d'arme, vous pouvez même faire en sorte de vous déplacer entre ces attaques. Ainsi, un guerrier capable d'effectuer deux attaques grâce à l'aptitude Attaque supplémentaire, si sa vitesse de déplacement est de 7,50 m, pourrait parcourir 3 m, effectuer une attaque, puis se déplacer de 4,50 m de plus avant de placer sa seconde attaque.

Vitesses de déplacement différentes

Si vous disposez de plusieurs vitesses de déplacement, comme c'est le cas d'une créature affichant une VD au sol et une VD en vol, vous pouvez parfaitement passer de l'une à l'autre en cours de déplacement. À chaque changement, vous déduisez la distance déjà parcourue de la nouvelle vitesse de déplacement employée. Le résultat de cette soustraction vous indique quelle distance vous pouvez encore parcourir. Si vous obtenez ainsi 0 ou moins, cela signifie simplement que vous ne pouvez pas recourir à ce nouveau mode de déplacement.

Imaginons un personnage doté d'une VD au sol de 9 m et d'une VD en vol de 18 m, car il bénéficie des effets du sort vol lancé par un magicien. Ce personnage pourrait à son tour de jeu voler 6 m, puis marcher 3 m, avant de bondir dans les airs pour voler 9 m de plus.



Terrain difficile

Les combats se livrent rarement dans des salles vides ou sur des plaines dénuées du moindre relief ou obstacle. Entre les éboulis qui jonchent les cavernes, la végétation et les escaliers parfois traîtres, les combattants devront souvent s'adapter à des conditions particulières, que l'on désigne sous le terme de terrain difficile.

Toute distance parcourue en terrain difficile doit être décomptée deux fois de votre quota de déplacement. Si plusieurs conditions justifient l'application d'un terrain difficile sur un espace donné, la règle reste la même.

Les meubles bas, les gravats, les taillis, les volées de marches escarpées, la neige et certains bourbiers peuvent ainsi constituer des terrains difficiles. L'espace occupé par une autre créature, qu'elle vous soit hostile ou non, représente également un terrain difficile.

À terre

Les combattants se retrouvent souvent couchés au sol, qu'ils y aient été jetés ou qu'ils se mettent volontairement dans cette position. En termes de jeu, on dit simplement qu'ils sont à terre, état décrit dans le **chapitre États préjudiciables**.

- Vous pouvez vous **jeter à terre** sans puiser dans votre quota de déplacement. **Se relever** demande en revanche plus d'efforts, puisqu'il vous en coûte la moitié de votre vitesse de déplacement. Si votre VD est de 9 m, par exemple, vous devez en dépenser 4,50 m pour vous relever. S'il ne vous en reste pas suffisamment ou que votre VD est de 0, vous n'êtes pas en mesure de vous relever.
- Pour vous déplacer en restant à terre, il vous faut ramper ou recourir à des effets magiques tels que la téléportation. Toute distance parcourue de la sorte doit être décomptée deux fois de votre quota de déplacement. C'est ainsi qu'un personnage qui rampe sur 3 m, qui plus est en terrain difficile, va devoir consacrer 9 m de sa VD à ce déplacement.

Interagir avec les objets de l'environnement

Voici quelques exemples, parmi les choses que vous pouvez faire dans le cadre de votre déplacement et de votre action :

- Dégainer ou rengainer une épée
- Ouvrir ou fermer une porte
- Récupérer une potion rangée dans votre sac à dos
- Ramasser une hache
- Récupérer un petit objet posé sur une table
- Retirer un anneau de votre doigt
- Mettre de la nourriture dans votre bouche
- Planter une bannière dans le sol
- Sortir quelques pièces de votre bourse
- Avaler le contenu d'une bouteille de bière
- Actionner un levier
- Retirer une torche de son support
- Récupérer un livre rangé sur une étagère à portée
- Éteindre une petite flamme
- Enfiler un masque
- Rabattre votre capuche
- Coller l'oreille à une porte
- Donner un coup de pied dans un caillou
- Tourner une clef dans sa serrure
- Tapoter le sol avec votre perche de 3 m
- Tendre un objet à un autre personnage

Déplacement autour d'autres créatures

Vous pouvez traverser un espace occupé par une autre créature qui ne vous est pas hostile. Dans le cas d'une créature hostile, en revanche, l'opération n'est possible que si sa catégorie de taille est au moins de deux crans inférieure ou supérieure à la vôtre. Dans tous les cas, l'espace occupé par une autre créature constitue pour vous un terrain difficile.

Que la créature soit amie ou ennemie, vous ne pouvez volontairement terminer votre déplacement dans l'espace qu'elle occupe.

Lorsque vous quittez l'allonge d'une créature hostile en vous déplaçant, vous provoquez une attaque d'opportunité de sa part, comme le détaille la règle correspondante un peu plus loin dans ce chapitre.

Déplacement en vol

Les créatures volantes profitent de bien des avantages en termes de mobilité, mais elles s'exposent également au risque de chuter. Dès qu'une créature volante est renversée à terre, que sa VD est réduite à 0 ou que quelque chose la prive de la capacité de se déplacer, elle chute, sauf si elle dispose du vol stationnaire ou qu'un effet magique la maintient dans les airs, comme c'est le cas du sort *vol*.

Taille des créatures

Chaque créature occupe un espace donné. La table **Catégories de taille** ci-après indique quel espace est occupé par une créature en combat, en fonction de sa taille.
Les objets obéissent parfois à cette même classification.

Catégories de taille

Taille	Espace occupé
Très petite (TP)	75 cm par 75 cm
Petite (P)	1,50 m par 1,50 m
Moyenne (M)	1,50 m par 1,50 m
Grande (G)	3 m par 3 m
Très grande (TG)	4,50 m par 4,50 m
Gigantesque (Gig)	6 m par 6 m, voire davantage

Espace

L'espace d'une créature (on parle également d'espace occupé) correspond à la surface qu'elle occupe pour la résolution des combats et non à une estimation réaliste de ses propres dimensions physiques. Ainsi, une créature de taille moyenne (M) n'affiche généralement pas une largeur de 1,50 m, mais il s'agit bien de l'espace qu'elle occupe en termes de jeu. Quand un hobgobelin de taille M se tient en travers d'une porte de 1,50 m de large, les seules créatures qui pourront se rendre d'une pièce à l'autre sont celles qu'il voudra bien laisser passer.
L'espace d'une créature représente en outre la surface qui lui est nécessaire pour combattre efficacement. Cela explique aussi pourquoi il existe une limite au nombre de créatures qui peuvent en entourer une autre en situation de combat. Dans le cas de combattants de taille M, par exemple, huit créatures peuvent en cerner directement une autre, dans un rayon de 1,50 m de cette dernière.
Les créatures plus imposantes occupant davantage d'espace, elles seront moins nombreuses à pouvoir en entourer une autre. Quand cinq créatures de taille G cernent un personnage de taille M ou inférieure, il ne reste guère de place pour d'autres combattants. À l'inverse, on peut considérer que jusqu'à vingt créatures de taille M peuvent encercler un monstre de taille Gig.

Se faufiler dans un espace réduit

Il est possible de se glisser dans un espace dont les dimensions sont plutôt adaptées à une créature d'une catégorie de taille inférieure d'un cran à la vôtre. Ainsi, une créature de taille G peut se faufiler dans un couloir ne dépassant pas 1,50 m de large. Une créature qui se faufile dans un espace réduit doit décompter deux fois la distance parcourue de son quota de déplacement, et subit un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Les jets d'attaque visant cette créature bénéficient en outre d'un avantage tant qu'elle évolue dans un espace réduit.



Actions de combat

L'action désigne le cœur de ce que vous entreprenez à votre tour. Il peut s'agir d'utiliser votre épée ou un objet magique, de foncer sur l'ennemi ou d'aider un allié.
Lorsqu'il s'agit à votre tour de jeu d'entreprendre votre action, vous pouvez opter pour l'une de celles qui sont présentées ci-après ou pour une action conférée par votre classe ou autre aptitude, ou encore pour une autre variante improvisée. De nombreux profils de monstre affichent des actions spécifiques aux créatures correspondantes.
Lorsque vous décrivez une action qui n'est pas directement gérée par les règles, le meneur statue pour savoir si elle reste possible. S'il estime que la réussite de l'action passe par un jet de dés, il vous indique alors lequel.

Anticiper

Il arrive que vous souhaitiez prendre une longueur d'avance sur votre adversaire ou que vous préfériez attendre une conjoncture donnée pour agir. L'action Anticiper vous permet alors à votre tour de jeu de miser sur votre réaction pour agir de manière favorable avant le début de votre tour de jeu suivant.

- Dans un premier temps, vous désignez les circonstances qui vont déclencher votre réaction. Puis, vous indiquez quelle action viendra répliquer à ce déclencheur. Vous pouvez également simplement choisir de vous déplacer jusqu'à votre VD en réponse à ce déclencheur. Cela peut donner lieu à des formulations du type : « si l'adorateur pose le pied sur la trappe, j'en active le levier d'ouverture » ou « si le gobelin arrive à mon niveau, je m'écarte. »
- Une fois que le déclencheur intervient, vous pouvez jouer la réaction énoncée dès que les conditions de déclenchement sont terminées ou, au contraire, ne pas tenir compte de ce déclencheur. Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez jouer qu'une seule réaction par round, selon la règle normale.
- Lorsque votre réaction anticipée est un sort, vous le lancez selon la règle habituelle à votre tour de jeu, si ce n'est que vous maintenez son énergie en suspens, jusqu'à l'instant où vous la libérez (une fois que le déclencheur se manifeste). Les seuls sorts que vous puissiez ainsi anticiper sont ceux dont le temps d'incantation est de 1 action. Il vous faut en outre consacrer dans ce cas toute votre concentration magique, soumise aux règles correspondantes. Si cette concentration est rompue, le sort se dissipe sans autres effets.

Imaginons le cas d'un personnage concentré sur le sort toile d'araignée qui anticipe le sort projectile magique. Dans ce cas, toile d'araignée prend aussitôt fin et, si le personnage subit des dégâts avant de pouvoir libérer projectile magique en jouant sa réaction, sa concentration risque d'être rompue.

Assister

Vous pouvez assister une autre créature dans l'accomplissement d'une tâche. Lorsque vous entreprenez l'action Assister, la créature que vous aidez bénéficie d'un avantage à son prochain test de caractéristique associé à la tâche en question, à condition que ce test intervienne avant le début de votre tour de jeu suivant.
Une autre possibilité consiste à assister une créature alliée qui attaque une cible située dans un rayon de 1,50 m de vous. On considère alors que vous cherchez à gêner cet adversaire par le biais de feintes et autres diversions afin de faciliter l'attaque de votre allié. Si ce dernier attaque la cible en question avant votre tour de jeu suivant, son premier jet d'attaque bénéficie d'un avantage.

Attaquer

L'action que l'on entreprend le plus souvent au combat reste à n'en pas douter l'action Attaquer. C'est par elle que vous assènerez un coup d'épée, que vous décocherez une flèche ou tenterez de placer une bonne droite.
Cette action vous permet d'effectuer une attaque de corps à corps ou à distance. Reportez-vous à **la section Effectuer une attaque** pour plus de détails sur les règles correspondantes.
Certaines aptitudes, comme l'Attaque supplémentaire du guerrier, vous permettent d'exécuter plus d'une attaque dans le cadre de cette action.

Chercher

Lorsque vous entreprenez l'action Chercher, toute votre attention est vouée à une recherche donnée. Le meneur décide selon la nature de cette recherche s'il vous soumet à un test de Sagesse (Perception) ou un test d'intelligence (Investigation).

Esquiver

Lorsque vous entreprenez l'action Esquiver, vous cherchez uniquement à éviter les attaques. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, tous les jets d'attaque contre vous subissent un désavantage lorsque l'attaquant vous est visible, et vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité. Vous perdez le bénéfice de ces effets si vous êtes neutralisé (cf. **chapitre États préjudiciables**) ou si votre VD est réduite à 0.

Foncer

Lorsque vous entreprenez l'action Foncer, vous bénéficiez d'un quota de déplacement supplémentaire pour le tour de jeu en cours. L'augmentation correspondante est égale à votre vitesse de déplacement, après application d'éventuels modificateurs. Si vous disposez par exemple d'une VD de 9 m vous pouvez vous déplacer jusqu'à 18 m lors d'un tour qui vous voit entreprendre l'action Foncer. Toute diminution ou augmentation de votre VD affecte ce quota de déplacement de façon équivalente. Si votre VD de 9 m se retrouve par exemple réduite à 4,50 m et que vous entreprenez l'action Foncer, vous pouvez vous déplacer jusqu'à 9 m pour ce tour de jeu.

Inciter

Lorsque vous entreprenez l'action Inciter, vous tentez par quelques paroles choisies d'influencer une ou plusieurs créatures que vous désignez dans un rayon de 9 m de vous, capables de vous entendre et de vous comprendre.
On peut inciter de quantité de manières, par exemple : dissuader un adversaire peu motivé de poursuivre le combat ; amener des créatures indécises à rejoindre votre camp ; inquiéter des ennemis à la suite d'une réussite critique ; faire hésiter ; faire appel à la pitié. L'incitation doit être formulée de sorte que cette ligne de conduite paraisse raisonnable dans le contexte. Demander à une créature de se poignarder, de se jeter sur une lance, de s'immoler par le feu ou de se faire du mal est voué à l'échec.

- Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti d'un DD égal à 8 + votre modificateur de Charisme. Selon les paroles proférées, votre meneur associe une compétence à votre tentative, entre Intimidation, Persuasion et Tromperie. Si vous maîtrisez la compétence en question, votre bonus de maîtrise s'ajoute au DD.
- Chaque cible bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde si elle est immunisée contre l'état **charmé**, si vous avez désigné plusieurs cibles ou si le meneur estime que vous avez très peu de chances de l'influencer (fanatisme, envoûtement ou autre).
- À l'inverse, le meneur peut imposer un désavantage à la créature dans certaines circonstances (vous tentez de la décourager alors que son chef vient de mourir, par exemple).
- En cas d'échec de la cible, elle subit jusqu'au début de votre tour de jeu suivant un désavantage à tout jet associé à une action contraire à votre incitation. Si le jet est raté d'au moins 5 points, la créature ne peut entreprendre la moindre action contraire à votre incitation jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre vos tentatives d'incitation pendant 10 minutes.

Note : l'action Inciter est conçue pour être utilisée dans le feu de l'action, ce qui explique la brièveté de ses effets. Un personnage qui tente de persuader, tromper ou intimider des créatures de manière plus durable recourra plutôt aux tests de Charisme associés aux compétences correspondantes (cf. **chapitre Caractéristiques : Tests opposés et Charisme**), à des aptitudes spécifiques ou à des sorts.

Lancer un sort

Les lanceurs de sorts tels que les magiciens et les prêtres, de même que de nombreux monstres, disposent de sorts qui peuvent se révéler décisifs au combat. Chaque sort est assorti d'un temps d'incantation indiquant si le simple fait de le lancer demande au personnage ou à la créature d'y consacrer une action, une réaction, voire des minutes ou des heures. La plupart des sorts se lancent toutefois au prix d'une action, si bien qu'un lanceur de sorts consacrera souvent son action de combat à l'incantation d'un sort.

Se cacher

Lorsque vous entreprenez l'action Se cacher, vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) pour tenter de vous cacher selon les règles correspondantes. En cas de réussite, vous bénéficiez de certains atouts détaillés à **la section Assaillants et cibles non visibles**, plus loin dans ce chapitre.

Se dégager

Si vous entreprenez l'action Se dégager, votre déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin du tour de jeu.

Utiliser un objet

On considère généralement que vous vous servez d'un objet lorsque vous effectuez une action donnée. C'est le cas quand vous dégainez votre épée dans le cadre d'une attaque. Lorsque l'objet vous demande d'y consacrer votre action, vous entreprenez l'action Utiliser un objet. Cette action s'avère également utile lorsque vous cherchez à interagir avec plus d'un objet à votre tour de jeu.



Effectuer une attaque



ue vous asséniez un coup d'arme de corps à corps, utilisiez une arme à distance ou effectuiez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort, la structure d'une attaque se présente comme suit :

1. **Choisissez une cible.** Sélectionnez une cible située à portée de votre attaque. Il peut s'agir d'une créature, d'un objet ou d'un lieu.
2. **Déterminez les modificateurs.** C'est le meneur qui définit si la cible dispose d'un abri et si un avantage ou un désavantage s'applique à votre jet contre elle. Par ailleurs, des sorts, aptitudes spéciales et autres effets peuvent ajouter des malus ou bonus à votre jet d'attaque.
3. **Résolvez l'attaque.** Vous effectuez le jet d'attaque. En cas de réussite, vous déterminez les dégâts par un autre jet, à moins que l'attaque en question spécifie autre chose. Certaines attaques entraînent des effets spéciaux en plus des dégâts, ou à leur place.

Si jamais la question se pose de savoir si une tâche doit être considérée comme une attaque, la réponse est simple : si vous effectuez un jet d'attaque, vous portez une attaque.

Jets d'attaque

Lorsque vous effectuez une attaque, c'est votre jet d'attaque qui permet de déterminer si elle atteint sa cible ou si elle échoue. Ce jet se fait en lançant 1d20 auquel s'appliquent d'éventuels modificateurs. Si le total du résultat du jet et des modificateurs est supérieur ou égal à la classe d'armure (CA) de la cible, l'attaque est couronnée de succès. La CA d'un personnage est déterminée à la création de celui-ci, tandis que celle d'un monstre apparaît dans son profil.

Modificateurs au jet

Lorsqu'un personnage effectue un jet d'attaque, les deux modificateurs les plus courants sont le modificateur de caractéristique et le bonus de maîtrise. Quand c'est un monstre qui effectue un jet d'attaque, le modificateur qui s'applique est indiqué dans son profil.

- **Modificateur de caractéristique.** Le modificateur de caractéristique qui s'applique est celui de Force dans le cadre d'une attaque d'arme de corps à corps et celui de Dextérité pour une attaque d'arme à distance. La règle est toutefois différente pour les armes dotées de la propriété finesse ou lancer.
  Certains sorts passent également par un jet d'attaque. Le modificateur qui s'applique est celui de la caractéristique magique du lanceur de sorts.
- **Bonus de maîtrise.** Vous ajoutez votre bonus de maîtrise au jet d'attaque quand vous utilisez une arme dont vous avez la maîtrise, de même que lorsque vous attaquez par l'intermédiaire d'un sort.

Résultat de 1 ou 20

Il arrive que le destin s'attarde sur un combattant, pour le meilleur ou pour le pire. Le débutant peut alors réaliser une prouesse et le vétéran échouer lamentablement.

- Quand le d20 d'un jet d'attaque donne un résultat brut de 20 (on parle de 20 « naturel »), la réussite de l'attaque est assurée, quels que soient les éventuels modificateurs et la CA de la cible. Il s'agit même de ce qu'on appelle un coup critique, principe détaillé plus loin dans ce chapitre.
- Quand le d20 d'un jet d'attaque donne un résultat brut de 1 (on parle de 1 « naturel »), l'attaque échoue, quels que soient les éventuels modificateurs et la CA de la cible. Si votre meneur utilise la règle des échecs critiques, vous pouvez subir une complication (cf. **chapitre Caractéristiques : Résolution, Lire les d20**).

Assaillants et cibles non visibles

Il est fréquent que des combattants tentent de se soustraire à la perception de leurs adversaires en se cachant, en profitant d'un sort d'invisibilité ou en se tapissant dans les ténèbres.

Lorsque vous attaquez une cible que vous ne voyez pas, vous subissez un désavantage au jet d'attaque. Cela reste vrai que vous estimiez la position de votre cible au jugé ou que vous tentiez d'attaquer une créature que vous entendez mais ne voyez pas. Si la cible ne se trouve pas à l'endroit visé, l'échec de l'attaque est automatique, mais le meneur se contente d'annoncer que l'attaque n'a pas réussi sans vous dévoiler que la position que vous avez choisie n'était pas la bonne.

Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque visant des créatures qui ne vous voient pas. Si vous êtes **caché** (que votre cible ne vous voit pas et ne vous entend pas) et que vous effectuez une attaque, votre position est révélée dès que l'attaque est résolue (qu'elle réussisse ou échoue).

Caché

Vous êtes considéré comme caché vis-à-vis d'une créature donnée si celle-ci ne vous voit pas et ne vous entend pas.
En cas de doute, le meneur peut demander un test de Dextérité (Discrétion) opposé à la Perception passive des créatures présentes si celles-ci ne vous cherchent pas et ne guettent pas activement leur environnement. Dans le cas contraire, elles opposent un test de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation), selon le cas de figure (cf. **chapitre Caractéristiques**).

Attaques à distance

On parle d'attaque à distance lorsque vous décochez une flèche ou un carreau, lancez une hachette ou jetez quelque projectile vers un adversaire qui n'est pas juste à côté de vous. Dans le cas d'un monstre, cela peut par exemple se manifester par un jet de piquants surgissant de sa queue. De nombreux sorts passent également par une attaque à distance.

Portée

Une attaque à distance n'est possible que si la cible se situe à une portée donnée.

- Quand l'attaque spécifie une portée unique, comme c'est généralement le cas d'un sort assorti d'une attaque à distance, vous ne pouvez tout simplement pas viser une cible située au-delà de cette portée.
- Certaines attaques à distance, comme celles qu'on effectue avec un arc court ou long, présentent deux portées. Le nombre le plus petit indique la portée normale, tandis que l'autre nombre correspond à la portée étendue. Vous subissez un désavantage au jet d'attaque lorsque votre cible se situe au-delà de la portée normale, sachant qu'il vous est impossible d'attaquer une créature située au-delà de la portée étendue.

Attaques à distance en combat rapproché

Il s'avère très délicat d'attaquer à distance quand vous êtes au contact d'un adversaire. Si vous effectuez une attaque à distance avec une arme, un sort ou quelque autre moyen et que vous êtes dans un rayon de 1,50 m d'une créature hostile qui vous voit et n'est pas neutralisée, vous subissez un désavantage au jet d'attaque correspondant.

Attaques de corps à corps

L'attaque de corps à corps vous permet de cibler un adversaire à portée de votre allonge. Elle fait généralement intervenir une arme tenue en main, telle qu'une épée, un marteau de guerre ou une hache. De nombreux monstres recourent à ce type d'attaque quand ils tentent de mordre ou assènent un coup de griffes, de cornes, de tentacule ou autre partie de leur anatomie. Quelques sorts passent également par une attaque de corps à corps.
La plupart des créatures disposent d'une **allonge** de 1,50 m et peuvent ainsi cibler les adversaires situés dans ce rayon avec une attaque de corps à corps. Certaines créatures, notamment parmi celles dont la catégorie de taille est supérieure à moyenne (taille G ou plus), affichent dans leur profil une allonge supérieure à 1,50 m.
Plutôt que de recourir à une arme pour effectuer une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez vous battre **à mains nues**. Vous livrez alors des coups de pied, de poing, de tête ou d'une autre partie du corps qui n'est pas considérée comme une arme. Si l'attaque réussit, les dégâts infligés sont contondants et égaux à 1 + votre modificateur de Force. Votre bonus de maîtrise s'applique à vos attaques à mains nues.

Attaques d'opportunité

En situation de combat, chacun est aux aguets, prêt à frapper les ennemis qui s'enfuient et se meuvent dans la mêlée. C'est là qu'intervient le concept d'attaque d'opportunité.
Vous pouvez ainsi effectuer une attaque d'opportunité contre une créature que vous voyez si elle sort de la portée de votre allonge en se déplaçant. Cela se traduit par une seule attaque de corps à corps qui vous demande de jouer votre réaction et intervient juste avant que la créature en question ne quitte le rayon de votre allonge.
Il reste possible d'éviter de provoquer une attaque d'opportunité en entreprenant l'action Se dégager. De même, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité lorsque vous vous téléportez ou qu'une créature ou quelque chose vous déplace sans vous faire utiliser de déplacement, d'action ou de réaction. Ainsi, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité quand une explosion vous projette au-delà de l'allonge d'un ennemi ou lorsque la gravité vous éloigne d'un adversaire.

Combat à deux armes

Lorsque vous entreprenez l'action Attaquer en utilisant une arme légère de corps à corps que vous maniez d'une main, vous pouvez au prix d'une action bonus attaquer avec une autre arme légère de corps à corps tenue dans l'autre main. Votre modificateur de caractéristique ne s'applique pas aux dégâts infligés par cette attaque supplémentaire, sauf s'il est négatif. Si l'une ou l'autre de ces armes présente la propriété lancer, vous pouvez la projeter plutôt que d'effectuer une attaque de corps à corps.

Lutte

Si vous cherchez à empoigner une créature ou à la saisir à bras le corps, vous pouvez recourir à l'action Attaquer dans le cadre d'une attaque de corps à corps spéciale appelée lutte. Si l'action Attaquer vous permet d'effectuer plusieurs attaques, la lutte remplace l'une d'entre elles.

La cible de votre lutte ne peut être d'une catégorie de taille supérieure de deux crans ou plus à la vôtre et doit se trouver à portée de votre allonge. En vous servant d'au moins une main libre, vous tentez de l'agripper par l'intermédiaire d'un test de lutte et non d'un jet d'attaque. Ce test prend la forme d'un test de Force (Athlétisme) de votre part opposé à un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (qui choisit à quelle caractéristique elle recourt). Si vous l'emportez, vous imposez l'état préjudiciable agrippé à la cible (cf. **chapitre États préjudiciables**). La description de l'état préjudiciable spécifie les conditions qui permettent d'y mettre un terme, sachant en outre que vous pouvez libérer la cible dès que vous le souhaitez (aucune action n'est demandée).

- **S'extraire d'une lutte.** Une créature agrippée peut consacrer son action pour se libérer de cette étreinte. Pour ce faire, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) opposé à votre test de Force (Athlétisme).

- **Déplacer une créature agrippée.** Lors de votre déplacement, vous pouvez traîner ou porter la créature agrippée. Dans ce cas, votre VD est réduite de moitié, sauf si la catégorie de taille de la créature est au moins de deux crans inférieure à la vôtre.

Bousculer une créature

Vous pouvez, en entreprenant l'action Attaquer, effectuer une attaque de corps à corps spéciale visant à bousculer une créature, que vous cherchiez à la projeter à terre ou à la repousser vigoureusement. Si l'action Attaquer vous permet d'effectuer plusieurs attaques, la bousculade remplace l'une d'entre elles. La cible ne peut être d'une catégorie de taille supérieure de deux crans ou plus à la vôtre et doit se trouver à portée de votre allonge. Vous tentez de la bousculer non pas par un jet d'attaque, mais par un test de Force (Athlétisme) opposé à un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (qui choisit à quelle caractéristique elle recourt). Si vous l'emportez, vous avez le choix entre jeter la cible à terre et l'éloigner de 1,50 m de vous.

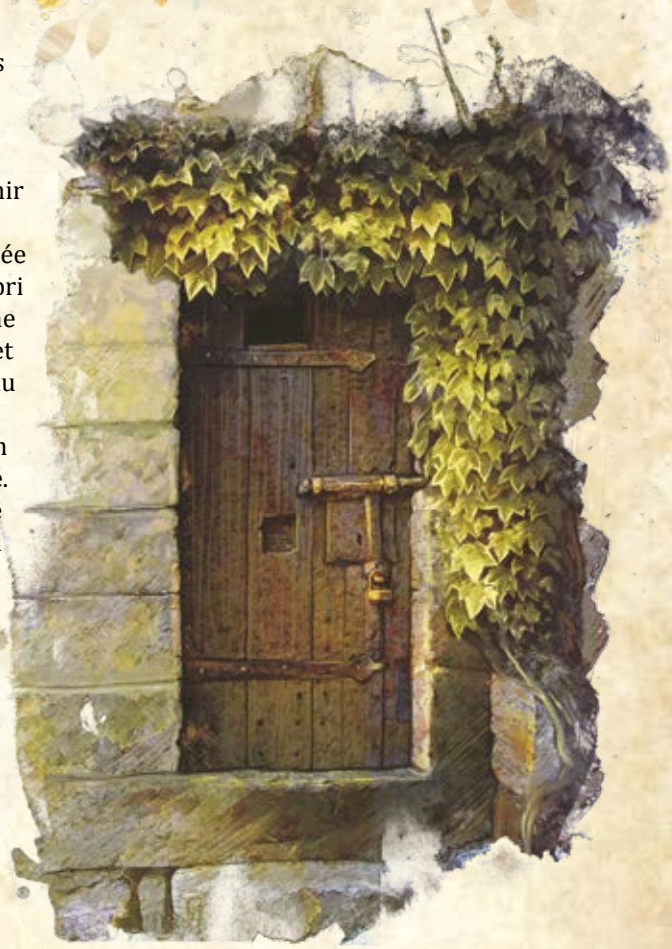
Test opposés au combat

Il est fréquent lors d'un affrontement physique de devoir se mesurer directement à l'adversaire. Ces défis sont représentés par des tests opposés s'effectuant au prix d'une action. Cette section présente les situations les plus courantes de ce type en combat, à savoir lorsqu'un personnage cherche à agripper l'adversaire ou à le bousculer. Le meneur n'a qu'à s'inspirer de ces modèles pour en improviser d'autres selon les circonstances.

Abri

Les murs, les arbres, les créatures et autres obstacles peuvent constituer des abris pour les combattants, qui se retrouvent en partie protégés. Pour qu'une cible bénéficie d'un abri, l'attaque ou l'effet qui la vise doit provenir de l'autre côté de l'abri en question.

On dénombre trois niveaux d'abri. Quand une cible est située derrière plusieurs éléments constituant des abris, seul l'abri le plus protecteur s'applique : on ne les cumule pas. Ainsi, une cible postée derrière une créature conférant un abri partiel et un tronc d'arbre lui donnant un abri supérieur ne dispose au final que d'un abri supérieur.



- Une cible qui dispose d'un **abri partiel** bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Pour profiter d'un tel abri, elle doit être positionnée derrière un obstacle qui couvre au moins la moitié de son corps. Il peut s'agir d'une portion de mur, d'un grand meuble, d'un tronc étroit ou d'une créature (ennemie ou alliée).
- Une cible qui dispose d'un **abri supérieur** bénéficie d'un bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Pour profiter d'un tel abri, les trois quarts de son corps au moins doivent être couverts par l'obstacle. Il peut s'agir d'une herse, d'une meurtrière ou d'un large tronc d'arbre.
- Une créature qui dispose d'un **abri total** ne peut pas être directement ciblée par une attaque ou un sort. Certains sorts peuvent néanmoins atteindre une telle cible si elle est prise dans leur zone d'effet. Pour bénéficier d'un abri total, la cible doit être entièrement protégée par un obstacle.

Dégâts

Les blessures et la mort qui rôde figurent parmi les plus fidèles compagnons de ceux qui explorent les mondes de l'imaginaire ludique. Un coup d'estoc bien placé, une flèche habilement décochée ou la déflagration du sort *boule de feu* ne sont que quelques exemples des fréquents événements qui peuvent blesser les plus robustes des créatures et parfois les tuer. Le chapitre suivant, consacré à la Santé, décrit la guérison physique, les blessures et la mort des personnages-joueurs.

Points de vie

Les points de vie représentent une combinaison de résistance physique et mentale, d'acharnement contre l'adversité, d'envie de vivre et de chance. Les créatures les mieux dotées en points de vie sont plus difficiles à tuer, tandis que celles qui en ont peu s'avèrent plus fragiles.

Toute créature est associée à une valeur de points de vie maximums. À tout moment, le total de points de vie dont dispose une créature est un nombre compris entre 0 et sa valeur de points de vie maximums. Ce total est souvent amené à changer, au fil des blessures reçues par la créature et des soins qui lui sont prodigués.

Chaque fois qu'une créature subit des dégâts, on soustrait le montant correspondant de ses points de vie. Cette perte de points de vie n'a pas d'influence sur les capacités de la créature tant qu'elle n'est pas tombée à 0 point de vie. (cf. **Mort des monstres**, plus loin, et **chapitre Santé** pour les personnages-joueurs).

Jets de dégâts

Pour chaque arme, sort ou aptitude de monstre pouvant entraîner des dommages, les dégâts infligés sont indiqués. Il vous suffit de lancer le ou les dés correspondants, d'ajouter les éventuels modificateurs et d'appliquer les dégâts totaux à la cible. Les armes magiques, certaines aptitudes spéciales et d'autres facteurs sont susceptibles de conférer un bonus aux dégâts. Un malus peut également réduire les dégâts jusqu'à une valeur de 0, mais jamais entraîner un total négatif.

- Lorsque vous attaquez avec une **arme**, vous ajoutez aux dégâts votre modificateur de caractéristique correspondant, qui n'est autre que celui qui s'est appliqué au jet d'attaque. Dans le cas d'un **sort**, la description vous indique quels dés lancer pour les dégâts et s'il convient d'y ajouter des modificateurs.
- Quand un sort ou autre effet inflige simultanément des dégâts **à plus d'une cible**, il ne faut lancer qu'une seule fois les dégâts. Ainsi, quand un magicien lance *boule de feu* ou qu'un prêtre lance *colonne de feu*, on ne jette les dés qu'une fois pour déterminer les dégâts qui concerneront toutes les créatures prises dans la déflagration.

Coups critiques

Lorsque vous réussissez un coup critique, la cible subit des dégâts supplémentaires. Tous les dés de dégâts associés à l'attaque sont en fait lancés deux fois avant d'être totalisés, après quoi on ajoute les modificateurs éventuels (qui, eux, ne sont pas doublés). Pour gagner du temps, il convient de lancer tous les dés en même temps.

Si vous réussissez par exemple un coup critique avec votre dague, lancez 2d4 au lieu de 1d4, puis ajoutez votre modificateur de caractéristique correspondant selon la règle normale. Si l'attaque fait intervenir d'autres dés de dégâts, comme dans le cas de l'attaque sournoise du roublard, ces dés sont également lancés deux fois.

Types de dégâts

Les attaques peuvent être assénées par toutes sortes d'armes, de sorts et autres effets, c'est pourquoi les dégâts qu'elles infligent sont également de types différents. En soi, ces types n'obéissent pas à des règles particulières, mais d'autres aspects du jeu dépendent d'eux, comme la résistance aux dégâts.

Voici la liste de ces types, accompagnée d'exemples pour aider le meneur à mieux les identifier quand un nouvel effet intervient dans le jeu.

Type de dégât	Exemple
Acide	Les projections corrosives du souffle d'un dragon noir et les enzymes caustiques sécrétés par un pudding noir infligent des dégâts d'acide.
Contondant	Les commotions physiques, qu'elles soient imputables à un marteau, une chute, une constriction ou autre, infligent des dégâts contondants.
Feu	Les dragons rouges soufflent du feu et de nombreux sorts font surgir des flammes qui infligent des dégâts de feu.
Force	Il s'agit ici d'énergies magiques pures dont la concentration provoque des dommages aigus. La plupart des effets qui infligent des dégâts de force sont des sorts, notamment *projectile magique* et *arme spirituelle*.
Foudre	Le sort *éclair* et le souffle d'un dragon bleu infligent des dégâts de foudre.
Froid	La froideur infernale qui émane de la lance d'un diable gelé et la décharge glaciale du souffle d'un dragon blanc infligent des dégâts de froid.
Nécrotique	Les dégâts nécrotiques, tels que ceux qu'infligent certains morts-vivants et des sorts comme *contact glacial*, flétrissent la matière et parfois l'âme.
Perforant	Les attaquent qui percent ou empalent, comme celles que portent les lances et les morsures, infligent des dégâts perforants.
Poison	Les dards venimeux et le souffle toxique d'un dragon vert infligent des dégâts de poison.
Psychique	Certains pouvoirs mentaux, comme la saignée psychique de certains aboleths, infligent des dégâts psychiques.
Radiant	Les dégâts radiants, tels que ceux qu'infligent la *colonne de feu* d'un prêtre ou l'arme d'un ange, brûlent les chairs comme les flammes et accablent l'esprit par leur puissance.
Tonnerre	Les secousses sonores intenses, comme celles que produit le sort vague de tonnerre, infligent des dégâts de tonnerre.
Tranchant	Les épées, les haches et les griffes des monstres infligent des dégâts tranchants.

Résistance et vulnérabilité aux dégâts

Certains objets et créatures résistent particulièrement bien à un ou plusieurs types de dégâts, d'autres y sont au contraire plus sensibles.

- Quand une créature ou un objet affiche une **résistance** à un type de dégâts, les dégâts de ce type qui lui sont infligés sont réduits de moitié. Une créature ou un objet qui affiche une **vulnérabilité** à un type de dégâts voit au contraire les dégâts de ce type doubler quand ils lui sont infligés.
- La résistance puis la vulnérabilité s'appliquent après tous les autres éventuels modificateurs aux dégâts. Prenons l'exemple d'une créature dotée d'une résistance aux dégâts contondants qui subit une attaque infligeant 25 dégâts contondants alors qu'elle se trouve dans une aura magique réduisant tous les dégâts de 5. On commence par réduire les 25 dégâts de 5 avant de réduire ce total de moitié, si bien que la créature subit 10 dégâts.
- Quand plusieurs circonstances entraînant une résistance affectent le même type de dégâts, on ne compte en fait qu'une résistance. Même chose pour les vulnérabilités. Ainsi, une créature dotée d'une résistance aux dégâts de feu qui bénéficie également d'une résistance à tous les dégâts non magiques ne réduit que de moitié les dégâts de feu non magique et non de trois quarts.

Mort des monstres

La plupart des meneurs font mourir les monstres dès qu'ils tombent à 0 point de vie, plutôt que de leur faire perdre connaissance et de leur imposer des jets de sauvegarde contre la mort. Les adversaires les plus notables des héros et certains personnages non-joueurs peuvent constituer des exceptions. Le meneur les fait simplement sombrer dans l'inconscience et les soumet aux mêmes règles que les personnages joueurs.

Choisir sa victoire

À l'issue d'un combat, le camp victorieux impose sa volonté. Il a empêché des intrus de pénétrer un sanctuaire, ou bien au contraire, il a pu forcer le passage. Ils ont autant à gagner en tuant qu'en poussant leurs adversaires à la fuite ou la reddition. Sur le long terme, vos décisions peuvent changer le cours de l'histoire, en bien ou en mal. Cette règle optionnelle détaille les options qui s'offrent à vous lorsque les pv de votre adversaire tombent à 0 : tuer, laisser fuir ou capturer. Ce choix n'a aucune incidence sur le nombre de points d'expérience gagnés par le personnage : celui-ci dépend de la victoire, pas de la manière dont celle-ci a été obtenue. Vous trouverez ci-dessous une présentation des trois options et des conséquences qu'elles peuvent avoir.

Tuer

- **Situation**. L'adversaire arrivé à 0 pv succombe. S'il avait une âme, elle se détache du corps et erre un temps dans le Plan Éthéré.
- **Conséquences**. La décision de tuer un adversaire règle parfois définitivement un problème, mais peut aussi pousser, des années plus tard, des proches d'une victime à vouloir se venger. Si ce comportement est fréquent, les aventuriers gagnent progressivement une réputation sinistre qui peut leur conférer un avantage aux tests de Charisme (Intimidation) face à ceux qui la connaissent. Leurs adversaires neutres ou bons deviendront plus impitoyables et ne chercheront à les faire prisonniers que si c'est absolument nécessaire. Tuer systématiquement fait glisser l'alignement vers le Mal et peut faire naître certaines folies (cf. **Arcane**).

Laisser fuir

- **Situation**. L'adversaire parvenu à 0 pv a senti la mort le frôler. En réalité, il se retrouve à 1 pv et comprend clairement que vous lui laissez une chance de partir. Il peut accepter ou refuser cette offre. S'il accepte, il doit entreprendre l'action Foncer à chacun de ses tours de jeu pendant 1 minute et il est considéré comme **effrayé** par vous pendant ce même intervalle (il n'est plus soumis à ces restrictions si vous ou l'un de vos compagnons l'attaquez ou tentez de lui nuire). S'il refuse, il est considéré comme **étourdi** pendant 1 minute.
- **Conséquences**. Un adversaire qui fuit peut avertir ses collègues et peut donc être une source future de danger. S'il est doté d'une forme de sens de l'honneur, il peut se montrer reconnaissant et agir parfois en faveur des aventuriers qui l'ont épargné.

Capturer

- **Situation**. L'adversaire parvenu à 0 pv est incapable de poursuivre le combat ou de fuir. Les modalités peuvent être déterminées par l'aventurier victorieux : vous. Vous avez alors le choix entre l'assommer (voir ci-après « Assommer une créature ») ou le placer à votre merci. Dans ce dernier cas, il se retrouve en fait à 1 pv et il est considéré comme **étourdi** pendant 1 minute, ce qui vous laisse, par exemple, le temps de lui poser une lame sous la gorge et de lui faire comprendre qu'il a tout à gagner à obéir à vos ordres.
- **Conséquences**. Un adversaire prisonnier peut servir de bouclier humain au cours d'un combat. À moyen terme, il peut être utile pour obtenir des informations ou une rançon. Un prisonnier remuant est néanmoins aussi une source de problèmes, cherchant constamment à s'évader quand ce ne sont pas ses amis qui cherchent à le sauver. Avoir la réputation de faire des prisonniers et de bien les traiter favorise la reddition des ennemis et peut inciter ces derniers, quand ils sont victorieux, à faire preuve de mansuétude à l'égard des aventuriers.

Assommer une créature

Il arrive que l'on cherche juste à mettre l'adversaire hors d'état de nuire et non forcément à l'achever. Quand un attaquant fait tomber une créature à 0 point de vie par l'intermédiaire d'une attaque de corps à corps, il peut décider de l'assommer. Ce choix peut se faire à l'instant où les dégâts sont infligés. Dans ce cas, la créature se retrouve simplement inconsciente et en état stable.

L'art d'estourbir

En utilisant cette règle optionnelle, il devient plus difficile d'assommer son adversaire. En effet, il n'est normalement pas aisé d'assommer une créature. Cela demande d'appliquer une force bien dosée en un point précis de l'anatomie. Dans ce cadre, on peut considérer que la manœuvre n'est possible qu'avec une arme de corps à corps ou dans certaines circonstances (armes contondantes à distance et certains sorts infligeant des dégâts de tonnerre ou psychiques, par exemple). Ainsi, lorsque vous cherchez à assommer une créature, vous devez utiliser une arme adaptée et déclarer votre intention avant de porter l'attaque. Dans ce cas, vous subissez un désavantage au jet d'attaque. Si l'attaque est réussie et que les dégâts font tomber la créature à 0 point de vie, elle ne meurt pas, mais se retrouve inconsciente, en état stable.

Points de vie temporaires

Certains sorts et aptitudes spéciales confèrent des points de vie temporaires. Il ne s'agit pas de véritables points de vie, mais d'une sorte de tampon contre les dégâts, une réserve de points contre les blessures.

- Lorsque vous subissez des dégâts alors que vous disposez de points de vie temporaires, ce sont ces derniers qui sont perdus en premier, les dégâts en excédent étant seulement ensuite déduits de votre véritable total de points de vie. Imaginons que vous disposiez de 5 points de vie temporaires et recevez 7 dégâts ; vous perdez dans un premier temps tous vos points de vie temporaires, puis subissez en fait 2 dégâts.
- Les points de vie temporaires étant bien distincts de vos véritables points de vie, le total des deux peut parfaitement dépasser vos points de vie maximums. Ainsi, un personnage peut avoir tous ses points de vie et quand même bénéficier de points de vie temporaires.
- Les soins ne permettent pas de récupérer des points de vie temporaires. En outre, les points de vie temporaires ne s'ajoutent pas. Si vous disposez de points de vie temporaires et en recevez d'autres, vous devez décider si vous conservez ceux dont vous êtes déjà doté ou si vous les abandonnez au profit des nouveaux. Ainsi, lorsqu'un sort vous confère 12 points de vie temporaires alors que vous en avez déjà 10, vous avez le choix entre une réserve de 12 et une autre de 10, et non de 22.
- Si vous êtes à 0 point de vie et que vous recevez des points de vie temporaires, vous ne reprenez pas connaissance et votre état n'est pas stabilisé pour autant. Ces points permettent certes d'absorber d'éventuels dégâts qui vous sont infligés dans cette situation, mais vous devez attendre de véritables soins.
- Les points de vie temporaires restent actifs jusqu'à ce qu'ils soient épuisés ou que vous preniez un repos long, sauf si l'effet qui vous les a conférés spécifie une durée autre.

Combat monté

Un chevalier qui charge les rangs adverses sur son fidèle destrier, un magicien enchaînant les incantations depuis l'échine d'un griffon et un prêtre qui file à travers les cieux porté par un pégase profitent tous des atouts indéniables qu'une monture peut apporter en matière de vitesse et de mobilité. Une créature consentante dont la catégorie de taille est au moins supérieure d'un cran à la vôtre et dont l'anatomie est adaptée peut vous servir de monture selon les règles suivantes :

Monter et descendre

Vous pouvez dans le cadre de votre déplacement monter une créature (ou en descendre) située dans un rayon de 1,50 m de vous. La manœuvre se fait au prix de la moitié de votre VD. Si votre VD est ainsi de 9 m, vous devez dépenser l'équivalent de 4,50 m de déplacement pour enfourcher un cheval. Cela signifie que vous ne pouvez pas monter l'animal s'il vous reste moins de 4,50 m de déplacement ou si votre VD est réduite à 0.

- Quand un effet déplace votre monture contre sa volonté alors que vous la chevauchez, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 10) sous peine d'être désarçonné et projeté à terre dans un espace situé à 1,50 m d'elle.
- Si un effet vous jette à terre alors que vous êtes sur une monture, ce même jet de sauvegarde s'applique.
- Si c'est votre monture qui est jetée à terre, vous pouvez jouer votre réaction pour en descendre pendant sa chute et terminer vous-même sur vos pieds. Sans cela, vous êtes désarçonné et projeté à terre dans un espace situé à 1,50 mde votre monture.

Diriger une monture

Deux options se présentent à vous lorsque vous chevauchez une monture. Vous avez le choix entre la diriger et la laisser agir à sa guise. Les créatures intelligentes comme les dragons agissent de leur propre chef.

- Vous ne pouvez diriger une créature que si elle a été formée pour accepter un cavalier. Les chevaux et ânes domestiques, et autres créatures comparables sont censés avoir été dressés de la sorte. L'initiative d'une monture dirigée devient la même que la vôtre lorsque vous la montez. Elle se déplace selon votre conduite et ne dispose que de trois options en matière d'actions : Esquiver, Foncer et Se dégager. Une monture dirigée peut se déplacer et agir, y compris au tour de jeu qui vous voit l'enfourcher.
- Une monture qui agit indépendamment conserve son propre rang d'initiative. Le fait de vous porter ne restreint en rien les actions qu'elle peut entreprendre. Elle se déplace et intervient comme bon lui semble. Elle peut fuir le combat, se précipiter dans la mêlée ou dévorer un adversaire en piteux état, voire agir contre votre volonté.

Dans un cas comme dans l'autre, si la monture provoque une attaque d'opportunité alors que vous la montez, l'attaquant peut vous cibler au lieu d'elle s'il le souhaite.



Combat subaquatique

Quand des aventuriers poursuivent des sahuagins jusqu'en leurs demeures sous-marines, qu'ils repoussent les assauts de requins depuis la cale d'une vieille épave ou qu'ils se retrouvent au fond d'oubliettes submergées, les conditions de combat se corsent. En milieu subaquatique, les règles suivantes s'appliquent.

Une créature qui ne dispose pas d'une vitesse de déplacement à la nage (naturelle ou conférée par la magie) et qui effectue une **attaque d'arme de corps à corps** subit un désavantage à son jet d'attaque, sauf si elle se sert d'une dague, d'une épée courte, d'une javeline, d'une lance ou d'un trident.

Les attaques d'**arme à distance** échouent automatiquement quand leur cible est située au-delà de leur portée normale. Contre une cible située en deçà de ce seuil, le jet d'attaque subit un désavantage sauf si l'arme en question est une arbalète, un filet ou une arme lancée comme une javeline (ce qui comprend les lances, tridents et fléchettes).

Les créatures et objets entièrement immergés dans l'eau bénéficient d'une résistance aux dégâts de feu.



Santé

Ce chapitre présente des situations dans lesquelles les aventuriers sont diminués, fragilisés et plus dépendants d'autrui.

Guérison des points de vie

Les points de vie décrivent un mélange d'endurance et de rage de vivre. Les dégâts s'imputent à la jauge de points de vie, représentant un mélange de fatigue, d'ecchymoses, de plaies superficielles et de déconcentration. Quand ils n'entraînent pas la mort, les dégâts ne sont pas permanents. La mort elle-même est réversible si l'on dispose de moyens magiques assez puissants.

- Les personnages récupèrent entièrement des dégâts subis à l'issue d'un repos long, revenant au maximum de leurs points de vie.
- La magie, comme le sort *soins* ou une potion de guérison, peut dissiper les dégâts en un instant. Quand une créature reçoit des soins d'un genre ou l'autre, les points de vie qu'elle récupère sont ajoutés à son total actuel.
- Quoi qu'il en soit, les points de vie d'une créature ne peuvent dépasser ses points de vie maximums, si bien que tous les points de vie qu'elle récupère au-delà de cette valeur sont perdus. Imaginons le cas d'un druide qui soigne un rôdeur et lui fait récupérer 8 points de vie. Si le rôdeur avait un total de 14 points de vie alors que son maximum est de 20, il n'en récupère en fait que 6.
- Une créature morte ne peut pas récupérer de point de vie tant que des moyens magiques tels que le sort *retour à la vie* ne l'ont pas ramenée à la vie

Fatigue

La fatigue est un état préjudiciable qui se développe et se résorbe dans le temps. Les règles la concernant peuvent servir au meneur à traduire toutes sortes de situations dans le jeu. La fatigue comprend six niveaux. Un effet (maladie, froid, soif, travail forcé, etc.) peut infliger à une créature un ou plusieurs niveaux de fatigue, selon ce qui est indiqué dans la description de l'effet en question. Les conséquences des niveaux de fatigue sont progressives et cumulatives. Quand une créature déjà fatiguée subit un nouvel effet qui inflige de la fatigue, son niveau actuel de fatigue augmente en conséquence (d'un ou plusieurs niveaux selon l'effet en question).

Niveau	Effet
1	Désavantage aux tests de caractéristique
2	VD réduite de moitié
3	Désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde
4	Points de vie maximums réduits de moitié (arrondi au supérieur)
5	VD réduite à 0
6	Mort – le personnage tombe à 0 point de vie (cf. **Mort, plus loin**)

Causes de fatigue

Il est fastidieux et sans doute impossible de lister toutes les causes de fatigue tant elles sont variées et circonstancielles. Voici quelques exemples de situations :

- Un citadin pris au piège d'un bâtiment en feu et totalement enfumé pourrait subir un niveau de fatigue toutes les 5 minutes.
- Un naufragé dans les eaux nordiques, détrempé et pris dans un blizzard glacial pourrait subir un niveau de fatigue par quart d'heure.
- Un voyageur dans le désert, en plein soleil, sans eau ni vêtement protecteur, pourrait subir un niveau de fatigue par heure.
- Un explorateur de l'Inframonde qui a perdu ses réserves d'eau risque de subir un niveau de fatigue toutes les 6 heures.
- Un prisonnier torturé et maltraité pourrait subir un niveau de fatigue par jour.
- Des soldats devant combattre à l'issue d'une marche forcée pourraient subir un niveau de fatigue.
- Des mineurs sont pris au piège dans des galeries souterraines ; ils ont bien de l'eau, mais pas de nourriture, de sorte qu'ils pourraient subir un niveau de fatigue tous les trois jours.

Jet de sauvegarde de Constitution

Le meneur décide si un jet de sauvegarde de Constitution est requis pour résister et éviter (pour le moment) de subir un niveau de fatigue, et le cas échéant, quel est le DD : 10 (facile), 15 (moyen), 20 (difficile). En cas de crise, un jet de sauvegarde réussi signifie que le personnage gagne un peu de temps et a une chance de survivre quand les autres s'effondrent, vidés de leurs forces.

Récupérer de la fatigue

Un effet qui réduit la fatigue en diminue le niveau selon ce qui est indiqué dans sa description. Tous les effets de la fatigue dont souffre une créature prennent fin si ce niveau est ramené à 0.

De manière générale, récupérer de sa fatigue implique la disparition des causes de fatigue : guérison d'une maladie, fin des mauvais traitements, sommeil paisible, boisson et nourriture en quantité et qualité suffisantes, etc. Dans ces conditions seulement, un repos long réduit de 1 niveau la fatigue d'une créature.

Les maladies doivent être traitées spécifiquement : sans soins médicaux, il n'est pas possible de récupérer de la fatigue associée.



Traverser les épreuves, surmonter sa souffrance

Vous incarnez un héros, un élu né sous le signe de la lune Éternité. Si votre meneur décide d'employer plusieurs des règles de ce chapitre, vous aurez également à affronter un univers violent et impitoyable où l'arrogance et la vanité pourraient trouver une issue funeste.
Surmonter des épreuves exceptionnelles est l'occasion de se dépasser et renforce le sentiment d'avoir vécu une quête initiatique tout au long de la progression de son personnage. Maladies et blessures graves compliquent l'aventure, elles obligent à chercher des remèdes, à demander de l'aide en confiant sa vie et sa sécurité à des inconnus. Ces situations promettent de nombreux rebondissements, mettant à l'épreuve l'âme et la volonté. Ainsi est fait le parcours des véritables héros.
Ci-dessous sont présentées quelques pistes scénaristiques pour un personnage blessé, malade ou empoisonné et proche de la mort. Le but est de rendre ces moments de creux aussi intéressants et riches pour l'histoire que les plus grands combats. Certaines des scènes proposées permettent à un PJ d'accéder à une nouvelle classe de personnage telle que druide ou sorcier. Ce type d'option sera favorisé par le meneur s'il connaît les souhaits du joueur de poursuivre le jeu sur cette voie.

La pitié

Alors que les aventuriers étaient convaincus de ne pouvoir recevoir aucune aide, le blessé est contre toute attente secouru par une personne appartenant au camp ennemi.

Le révélateur

Les proches du blessé sont convaincus qu'il risque de mourir sous peu, ou bien sont encore sous le choc d'avoir craint son décès prématuré. Cet événement peut provoquer une succession de comportements inattendus : déclarations d'amour ou d'amitié, regrets, interventions d'alliés depuis longtemps oubliés, etc.

Rumeur de mort

Tandis que le blessé lutte pour rester en vie, la rumeur de sa mort se répand déjà. Famille, amis, administrations… tout le monde commence à réagir à cette information. On recherche son testament, on organise sa succession, certains se réjouissent, d'autres se lamentent. Quand l'aventurier rétabli se présente, tous le prennent pour un revenant, ou pour un dopplegänger. La vie devient bien plus compliquée que la mort !

Un retard providentiel

Le groupe d'aventuriers repousse son départ vers la prochaine étape de son voyage pour s'occuper du blessé. Pendant cette période à ronger son frein parvient une rumeur : un autre groupe d'aventuriers a tenté le même voyage, mais ils ont été anéantis par une menace ignorée des PJ. Il pourrait s'agir d'un dragon, d'une bande de maraudeurs ou d'un phénomène extraordinaire. Dans tous les cas, ce péril aurait été mortellement dangereux pour le groupe. Cette information se doit d'être utile aux PJ pour faire rebondir l'histoire. Ils peuvent choisir de bien s'équiper, ou de prendre un détour plus sûr. La blessure qui paraissait un handicap pour le groupe s'est avérée providentielle. À moins qu'elle ne mène à d'autres problèmes ?

L'expérience mystique

En proie à la fièvre, le blessé est si affaibli qu'on craint qu'il ne passe pas la nuit. Ses amis se relaient à son chevet, désespérés, le regardant délirer. En réalité, il erre dans le plan astral, évoluant dans un songe qui constitue une épreuve. S'il la surmonte, il pourra devenir druide, prêtre ou paladin, touché par une illumination qui change sa vie.
L'historique de nombreux chamanes est marqué par une maladie grave durant laquelle ils ont eu des rêves décrits comme des voyages dans le monde des esprits et le début d'une relation forte avec eux. Cet aspect peut être renforcé par l'administration de soins rituels au son du tambour, dans la tente d'un guérisseur. Des songes sauvages et mystérieux conviendraient à un futur druide, tandis qu'un prêtre en devenir aurait des visions en lien avec son futur patron divin.

Le pacte

Alors qu'il est convaincu de ne pouvoir survivre, à demi inconscient, le blessé entend la voix d'une puissance qui lui propose de passer un pacte avec elle : la vie contre une mission à son service.
Si un hospodar diabolique ou un prince démon a intérêt au sauvetage d'un aventurier, il peut exceptionnellement mettre des moyens considérables en jeu pour le faire échapper à la mort. Par cette option, le meneur peut exceptionnellement sauver un PJ pour la campagne en cours, tout en faisant avancer l'histoire.

Le bilan de sa vie

Jusqu'ici, le blessé avait toujours cru en sa force et avait conçu ses règles de vie sans transiger. Se retrouver vulnérable et dépendant de l'aide d'autrui l'a fait réfléchir et réévaluer ses valeurs. En conçoit-il plus de bienveillance ou, au contraire, se nourrit-il d'un feu noir qui le consume ? À l'issue de cette expérience, il peut changer son idéal ou son défaut.

Blessures

En utilisant les règles sur les blessures, les accidents et combats deviennent plus dangereux. Si cette règle est combinée à celle de l'Environnement sûr et du temps de récupération (cf. **Chapitre Aventures**), la dangerosité sera à son paroxysme et votre personnage devra y réfléchir à deux fois avant de s'engager dans un combat. Les meneurs souhaitant jouer dans un style réaliste et fidèle au genre de la dark fantasy utiliseront l'ensemble de ces règles.

La notion de blessure

La plupart des dégâts subis par les aventuriers ne correspondent qu'à des ecchymoses et éraflures superficielles, douloureuses sur le moment, mais n'entraînant pas d'incapacité durable. Une blessure au contraire décrit un coup violent qui peut entraîner des problèmes plus durables. Chaque fois que vous subissez une blessure, vous prenez un niveau de fatigue.

Seuil de blessure

Les coups les plus violents causent des blessures. Dès que vous subissez des dégâts égaux ou supérieurs à votre seuil de blessure, vous subissez une blessure. Votre seuil de blessure est égal à la valeur la plus élevée entre :

- Vos points de vie maximums divisés par 4 (arrondir au supérieur)
- 4 + votre modificateur de Constitution

Seules les créatures dont les points de vie maximums sont supérieurs ou égaux à 4 sont concernées par le seuil de blessure. En outre, chaque fois que vos points de vie maximums changent, il convient de refaire le calcul.

Panser les blessures

Les blessures font courir des risques importants pour la santé et guérissent plus lentement.

- Quand vous subissez une blessure, elle doit être pansée sans quoi le processus de guérison naturelle ne pourra pas s'enclencher (voir ci-après Régénération difficile). Il faut réussir un test d'Intelligence (Médecine ou nécessaire d'herboristerie) par blessure. Le DD est généralement de 13, mais peut être plus élevé si les circonstances le justifient. En cas de réussite, la blessure commence à cicatriser ; en cas d'échec, il faudra refaire le test le lendemain.
- Si les conditions sont particulièrement insalubres – par exemple si vous devez soigner un compagnon couvert de fange au milieu des égouts – le meneur peut imposer un jet de sauvegarde de Constitution par jour pour ne pas attraper la noirçure (cf. **section Noirçure du chapitre Santé : Maladie**).

Localisation des blessures

La localisation des blessures est optionnelle. Elle ajoute des conséquences plus lourdes aux blessures subies par les personnages. Si vous subissez une blessure, on détermine au hasard une lésion physique dont les effets ne se dissiperont qu'avec le temps ou par le biais d'une magie adaptée. Lancez 1d10 pour définir la partie du corps touchée et les effets correspondants. Au meneur et au joueur, le cas échéant, de décrire au mieux la blessure selon le contexte (source des dégâts, arme utilisée, anatomie de la victime, etc.). Si le résultat obtenu est impossible ou inadapté, relancez le dé ou considérez simplement que vous êtes nauséeux (empoisonné). Dans tous les cas, l'effet persiste jusqu'à ce que vous retrouviez vos points de vie maximums.

1d10	Effet
1	Visage. Vous êtes aveuglé pendant 1 minute, puis vous subissez un désavantage aux tests de caractéristique faisant intervenir la vue, ainsi qu'à vos jets d'attaque.
2-3	Dos. Vous êtes paralysé pendant 1d4 rounds, puis vous subissez un désavantage aux tests de caractéristique et jets d'attaque associés à la Force et à la Dextérité.
4-5	Membre inférieur. Votre VD est réduite de moitié et vous subissez un désavantage aux tests de caractéristique et jets d'attaque dépendant grandement de ce membre (à l'appréciation du meneur).
6-7	Membre supérieur. Vous ne pouvez plus rien tenir à deux mains et vous subissez un désavantage aux tests de caractéristique et jets d'attaque dépendant grandement de ce membre (à l'appréciation du meneur).
8-9	Torse. Vous êtes nauséeux, état équivalent à empoisonné.
10	Tête. Vous êtes étourdi pendant 1d4 rounds, puis vous subissez un désavantage aux tests de caractéristique et jets d'attaque associés à l'Intelligence, le Charisme ou la Sagesse.

Régénération difficile

Pour guérir d'une blessure, vous pouvez compter sur la nature ou faire appel à la magie.

- Une fois qu'une blessure a commencé à cicatriser, vous profitez de vos repos longs pour guérir. Quand vous terminez un repos long, soit vous éliminez un niveau de fatigue (et la blessure correspondante, le cas échéant), soit vous recouvrez vos points de vie maximums.
- La magie peut guérir une blessure. Pour cela, il faut que l'effet magique (sort, potion ou autre) fasse récupérer des points de vie. Déterminez alors le nombre de pv en question : s'il est égal ou supérieur à votre seuil de blessure, au lieu de vous rendre des pv, l'effet fait simplement disparaître simultanément une blessure et le niveau de fatigue associé. Par ailleurs, les effets magiques qui éliminent la fatigue (comme *restauration suprême*) guérissent également les blessures associées. Le sort *régénération* guérit toutes les blessures en 2 minutes. Un *anneau de régénération* vous permet dans le cadre d'un repos d'éliminer la fatigue et les blessures, tout en récupérant vos points de vie maximums (cf. **paragraphe précédent**).

Maladies

Une simple maladie peut n'avoir d'autre effet que de grignoter les ressources d'un groupe, le sort *restauration partielle* étant suffisant pour s'en débarrasser. En revanche, une épidémie qui touche une population entière s'inscrit plutôt dans l'intrigue générale d'une campagne et peut fournir la base d'une ou plusieurs aventures au cours desquelles les personnages se lanceront à la recherche d'un remède, tenteront de juguler la propagation de l'épidémie et feront face aux conséquences de ce fléau.

Présentation des maladies

Vous trouverez plus loin une présentation des maladies tristement célèbres d'Eana, mais les aventuriers sont exposés à la menace de bien plus de maux qui pourront être découverts au cours de leurs voyages. Une maladie peut toucher n'importe quelle créature ou au contraire ne pas se transmettre d'une espèce ou d'une catégorie de créature à une autre. Une épidémie peut très bien ne frapper que les créatures artificielles ou les morts-vivants, ou ravager la communauté des halfelins sans menacer les autres espèces : tout dépend de l'histoire que vous souhaitez conter.

Chaque maladie est définie par six critères :

- **Connaissances.** La description commence par la présentation des connaissances habituelles ou plus rares sur la maladie. Un test d'Intelligence (Médecine) DD 15 permet généralement d'avoir accès aux données sur l'histoire du mal, ses symptômes ou les moyens de soigner les patients.
- **Période d'incubation.** Cette section indique la durée entre contagion et expression de la maladie. Une période courte propagera plus vite la maladie, mais elle peut aussi s'éteindre plus rapidement, à l'image d'un feu de paille.
- **Contamination.** La contamination fait suite à un échec sur un jet de sauvegarde, généralement de Constitution.
- **Fatigue.** Toute maladie implique au moins un niveau de fatigue supplémentaire qui ne peut se résorber qu'à la guérison.
- **Symptômes.** Il peut y avoir jusqu'à trois degrés d'expression d'une maladie, en fonction de l'échec au jet de sauvegarde de Constitution : forme critique (1 sur le d20) ; forme grave (échec de plus de 5) ; forme simple (échec de 5 ou moins). Les effets d'un degré se cumulent avec ceux des niveaux inférieurs ; ainsi, les effets de la forme critique d'une maladie s'ajoutent à ceux de la forme grave et de la forme simple.
- **Guérir.** Cette dernière section indique les étapes nécessaires pour guérir naturellement, sans l'intervention de la magie.

L'affaiblissement des malades

Les malades subissent une fatigue croissante qui peut, à terme, s'avérer mortelle. Ils doivent régulièrement effectuer des jets de sauvegarde de Constitution pour guérir. L'assistance d'un soigneur ayant la maîtrise de la Médecine permet de bénéficier d'un avantage à ces jets. Si l'état de fatigue du malade lui impose un désavantage aux tests de caractéristique, il s'applique aux tentatives visant à guérir.

L'impuissance des héros face aux épidémies

Les aventuriers disposent parfois de l'aide de lanceurs de sort capables de protéger leurs compagnons ou de les guérir par magie. Tentés de faire profiter des malheureux de leurs pouvoirs, ils guérissent un malade, puis un autre… Mais que se passe-t-il quand une maladie frappe une région entière et que la population a vent des pouvoirs des héros ? Bientôt, l'on vient de toutes parts pour les supplier d'agir.

Chacun voit midi à sa porte et les supplie de sauver un être cher. Pour faire la différence avec leur voisin, les uns et les autres apportent leurs richesses, dans le but d'attirer vers eux la bienveillance des dieux. Les notables se distinguent : eux seuls peuvent faire des promesses de grande valeur, telles que l'anoblissement ou l'aide apportée pour une quête. Dans ce contexte explosif, les rumeurs se répandent rapidement. La colère gronde contre les privilégiés et toutes les jalousies antérieures sont attisées, avec le risque que la situation vire à l'émeute. Si cela ne suffisait pas, des malades sont présents dans la foule, la contagion est facilitée, de sorte que l'épidémie se répand encore plus vite qu'auparavant.

Même un prêtre dévoué ne peut soigner tant de gens. Quels que soient les choix qu'il fera, ils lui seront reprochés par ceux qu'il aura dédaignés. Pire, la propagation accélérée de la maladie – pour des raisons circonstancielles – sera perçue comme de la responsabilité des aventuriers. Charlatans, agents du démon… il n'en faut pas forcément beaucoup pour que les porteurs d'espoir deviennent boucs émissaires à sacrifier sur le bûcher.

Quelques maladies d'Eana

Les maladies présentées ci-dessous donnent un aperçu des principaux maux qui menacent la population d'Eana. Vous avez toute latitude pour modifier le DD de sauvegarde, le temps d'incubation, les symptômes, et autres caractéristiques de ces maladies, selon les besoins de votre campagne.



Bile des égouts

- **Connaissances.** La bile des égouts est un terme générique regroupant un large éventail de maladies qui contaminent les eaux croupies (égouts, tas d'ordures, marais stagnants, etc.), et qui sont parfois transmises par les créatures vivant dans ces endroits, comme les moustiques, les rats et les otyughs.
- **Période d'incubation.** Il faut 1d4 jours pour qu'apparaissent les premiers symptômes, qui comprennent notamment fatigue et crampes.
- **Contamination.** Quand une créature humanoïde est piquée ou mordue par une créature porteuse de la maladie, ou bien quand elle entre en contact avec des immondices ou des entrailles contaminées, elle doit réussir un JS Constitution DD 11 sous peine d'être infectée.
- **Fatigue.** 1 niveau de fatigue.
- **Symptômes.** Fatigue, crampes. Le malade ne récupère que la moitié du nombre normal de points de vie quand il dépense des dés de vie, et aucun point de vie après un repos long.
- **Guérir.** À l'issue de chaque repos long, la créature infectée effectue un JS Constitution DD 11.
  En cas d'échec, elle subit 1 niveau de fatigue. En cas de réussite, son niveau de fatigue diminue de 1. Si un jet de sauvegarde réussi lui permet de ramener son niveau de fatigue à 0, elle guérit de la bile des égouts.

Bouilleuse

- **Connaissances.** Cette maladie est transmise par une alimentation de mauvaise qualité et inflige de grandes douleurs abdominales. Il en existe plusieurs sortes, ce qui signifie que l'on ne peut être immunisé qu'à celle d'une région.
- **Période d'incubation.** Les douleurs apparaissent 1d6 heures après le repas.
- **Contamination.** La contamination fait suite à un échec sur un JS Constitution DD 11 après avoir mangé un plat contaminé.
- **Fatigue.** Vous subissez un niveau de fatigue.
- **Symptômes.** *Forme critique :* douleurs, vomissements, diarrhées ; vous subissez un niveau de fatigue supplémentaire et l'équivalent de l'état neutralisé. *Forme grave :* douleurs, vomissements ; vous subissez un niveau de fatigue supplémentaire. *Forme simple :* nausée, diarrhées (équivalent à l'état empoisonné).
- **Guérir.** Il suffit d'un repos long en bénéficiant d'une alimentation saine pour se remettre. À l'avenir, vous serez immunisé à cette variante de bouilleuse.

Chancreuse

- **Connaissances.** La chancreuse est une maladie grave qui touche les personnes ayant été étroitement en contact avec le Chancre, par exemple en y ayant été enfermées, ou bien en y ayant combattu ses engeances. Elle participe à la peur que les gens nourrissent à l'égard de ces lieux de corruption et fait hésiter bien des combattants à s'y engager. La résistance des nains gardiens aux maléfices du Chancre s'étend à la chancreuse, ce peuple paraissant y être immunisé.
- **Période d'incubation.** Il faut 1d12 jours pour développer la maladie.
- **Contamination.** Exploration d'un nid chancreux, blessure par une arme infestée par le Chancre, consommation de chair contaminée. JS Charisme DD 15.
- **Fatigue.** Vous subissez 1 niveau de fatigue tant que vous cherchez à résister à l'appel du Chancre. Si vous y cédez, vous subirez 3 points de corruption.
- **Symptômes.** *Forme critique :* graves difformités, 3 points de corruption, une folie permanente (cf. ARCANES). *Forme grave :* 1 point de corruption, des excroissances lépreuses sur la peau. *Forme simple :* un aspect lépreux sur une partie de la peau et qui peut donc être dissimulé en fonction de sa localisation.
- **Guérir.** Il n'y a pas de remède connu.

La confusion avec la lèpre

Le terme de lèpre désigne un ensemble de maladies de peau, certaines anodines et peu contagieuses, d'autres extrêmement graves, causant la mort après avoir entraîné des difformités et des mutilations.
La chancreuse est souvent confondue avec les lèpres. Il en résulte des situations tragiques :

- **Chasse aux lépreux.** Quand les lépreux sont pris pour des agents du Chancre, ils sont souvent accusés d'empoisonner les puits et les fontaines, pourchassés comme membres de sectes maléfiques et brûlés vifs.

- **Le mal dissimulé.** Des agents du Chancre, inspirés par ses émanations cauchemardesques, se dissimulent parfois dans les léproseries et profitent de la bienveillance dont ils bénéficient pour agir discrètement. La révélation des crimes commis par un seul malade peut jeter l'opprobre sur l'ensemble de ces communautés marginales qui ne survivent que grâce à la charité.

Gratouille

- **Connaissances.** Derrière une dénomination triviale, la gratouille est une maladie des tripots, des maisons de tolérance et des débauchés. Elle est perçue par certains moralistes comme une juste punition pour une existence dissolue.
- **Période d'incubation.** Il faut 1d12 mois pour développer la maladie.
- **Fatigue.** Acquisition de 1 niveau de fatigue tous les ans à partir de l'apparition de la maladie.
- **Symptômes.** Tout commence avec de désagréables démangeaisons à l'entrejambe. Des irritations apparaissent. Avec le temps, elles prennent parfois la forme de petites plaies et croûtes purulentes. En dépit de cet inconfort, les malades semblent éprouver, dans les premiers temps, un élan important pour les relations intimes, les rendant plus impulsifs en la matière. L'infection s'étend progressivement, avec l'apparition de démangeaisons et de plaies malsaines sur d'autres parties du corps : aisselles, cou, articulations, poitrine et autres. À la fin, le malade est atteint d'une forme d'hémophilie : il devient incapable de cicatriser et souffre de pertes de sang.
- **Contamination.** La contamination est risquée en cas de relation sexuelle avec une personne contaminée et fait suite à un échec sur un JS Constitution DD 13.
- **Guérir.** Pour guérir spontanément et naturellement, le patient doit réussir un JS Constitution DD 15. Il a droit à un jet par an. En cas de réussite d'au moins 10 points, la guérison spontanée ne laisse pas de séquelles. Dans le cas d'une simple réussite, la personne est guérie mais stérile ; pour les hommes s'y ajoute l'impuissance.

Parmi les médecins, une partie adhère au dogme selon lequel la gratouille serait une punition divine des pécheurs. C'est pourquoi ils pratiquent des soins qui s'apparentent à une forme de châtiment : trancher le mal à la racine tant que la maladie est peu étendue, ce qui implique émasculation ou excision. Le remède paraissant pire que le mal – au départ seulement un peu gênant – les malades renoncent fréquemment à demander de l'aide, ou bien se tournent vers des rebouteux et marchands de faux espoirs. Surtout, ils cherchent à dissimuler leur maladie, en espérant trouver un remède efficace par leurs propres moyens. La lubricité des malades dans les premiers temps de leur infection les rend d'autant plus dangereux, de sorte que des maladreries sont édifiées et les accueillent souvent contre leur gré, ressemblant plus à des prisons qu'à des lieux de soin.

Noirçure



- **Connaissances**. Combien de guerriers victorieux ont moqué leurs victimes défuntes sur le champ de bataille avant de revenir blessés dans leur campement, de boire du vin pour chasser la fièvre qui s'emparait d'eux, et de bientôt s'effondrer, faibles, les membres gonflés et noircis, agonisant atrocement ? La noirçure, également nommée sang noir, est une infection des plaies mal soignées, mais nombreux sont ceux qui y voient une forme de vengeance des morts qui chercheraient à emporter leur meurtrier dans la tombe. Brûlants et délirants, les malades sont en effet parfois pris d'hallucinations et se plaignent que des spectres sinistres guettent le moment de leur trépas. La noirçure est l'infection la plus commune en cas de blessure mal soignée. Cette maladie fait des ravages lors des guerres, qu'il s'agisse de batailles brutales ou de longs sièges, mais elle peut aussi être attrapée dans les marais ou les égouts.
- **Période d'incubation.** Le mal apparaît en un jour.
- **Fatigue.** 1 niveau.
- **Symptômes.** Sang sombre, fièvre importante, accumulation de fatigue jusqu'à la mort.
- **Contamination.** En cas de blessure dans des conditions d'hygiène insuffisante, JS Constitution DD 13.
- **Guérir.** À l'issue de chaque repos long, le malade infecté effectue un JS Constitution DD 13. En cas d'échec, il subit 1 niveau de fatigue. En cas de réussite, son niveau de fatigue diminue de 1. Si un jet de sauvegarde réussi lui permet de ramener son niveau de fatigue à 0, il guérit de la noirçure.

Peste



- **Connaissances.** La peste est la terreur des navigateurs au long cours. Ils acquièrent des marchandises précieuses dans des contrées lointaines, mais il arrive que certaines soient contaminées par la maladie. Durant la traversée, un marin, puis un autre tombent malades et succombent. Le navire arrive enfin à destination. Ses cales sont remplies d'étoffes et d'épices pour des valeurs défiant l'entendement. Pourtant, personne n'en profitera, car la peste se répandra dans le port et la ville, semant la souffrance et l'horreur. La richesse et la mort : la peste serait une punition divine de l'avidité.
- **Période d'incubation.** La période d'incubation est de 1d8 jours. Les symptômes de fatigue apparaissent ensuite progressivement.
- **Fatigue.** Niveaux de fatigue dépendant de la forme : forme simple (2 niveaux), forme grave (3 niveaux), forme critique (4 niveaux).
- **Symptômes.** Dans sa forme simple ou grave, la maladie débute avec des symptômes comparables à ceux de la grippe (fièvre et courbatures). Les douleurs se concentrent bientôt aux ganglions (aine, aisselles, cou) qui sont très sensibles. Dans la forme grave, des bubons noirs se forment. Dans la forme critique en revanche, la maladie s'exprime par de violentes toux sanglantes et une évolution fulgurante, sans bubons ni gonflements.
- **Contamination.** La contagion a lieu par exposition aux fluides corporels, aux postillons sanglants, et au contact des textiles contaminés. Des puces (de l'humain ou du rat) peuvent également être vectrices. La contamination fait suite à un échec sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 15.
- **Guérir.** Les patients les plus atteints, épuisés, sont incapables de se nourrir et de s'abreuver, de sorte que leur cas s'aggrave par manque de soins. Pour guérir, il faut réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 deux jours après l'apparition des symptômes. En cas de réussite, le mal s'arrête et le patient entre en convalescence ; en cas d'échec, il subit un niveau de fatigue supplémentaire. Le jet de sauvegarde est alors réitéré tous les deux jours, avec les mêmes conséquences.

Mort

Un personnage tombant à zéro point de vie ou moins est mourant. Désormais sa vie ne tient plus qu'à un fil. La mort a un aspect physique et un aspect spirituel susceptible de donner lieu à des expériences mystiques. Il n'existe pas de point de vie négatif. Tout mourant a zéro point de vie. Quand un individu meurt, il n'y a plus lieu de compter ses points de vie. Dans l'univers, la mort est l'extinction de l'énergie positive remplacée par l'énergie négative : on ne peut simultanément avoir en soi l'une et l'autre forme d'énergie.

Épuisement et agonie

Si vous utilisez cette règle optionnelle, toute créature tombant à 0 point de vie acquiert immédiatement 6 niveaux de fatigue. Sitôt que la créature est stabilisée (voir **Stabilisation**), la créature passe à 5 niveaux de fatigue. Ces niveaux de fatigue disparaissent ensuite normalement.

Dans le feu de l'action

Inconscience

Si les dégâts vous font tomber à 0 point de vie sans pour autant vous tuer sur le coup, vous vous retrouvez inconscient. Cette perte de connaissance ne peut prendre fin que si vous récupérez au moins 1 point de vie. Si vous utilisez la règle optionnelle Durée de l'inconscience, votre meneur vous dira quand vous reprenez connaissance. Dans le cas contraire, vous êtes à nouveau conscient et capable d'agir normalement sitôt que vous avez 1 pv.

Durée de l'inconscience

Le meneur détermine pendant combien de temps le personnage reste inconscient, en évaluant les circonstances ou bien aléatoirement en tirant 3d6 et en consultant le tableau ci-contre. Le plus souvent, il s'agira de quelques dizaines de minutes, mais l'état peut se prolonger plusieurs heures, voire quelques jours.
L'inconscience peut créer une ellipse utile pour l'histoire. Un guerrier perd connaissance au cours d'une bataille et se réveille à la nuit tombée pour se rendre compte qu'on l'a abandonné au milieu des cadavres. Un voleur, condamné à la pendaison jusqu'à ce que mort s'ensuive, s'éveille alité dans une petite cabane au cœur d'une forêt qu'il ne reconnaît pas. Que s'est-il passé ? Quelles sont les motivations de ceux qui prétendent l'aider ?

3d6	Durée de l'inconscience
3	1d10 rounds
4 à 5	1d20 minutes
6 à 8	2d4 quarts d'heure
9 à 12	1d4 heures
13 à 15	3d6 heures
16 à 17	4d12 heures
18	1d4 jours

Jets de sauvegarde contre la mort

Chaque fois que vous débutez votre tour de jeu à 0 point de vie, vous êtes soumis à un jet de sauvegarde spécial que l'on appelle jet de sauvegarde contre la mort. Il permet de savoir si vous glissez un peu plus vers la mort ou si vous vous cramponnez à la vie. Contrairement aux autres jets de sauvegarde, il n'est pas lié à une caractéristique. Vous êtes désormais livré aux mains du destin, seules la magie et certaines aptitudes (notamment ce qui améliore vos chances de réussir un jet de sauvegarde) ayant le pouvoir de vous assister dans cette épreuve.

Lancez 1d20. Si le résultat du jet est supérieur ou égal à 10, il s'agit d'une réussite. Dans le cas contraire, vous essuyez un échec. Une réussite ou un échec ne suffit pas à sceller votre sort, toutefois. Si vous obtenez trois réussites, votre état se stabilise (voir ci-après). Si vous obtenez trois échecs, vous mourez. Ces réussites ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs. Il convient simplement d'en garder le compte jusqu'à ce que vous totalisiez trois échecs ou trois réussites. Si vous récupérez des points de vie ou que votre état se stabilise, les compteurs sont remis à zéro, aussi bien pour les réussites que pour les échecs.

- **Résultat de 1 ou de 20.** Lorsque vous obtenez un résultat de 1 sur le d20 (1 naturel) d'un jet de sauvegarde contre la mort, on considère que vous essuyez deux échecs. Si vous obtenez un 20 naturel, en revanche, vous récupérez 1 point de vie.
- **Dégâts sur un personnage à 0 point de vie.** Si vous subissez des dégâts alors que vous êtes déjà à 0 point de vie, vous recevez aussitôt l'équivalent d'un échec à un jet de sauvegarde contre la mort. Si les dégâts en question proviennent d'un coup critique, vous subissez en fait deux échecs. Si les dégâts sont supérieurs ou égaux à vos points de vie maximums, vous mourez sur le coup.

Stabilisation

Le meilleur moyen de porter secours à une créature tombée à 0 point de vie consiste à la soigner. S'il est impossible de lui apporter des soins, on peut au moins la stabiliser pour éviter qu'elle meure en ratant un jet de sauvegarde contre la mort.
Vous pouvez, au prix de votre action, administrer les premiers secours à une créature inconsciente pour tenter de stabiliser son état. L'intervention vous demande de réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.
Une créature en **état stable** (ou stationnaire) n'est plus soumise aux jets de sauvegarde contre la mort, même si elle affiche toujours 0 point de vie, mais elle demeure inconsciente. Si jamais elle subit de nouveau des dégâts, elle n'est plus en état stable et doit une nouvelle fois se soumettre aux jets de sauvegarde contre la mort. Une créature en état stable qui ne reçoit pas les moindres soins récupère 1 point de vie à l'issue de 1d4 heures.

Mort sur le coup

Vous pouvez mourir instantanément si vous subissez des dégâts trop importants. Lorsque des dégâts vous font tomber à 0 point de vie et qu'il reste un excédent de dégâts supérieur ou égal à vos points de vie maximums, vous mourez.
Prenons le cas d'une prêtresse dont le maximum de points de vie est de 12 et le total actuel de 6. Si une attaque lui inflige 19 dégâts, elle tombe à 0 point de vie, avec un excédent de 13 dégâts. Ce total étant au moins égal à ses points de vie maximums, la prêtresse meurt sur le coup.

Mort foudroyante

La règle optionnelle « Mort foudroyante » augmente la probabilité de subir un coup mortel en combat. Elle s'adresse aux meneurs souhaitant augmenter le danger des affrontements et des accidents, notamment à moyen et haut niveau. Si votre meneur l'utilise, il choisira entre ces deux propositions :
- **Valeur de Constitution.** Lorsque des dégâts vous font tomber à 0 point de vie et qu'il reste un excédent de dégâts supérieur ou égal à votre valeur de Constitution, vous mourez.
  Notre prêtresse a une valeur de Constitution de 11 et il lui reste 4 pv. Si une attaque lui inflige 15 dégâts, elle tombe à 0 point de vie, avec un excédent de 11 dégâts. Ce total étant au moins égal à sa valeur de Constitution, la prêtresse meurt sur le coup.
- **Seuil létal.** Lorsque des dégâts vous font tomber à 0 point de vie et qu'il reste un excédent de dégâts égal ou supérieur à 10 points, vous mourrez.
  Notre prêtresse est au maximum de ses pv : 12. Si une attaque lui inflige 24 dégâts, elle tombe à 0 point de vie, avec un excédent de 12 dégâts ou plus. Elle meurt foudroyée.

Post mortem

Le meneur peut choisir de traiter la mort comme un puits sombre duquel il ne ressort aucun souvenir, ou bien au contraire inscrire ce vécu dans les expériences étranges du personnage.

La réalité depuis le plan éthéré

Une fois décédé (ou proche de l'être), un humanoïde voit son âme rejoindre le plan éthéré. Il voit le monde matériel comme au travers d'un brouillard ou d'une vitre couverte de givre. Si le PJ souhaite agir, on lui applique l'archétype « Âme des morts » (cf. **Bestiaire**). Capturé dans cette nouvelle réalité, le défunt peut vivre des situations inédites :
- Être menacé par les entités qui y rôdent (spectre, vrock ou autres)
- Être capturé par Mélancolia
- Être emporté dans la Fournaise pour avoir signé un pacte avec le représentant d'un hospodar diabolique
- Entamer une conversation philosophique avec un ennemi également décédé
- Voyant la situation sous un angle différent, trouver un moyen d'aider ses camarades depuis l'au-delà
- Être convoqué par sa divinité ou un puissant ange, etc.

Une perception distordue de l'écoulement du temps

Il n'y a aucune règle certaine quant au ressenti de l'écoulement du temps dans le plan éthéré, a fortiori si le personnage est entraîné vers Mélancolia ou le plan astral. Il est donc tout à fait possible de jouer quelques scènes ou une aventure complète avec un PJ mourant ou mort, sans se soucier du délai écoulé jusqu'à son éventuel retour à la vie.

Devenir un revenant

Un aventurier, mû par une volonté sans faille peut devenir un revenant dans le but d'achever une mission ou parce qu'il est animé de sombres passions. Si le meneur estime que la situation s'applique, vous pourrez vous relever en tant que mort-vivant supérieur. L'archétype « Revenant » est présenté dans **Bestiaire**.

Annexe

États préjudiciables

Les états préjudiciables (ou « états », plus simplement) altèrent les capacités d'une créature de différentes façons. Ils peuvent résulter d'un sort, d'une aptitude de classe, d'une attaque de monstre, etc. La plupart des états, comme aveuglé, constituent des handicaps, mais certains, comme invisible, peuvent se révéler avantageux.

Un état préjudiciable persiste jusqu'à ce qu'il soit contré (par exemple, l'état à terre est contré par le fait de se relever), ou pour la durée indiquée dans l'effet qui l'a déclenché.

Si différents effets imposent un même état préjudiciable à une créature, chaque répétition de l'état est assortie de sa propre durée, mais leurs effets ne se cumulent pas. Une créature subit un état ou ne le subit pas ; il n'y a pas d'aggravation.

Les définitions suivantes précisent ce qui arrive à une créature soumise aux différents états préjudiciables.

À terre

- Pour une créature à terre, la seule possibilité de se déplacer consiste à ramper, à moins de se relever, ce qui met fin à cet état.
- La créature subit un désavantage aux jets d'attaque.
- Un jet d'attaque contre la créature bénéficie d'un avantage si l'attaquant se trouve dans un rayon de 1,50 m de celle-ci. Sinon, le jet d'attaque subit au contraire un désavantage.

Agrippé

- Une créature agrippée voit sa VD réduite à 0 et ne peut bénéficier d'aucun bonus à celle-ci.
- L'état prend fin si celui qui agrippe la créature est neutralisé (cf. **État neutralisé**).
- L'état prend également fin si un effet met la créature agrippée hors de portée de ce qui l'agrippe (qu'elle soit agrippée par un effet ou par une autre créature), par exemple si elle est projetée au loin par le sort *vague de tonnerre*.

Assourdi

- Une créature assourdie n'entend plus rien et échoue automatiquement aux tests de caractéristique qui nécessitent de faire appel à l'ouïe.

Aveuglé

- Une créature aveuglée ne voit plus rien et échoue automatiquement aux tests de caractéristique qui nécessitent de faire appel à la vue.
- Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un avantage et les jets d'attaque de la créature subissent un désavantage.

Charmé

- Une créature charmée ne peut pas attaquer celui qui l'a charmée ni le prendre pour cible à l'aide d'effets magiques ou de capacités susceptibles de lui nuire.
- Celui qui a charmé la créature bénéficie d'un avantage aux tests de caractéristique visant à interagir socialement avec celle-ci.

Effrayé

- Une créature effrayée subit un désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est en ligne de mire.
- La créature ne peut pas se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

Empoisonné

- Une créature empoisonnée subit un désavantage aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de caractéristique.

Entravé

- Une créature entravée voit sa VD réduite à 0 et ne peut bénéficier d'aucun bonus à celle-ci.
- Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un avantage et les jets d'attaque de la créature subissent un désavantage.
- La créature subit un désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité.

Étourdi

- Une créature étourdie est neutralisée (cf. **État neutralisé**), ne peut pas se déplacer et son élocution s'avère très laborieuse.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un avantage.

Fatigue

La fatigue est abordée plus en détail dans le **chapitre Santé**.
Certaines capacités spéciales et certains dangers environnementaux, comme la faim, des températures glaciales ou au contraire une chaleur accablante, peuvent infliger un état préjudiciable spécial : la fatigue. La fatigue comprend six niveaux. Un effet peut infliger à une créature un ou plusieurs niveaux de fatigue, selon ce qui est indiqué dans la description de l'effet en question.

Niveau	Effet
1	Désavantage aux tests de caractéristique
2	VD réduite de moitié
3	Désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde
4	Points de vie maximums réduits de moitié (arrondi au supérieur)
5	VD réduite à 0
6	Mort - le personnage tombe à 0 point de vie (cf. **Santé**, **Mort**)

Quand une créature déjà fatiguée subit un nouvel effet qui inflige de la fatigue, son niveau actuel de fatigue augmente en conséquence (d'un ou plusieurs niveaux selon l'effet en question).
Une créature subit l'effet de son niveau actuel de fatigue ainsi que ceux des niveaux inférieurs. Par exemple, une créature qui subit 2 niveaux de fatigue voit sa VD réduite de moitié et subit un désavantage aux tests de caractéristique.
Un effet qui réduit la fatigue en diminue le niveau selon ce qui est indiqué dans sa description. Tous les effets de la fatigue dont souffre une créature prennent fin si ce niveau est ramené à 0.
Un repos long réduit de 1 niveau la fatigue d'une créature, à condition qu'elle ait également pu manger et boire.

Inconscient

- Une créature inconsciente est neutralisée (cf. **État neutralisé**) et ne peut ni se déplacer ni parler. Elle n'est pas non plus consciente de son environnement.
- La créature lâche ce qu'elle tient et se retrouve à terre.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un avantage.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant se trouve dans un rayon de 1,50 m de celle-ci.

Invisible

- Sans assistance magique ou capacités sensitives particulières, il est impossible de voir une créature invisible. Pour ce qui est de se cacher, on considère que la créature est grandement voilée. La position de la créature peut être déterminée par les bruits qu'elle fait ou les traces qu'elle laisse.
- Les jets d'attaque contre la créature subissent un désavantage et les jets d'attaque de la créature bénéficient d'un avantage.

Neutralisé

- Une créature neutralisée ne peut pas entreprendre d'actions ni jouer de réactions.

Paralysé

- Une créature paralysée est neutralisée (cf. **État neutralisé**), et ne peut ni se déplacer ni parler.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un avantage.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant se trouve dans un rayon de 1,50 m de celle-ci.

Pétrifié

- Une créature pétrifiée est transformée en une substance inanimée (généralement en pierre), ainsi que tout ce qu'elle porte ou transporte de non magique. Son poids est multiplié par dix, et elle cesse de vieillir.
- La créature est neutralisée (cf. **État neutralisé**) et ne peut ni se déplacer ni parler. Elle n'est pas non plus consciente de son environnement.
- Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un avantage.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- La créature bénéficie d'une résistance à tous les dégâts.
- La créature est immunisée contre les poisons et les maladies. Tout poison ou maladie qui l'affectait déjà au moment de sa pétrification n'est pas neutralisé, mais reste en latence tant que dure cet état préjudiciable.

Annexe
Glossaire technique

Abréviations

CA. Classe d'armure
DD. Degré de difficulté
DV. Dé(s) de vie
FP. Facteur de puissance
JS. Jet de sauvegarde
PJ. Personnage-joueur
PNJ. Personnage-non-joueur
pv. Point(s) de vie
PX. Point(s) d'expérience
VD. Vitesse de déplacement

Système modulaire

Les pastilles modulaires annoncent des règles optionnelles et situations associées à une ambiance particulière.



Action. Cette icône désigne toutes les règles et situations offrant des options épiques et mettant au premier plan les prouesses et les exploits des personnages.



Éveil. Pour pouvoir utiliser ses sorts et ses aptitudes magiques, quelle que soit sa classe, votre personnage doit avoir connu l'Éveil. Toutes les aptitudes requérant l'Éveil sont précédées de cette pastille. (cf. **page 106**)



Hasard des apprentissages. Si le meneur utilise cette règle optionnelle, le joueur ne choisit pas lui-même ses sorts au moment de la création et de l'évolution de son personnage et devra peut-être trouver un mentor pour apprendre de nouveaux pouvoirs. (cf. **page 106**)



Implacable. Ces options rendent les situations plus difficiles et dangereuses.



Intrigue. Les règles optionnelles portant cette icône mettent l'accent sur les interactions entre les personnages, les complots et machinations entre les factions et tout ce qui peut mettre en avant le rôle et l'interprétation des personnages.



Mystère. Cette icône désigne des règles et situations qui mettent l'accent sur le mystère, le surnaturel et tout ce qui a trait aux secrets et au merveilleux.



Noirceur. Ces options ont un lien avec l'horreur, la folie ou la déchéance de la corruption.

Termes techniques

Quand un terme souligné apparaît dans une définition, il est lui-même défini dans ce glossaire.

Abri. Obstacle entre un attaquant et sa cible. Selon le degré de protection offert, l'abri peut être partiel, supérieur ou total. (cf. **page 356**)

Action. En conditions normales, toute créature peut effectuer une unique action à son tour de jeu. Les actions possibles sont détaillées au chapitre Combat. (cf. **page 350**)

Action bonus. Certaines circonstances (aptitude, sort, don ou autre conjoncture) donnent droit à une action bonus spécifique. Dans tous les cas, vous ne pouvez entreprendre qu'une action bonus par round et uniquement à votre tour de jeu. (cf. **page 345**)

Alignement. Disposition morale d'une créature selon deux axes, celui du Bien et du Mal, et celui de la Loi et du Chaos. Les créatures incapables de réflexion sont considérées comme non alignées. (cf. **page 104**)

Allonge. Portée à laquelle on peut atteindre une cible au corps à corps. Généralement 1,50 m, mais les créatures de grande taille et certaines armes augmentent cette distance. (cf. **page 354**)

Aptitude. Capacité spéciale conférée par l'espèce, la sous-espèce, la classe, l'archétype, un don ou autre élément de jeu.

Archétype. Option rattachée à une classe ; voie choisie par le personnage à bas niveau (1, 2 ou 3) lui ouvrant des aptitudes spécifiques.

Armes courantes. Catégorie d'armes dont le maniement est moins complexe que celui des armes de guerre. (cf. **page 293**)

Armes de guerre. Catégorie d'armes au maniement relativement complexe. (cf. **page 294**)

Attaque à distance. Attaque visant une cible relativement distante, avec un projectile, un sort ou autre pouvoir. Entraîne un jet d'attaque. (cf. **page 354**)

Attaque d'arme. Attaque effectuée avec une arme ou à mains nues.

Attaque de corps à corps. Attaque visant une cible située à portée de votre allonge, avec une arme de corps à corps, à mains nues, avec un sort ou autre pouvoir. Entraîne un jet d'attaque. (cf. **page 354**)

Attaque d'opportunité. Attaque de corps à corps intervenant lorsqu'une créature sort de la portée de votre allonge. Elle vous demande de jouer votre réaction. (cf. **page 355**)

Attaque de sort. Attaque effectuée par l'intermédiaire d'un sort entraînant un jet d'attaque.

Avantage. Lorsque vous bénéficiez d'un avantage à un jet de d20, vous lancez 2d20 et ne retenez que le résultat le plus élevé. (cf. **page 325**)

Blessure. *Règle optionnelle :* à partir d'un certain seuil, les dégâts infligés à une créature peuvent entraîner une blessure, qui s'accompagne de fatigue et éventuellement d'autres effets. (cf. **page 365**)

Bonus. (cf. **Modificateur**)

Bonus de maîtrise. Bonus directement lié à votre niveau, que vous ajoutez à certains jets de dés, notamment lorsque vous recourez à des armes, des compétences ou des jets de sauvegarde que vous maîtrisez. (cf. **page 325**)

Caractéristique. Toute créature du jeu affiche une valeur dans chacune des six caractéristiques suivantes : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Ces valeurs sont comprises entre 3 et 20 pour les PJ, et peuvent monter jusqu'à 30 pour certains monstres. De ces valeurs découlent directement des modificateurs que l'on applique à de nombreux jets du jeu (jets d'attaque et jets de sauvegarde, jets de dégâts, tests de caractéristique, notamment). (cf. **page 322**)

Catégorie de taille. Représente le gabarit approximatif d'une créature et l'espace qu'elle occupe. Son allonge en découle également. Les catégories de taille sont les suivantes : très petite (TP), petite (P), moyenne (M), grande (G), très grande (TG) et gigantesque (Gig). (cf. **page 348**)

Charge maximale. Poids maximal que vous pouvez transporter, égal à votre valeur de Force multipliée par 7,5. (cf. **page 330**)

Charisme. L'une des six caractéristiques.

Cible. Lorsque vous attaquez, ou que vous recourez à certains sorts ou aptitudes, vous devez désigner une ou plusieurs cibles, qui peuvent être selon les cas des objets, des créatures ou les deux. (cf. **pages 286, 353, 357**)

Classe. La classe d'un personnage représente en quelque sorte son métier, la voie dans laquelle il excelle. Dragons en propose 13, allant du guerrier au magicien, en passant par le prêtre, le druide et le lettré. Votre classe vous octroie toute une palette d'aptitudes dont le nombre et la puissance dépendent de votre niveau dans la classe (de 1 à 20). Vous débutez normalement au niveau 1, puis acquérez des niveaux supplémentaires au fil de vos aventures.

Classe d'armure. Valeur de protection physique d'une créature, déterminée par l'armure qu'elle porte, son agilité et d'autres défenses naturelles. On y compare les jets d'attaque de ses adversaires pour savoir s'ils peuvent lui infliger des dégâts. Sans armure ni bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. (cf. **pages 299, 331**)

Combat. Affrontement qui voit plusieurs créatures échanger des coups, des sorts et autres effets antagonistes. Ces phases de jeu obéissent à des règles très précises, détaillées au chapitre Combat.

Compétence. Lorsque vous cherchez à accomplir certaines tâches, vous effectuez un test d'une caractéristique adéquate, éventuellement associée à une compétence, domaine d'expertise plus précis. Dragons propose 18 compétences, comme l'Athlétisme, la Religion, la Survie ou la Tromperie. Vous appliquez votre bonus de maîtrise à tout test faisant intervenir une compétence dont vous avez la maîtrise. (cf. **page 327**)

Composante de sort. Lorsque vous lancez un sort, vous devez souvent prononcer des formules compliquées, exécuter des mouvements sophistiqués ou utiliser des ingrédients spéciaux plus ou moins coûteux. On parle alors de composantes verbales (V), gestuelles (G) et matérielles (M). S'il vous manque ne serait-ce qu'une seule composante d'un sort, vous ne pouvez pas le lancer.

Concentration. Certains sorts et effets vous demandent de maintenir votre concentration, sans quoi, ils prennent subitement fin. Si vous subissez des dégâts, par exemple, votre concentration risque d'être rompue. (cf. **Grimoire**)

Cône. Forme prise par certains sorts et effets, dont la largeur à une distance donnée de son point d'origine est toujours égale à cette distance. Un cône est défini dans le jeu par sa longueur.

Constitution. L'une des six caractéristiques.

Corruption. *Règle optionnelle :* quand vous subissez des points de corruption, vous devenez plus sensible à l'influence du Chancre, au risque, à terme, d'être dominé par lui (cf. **Arcanes**).

Coup critique. Quand le dé d'un jet d'attaque s'arrête sur le nombre 20, l'attaque est automatiquement réussie et voit même ses dés de dégâts doubler. Certaines aptitudes permettent même de réussir un coup critique sur un résultat de 19 sur le dé, voire de 18. (cf. **pages 353, 357**)

Créature. On appelle créature tout être doté des six valeurs de caractéristique, par opposition avec l'environnement et les simples objets. Monstres, PJ et PNJ sont des créatures.

Cube. Forme prise par certains sorts et effets. Un cube est défini par la longueur de son arête.

Cylindre. Forme prise par certains sorts et effets. Un cylindre est défini par son rayon et sa hauteur. Il est toujours vertical.

Dé de vie. Toute créature du jeu est dotée d'au moins un dé de vie (DV). Les DV permettent de déterminer les points de vie, mais aussi de se soigner dans le cadre d'un repos court, ainsi que d'activer certains effets.

Dégâts. Perte de points de vie imposée à une cible (voir Type de dégâts).

Degré de difficulté. Les jets de sauvegarde et la plupart des tests de caractéristique sont assortis d'un degré de difficulté (DD), c'est-à-dire une valeur comprise entre 5 et 30 (le plus souvent entre 10 et 20), correspondant à la difficulté de l'entreprise. Le jet est réussi si son résultat est supérieur ou égal au DD, raté dans le cas contraire. (cf. **page 326**)

Déplacement. En temps normal, toute créature peut effectuer un déplacement à son tour de jeu. La distance ainsi parcourue est au maximum égale à sa VD, certaines conditions pouvant limiter cette valeur. (cf. **pages 337, 346**)

Désavantage. Lorsque vous subissez un désavantage à un jet de d20, vous lancez 2d20 et ne retenez que le résultat le plus bas. (cf. **page 325**)

Dextérité. L'une des six caractéristiques.

Don. Capacité spéciale que vous pouvez obtenir au fil de votre progression en niveaux, si votre meneur vous donne accès à cette option. (cf. **page 254**)

École de magie. Chacun des sorts du jeu est associé à une école de magie spécifique. Il en existe huit : abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie et transmutation. (cf. **page 172** et **Grimoire**)

Emplacement de sort. La plupart des lanceurs de sorts sont limités dans la quantité d'effets magiques qu'ils peuvent déployer. Un tel personnage dispose ainsi d'un quota journalier ; chaque fois qu'il lance un sort d'une certaine puissance, il dépense un emplacement correspondant. Quand il n'a plus d'emplacements adaptés à la puissance d'un sort donné, il ne peut plus y recourir tant qu'il n'aura pas récupéré ces emplacements (normalement après un repos long). (cf. **Grimoire**)

Espèce. L'espèce d'un personnage lui octroie un certain nombre de traits et d'aptitudes. Dragons en propose neuf différentes : humains, elfes, gnomes, halfelins, nains (ou dvaergen), demi-elfes (ou melessës), demi-orcs (ou merosis), drakéides et tieffelins. Certaines proposent même plusieurs cultures, appelées sous-espèces.

État préjudiciable. État spécial dans lequel vous pouvez vous retrouver et qui s'accompagne d'effets souvent indésirables. « Inconscient », « neutralisé », « empoisonné », « charmé », « aveuglé », « paralysé » ou « à terre » sont ainsi des états préjudiciables. (cf. **page 372**)

Facteur de puissance. Mesure de la puissance d'un monstre, plus ou moins équivalente au niveau des personnages.

Faille. Trait de caractère associé à l'historique d'un personnage, généralement lourd à porter ou gênant. (cf. **page 84**)

Fatigue. Lorsque vous subissez un niveau de fatigue, vous êtes pénalisé jusqu'à ce que vous l'éliminiez selon des règles précises. Plus votre niveau de fatigue est élevé (de 1 à 6), plus ces contraintes sont lourdes, voire fatales. Un repos long vous permet d'éliminer un niveau de fatigue. (cf. **pages 362, 374**)

Focaliseur. La plupart des lanceurs de sorts peuvent recourir à un focaliseur qu'ils substituent à la plupart des composantes matérielles. Il s'agit d'un objet facilement manipulable, tel qu'un sceptre, un brin de gui, une amulette sacrée ou un bouclier orné d'un symbole religieux. (cf. **pages 312, 315, GRIMOIRE**)

Folie. Certains événements bouleversent tant un individu qu'il perd la raison et acquiert une folie. Les folies peuvent être passagères (de l'ordre de quelques minutes), durables (de l'ordre de quelques heures) ou permanentes. (cf. **ARCANES**)

Force. L'une des six caractéristiques.

Grimoire. Les magiciens se dotent d'un grimoire dans lequel ils recopient les sorts qu'ils connaissent pour pouvoir adapter leur palette magique aux aventures qu'ils traversent. (cf. **page 170**)

Historique. Parcours du personnage avant de devenir un aventurier à proprement parler. L'historique évoque son passé, ses origines et une part de sa culture. Il lui octroie également des traits de caractère et un privilège.

Idéal. Trait de caractère associé à l'historique d'un personnage et qui guide ses pas. (cf. **page 82**)

Immunité. Une créature immunisée contre un type de dégâts ou un état préjudiciable y est totalement insensible ; il est ainsi impossible d'infliger des dégâts de feu à un élémentaire du feu ou de pétrifier un golem de pierre. (cf. **page 358**)

Incantation. Activité consistant à lancer un sort par l'intermédiaire d'une formule magique, de gestes précis ou d'ingrédients matériels (parfois les trois à la fois). (cf. **GRIMOIRE**)

Initiative. Au début d'un combat, on détermine l'initiative. Chaque intervenant effectue un test de Dextérité dont le résultat fixe son rang d'initiative pour l'ensemble de la rencontre. Celui qui a obtenu le résultat le plus élevé agit en premier s'il n'est pas surpris, puis on passe au suivant, et au suivant encore, jusqu'au combattant au rang d'initiative le plus bas, après quoi le premier round se termine ; on passe alors au deuxième round lors duquel les intervenants agissent de nouveau tour à tour, dans l'ordre d'initiative. Cette séquence se poursuit jusqu'à la fin des hostilités. (cf. **page 345**)

Inspiration. Lorsque vous avez l'inspiration, vous pouvez la dépenser pour bénéficier d'un avantage à un jet de d20. Vous ne pouvez avoir qu'une seule inspiration. Votre meneur vous l'octroie quand il estime que l'interprétation que vous faites de votre personnage colle à merveille à votre historique ou contribue spécialement au bon déroulement de la campagne. (cf. **page 105**)

Intelligence. L'une des six caractéristiques.

Jet d'attaque. Jet de 1d20 modifié que l'on compare avec la CA de la cible pour déterminer si l'attaque porte. (cf. **page 353**)

Jet de dégâts. Jet de dés dépendant de la source des dégâts (arme, sort, piège, etc.), éventuellement modifié par la caractéristique adéquate de l'attaquant. Après application éventuelle d'une résistance ou d'une vulnérabilité, ces dégâts se traduisent chez la cible par une perte de pv. (cf. **page 357**)

Jet de sauvegarde. Un JS intervient lorsqu'une créature cherche à se soustraire à autre chose qu'un jet d'attaque (sort, piège, maladie, poison, etc.). Jet de 1d20 ajusté contre un DD. (cf. **page 326**)

Jet de sauvegarde contre la mort. JS spécial intervenant quand un personnage est à 0 pv, aux portes de la mort. Pour stabiliser son état, il doit en réussir trois avant d'avoir essuyé trois échecs (synonyme de mort). (cf. **page 370**)

Ligne. Forme prise par certains sorts et effets. Une ligne est définie par sa longueur et sa largeur (il s'agit à proprement parler plutôt d'une bande).

Ligne de mire. On dit que quelque chose est dans votre ligne de mire lorsque vous êtes en mesure de le voir (aucun obstacle ne vous le cache entièrement et les conditions de luminosité sont suffisantes pour le distinguer).

Lumière. La luminosité d'une zone peut être faible, vive ou inexistante (obscurité). Cet éclairage influe notamment sur les tests de Sagesse (Perception) et la possibilité de se cacher. Certaines créatures sont dotées de sens leur permettant de mieux voir que les autres dans l'obscurité et les zones faiblement éclairées (cf. Vision dans le noir). (cf. **page 339**)

Lutte. Situation de combat spéciale dans laquelle une créature cherche à en agripper une autre au lieu de la frapper. (cf. **page 355**)

Magie arcanique. Magie consistant à manipuler directement les énergies magiques de manière plus ou moins empirique.

Magie divine. Magie accordée par une entité divine à certains de ses chantres.

Maîtrise. Vous disposez de la maîtrise d'une compétence, d'une arme, d'une armure, d'un type d'outils ou d'un jet de sauvegarde, si vous êtes particulièrement formé en la matière. Cela vous permet dans la plupart des cas d'ajouter votre bonus de maîtrise aux jets de d20 correspondants.

Malus. (cf. Modificateur)

Meneur. Joueur qui arbitre les parties et connaît l'essentiel de l'intrigue à l'avance. Il interprète en outre tous les PNJ, décrit l'environnement et narre la plupart des scènes.

Modificateur. Tout nombre à ajouter à un jet de dés pour en déterminer le résultat final. Ce nombre peut être positif (bonus), nul, ou négatif (malus).

Modificateur de caractéristique. Modificateur découlant directement de la valeur de caractéristique, bien plus souvent employé dans le jeu que celle-ci. Il s'ajoute aux jets de dés faisant intervenir la caractéristique en question.

Mourant. Un PJ mourant est tombé à 0 point de vie. Sa vie ne tient qu'à un fil : si personne ne vient le soigner, il est soumis aux jets de sauvegarde contre la mort. (cf. **page 370**)

Multiclassage. Un personnage qui se multiclasse se dote d'une nouvelle classe (exemple : un guerrier de niveau 5 qui prend un niveau de roublard). Cette option obéit à des règles spécifiques. (cf. **page 250**)

Niveau. Ce terme peut évoquer bien des choses, mais dans DRAGONS, il fait surtout référence à deux concepts bien distincts : le niveau d'un personnage-joueur et le niveau d'un sort. Chaque PJ accumule des niveaux de classe, dont la somme détermine son niveau de personnage, mesure globale de sa puissance en tant qu'aventurier. Le niveau d'un sort correspond lui aussi à une puissance relative, celle du sort, mais les deux concepts ne doivent pas être confondus (on parle d'ailleurs de « personnage de niveau n » et de « sort du énième niveau »).

Obligation. Trait de caractère associé à l'historique d'un PJ correspondant souvent à une préoccupation obsédante. (cf. **page 83**)

Outils. En termes de jeu, concept à rapprocher de celui de compétence. Pour utiliser efficacement un outil, on effectue un test de caractéristique adéquat, éventuellement ajusté par son bonus de maîtrise si l'on dispose de la maîtrise correspondante. (cf. **page 302**)

Personnage-joueur. Un PJ est un personnage interprété par un joueur autre que le meneur.

Personnage-non-joueur. Un PNJ est un personnage ou une créature interprété par le meneur (y compris les monstres).

Plan. Les plans d'existence sont des ensembles de mondes séparés que l'on ne peut normalement relier que par voie magique ou surnaturelle. Les aventuriers évoluent la plupart du temps dans un univers du Plan Matériel, qui n'est autre que le monde dans lequel ils ont grandi. (cf. **ARCANES**)

Point d'origine. Point virtuel de l'espace d'où émane la zone d'effet d'un sort ou autre effet, dans la limite de la portée spécifiée.

Points de vie. Mesure de la vitalité d'une créature, de sa capacité à endurer les assauts ennemis et les dégâts physiques comme psychiques. Plus une créature a de pv, plus il sera difficile de la tuer. Une perte de pv n'est pas toujours l'équivalent d'une blessure, mais plutôt une diminution générale de la robustesse de la créature. Les objets aussi peuvent avoir des pv. (cf. **pages 286, 356**)

Points de vie temporaires. Lorsque vous subissez des dégâts alors que vous disposez de pv temporaires, ce sont d'abord ceux-ci qui sont touchés puis, s'il y a un excédent, il est déduit de vos pv à proprement parler. Les pv temporaires ne se cumulent pas et se perdent normalement à l'issue d'un repos long. (cf. **page 359**)

Points d'expérience. Au fil de vos aventures, vous accumulez des points d'expérience en terrassant des monstres, en accomplissant des quêtes et en relevant des défis. Ces PX vous permettent de monter en niveau et donc d'acquérir de nouvelles aptitudes et une puissance accrue. (cf. **page 250**)

Portée. Distance jusqu'à laquelle un sort peut agir ou une attaque à distance porter. Pour les armes à distance, on parle de portée normale et de portée étendue (pour laquelle le jet d'attaque se fait avec désavantage). (cf. **pages 292, 354**)

Privilège. Associé à l'historique du personnage, aptitude mineure généralement utile en situation sociale ou de voyage. (cf. **page 80**)

Propriété d'arme. Propriété spéciale d'une arme, associée à divers effets ou restrictions. (cf. **page 292**)

Réaction. Action spéciale que vous ne pouvez entreprendre que lorsque se présente une situation prédéfinie. L'attaque d'opportunité est une réaction ; de nombreux sorts et aptitudes ouvrent d'autres réactions associées à leurs déclencheurs respectifs. Quoi qu'il en soit, lorsque vous jouez votre réaction, vous ne pouvez pas en jouer d'autre avant votre tour de jeu suivant. (cf. **page 346**)

Repos. Période de relative inactivité durant laquelle vous pouvez vous restaurer, vous soigner et vous reposer. En termes de jeu, il existe deux types de repos : le repos court, d'une durée minimale de 1 heure, et le repos long, qui s'étend sur au moins 8 heures. Divers concepts du jeu sont régis par le rythme des repos courts et longs (utilisation des aptitudes, récupération des pv, élimination de la fatigue, préparation des sorts, etc.). (cf. **page 341**)

Réprimer. Lorsque vous réprimez un effet, il n'est plus actif, mais n'est pas dissipé pour autant. Dès lors que vous ne le réprimez plus, il reprend, sous réserve que sa durée n'ait pas expiré entre-temps.

Résistance. Une créature qui bénéficie d'une résistance contre un type de dégâts réduit de moitié les dégâts de ce type quand ils lui sont infligés. *Un barbare en rage ne subit que la moitié des dégâts contondants, perforants et tranchants qui lui sont infligés.* (cf. **page 358**)

Rituel. Sort lancé sous une forme spéciale augmentant le temps d'incantation et n'utilisant pas d'emplacement de sort. Seuls certains sorts peuvent être lancés sous cette forme. (cf. **Grimoire**)

Round. Les combats et les scènes d'action se gèrent dans le jeu par une succession cyclique de rounds, unité de temps d'environ 6 secondes. Le round commence, chacun des intervenants agit tour à tour, puis on passe au round suivant, la séquence se répétant jusqu'à la fin du combat. (cf. **page 344**)

Sagesse. L'une des six caractéristiques.

Sort. Effet magique produit par une incantation.

Sort mineur. Sort de faible puissance relative que le personnage peut lancer sans dépenser d'emplacement de sort.

Sphère. Forme prise par certains sorts et effets. Une sphère est définie par son rayon.

Stabiliser. Quand un personnage est mourant, on peut stabiliser son état en lui administrant les premiers secours. Sans cela, il devra compter sur des jets de sauvegarde contre la mort favorables. (cf. **page 371**)

Surprise. Au début d'un combat, le meneur détermine si des PJ ou PNJ sont surpris. Une créature surprise ne peut agir à son premier tour de jeu. On ne peut pas surprendre une créature déjà en train de combattre ou consciente d'un danger immédiat. (cf. **page 344**)

Terrain difficile. Un terrain difficile ralentit les déplacements de moitié. Certaines aptitudes permettent de se déplacer normalement sur certains types de terrain difficile. (cf. **page 347**)

Test de caractéristique. Jet de 1d20 pour tenter une tâche autre qu'une attaque, comme escalader une paroi, se souvenir d'un détail historique, se cacher ou trouver des baies comestibles. Le jet est ajusté par le modificateur de caractéristique le plus approprié et éventuellement associé à une compétence. Pour que la tentative soit réussie, le résultat du test doit être égal ou supérieur au DD fixé par le meneur. (cf. **page 326**)

Test opposé. Certains tests de caractéristique opposent directement plusieurs créatures (bras de fer, un personnage tente d'échapper à la vigilance d'un autre, etc.). Dans ce cas, chacune des créatures effectue un test de caractéristique adéquat (Force dans le cas d'un bras de fer, par exemple) et l'on compare les résultats, le plus élevé l'emportant. (cf. **page 326**)

Test passif. Test de caractéristique ne s'accompagnant pas d'un jet, car la créature ne tente pas activement une tâche à un instant donné. On considère alors que le dé a donné un résultat de 10, avant d'y appliquer les modificateurs adéquats. Souvent adapté aux tests de Sagesse (Perception ou Intuition) quand quelque chose se passe sans que le joueur ait orienté spécifiquement sa surveillance en ce sens. (cf. **page 328**)

Tour de jeu. À chaque round de combat, chaque intervenant agit à son rang d'initiative : il prend son tour de jeu (on dit aussi tout simplement son « tour »). En conditions normales, il peut y effectuer une action, se déplacer de sa VD et dans certains cas entreprendre une action bonus. (cf. **page 345**)

Trait de personnalité. Associé à l'historique du personnage ; manière d'être particulière, plus ou moins insolite, qui tient dans certains cas du tic ou de la petite manie. (cf. **page 82**)

Type de créature. Toutes les créatures de Dragons sont associées à un type, qui détermine comment elles interagissent avec certains éléments du jeu (sorts, objets magiques, aptitudes et autres effets). Il existe 14 types, comme humanoïde, géant, dragon, mort-vivant, fiélon ou élémentaire.

Type de dégâts. Quand des dégâts sont appliqués, ils sont toujours d'un type donné (tranchants pour une épée longue, contondants pour une massue, de feu pour un *rayon ardent*, de poison pour le venin d'une araignée géante, etc.). Certains effets peuvent vous rendre résistant, vulnérable ou immunisé contre un type de dégâts donné. (cf. **page 357**)

Vision dans le noir. Dans un certain rayon, une créature dotée de la vision dans le noir voit en conditions de faible luminosité comme si la zone était vivement éclairée et dans le noir comme si la zone était faiblement éclairée (sans discerner les couleurs, toutefois). (cf. **page 339**)

Vitesse de déplacement. La VD correspond à la distance que vous pouvez parcourir à votre tour de jeu en conditions normales. (cf. **page 346**)

Vulnérabilité. Une créature vulnérable à un type de dégâts voit sa perte de points de vie doubler lorsqu'elle subit des dégâts de ce type. (cf. **page 358**)

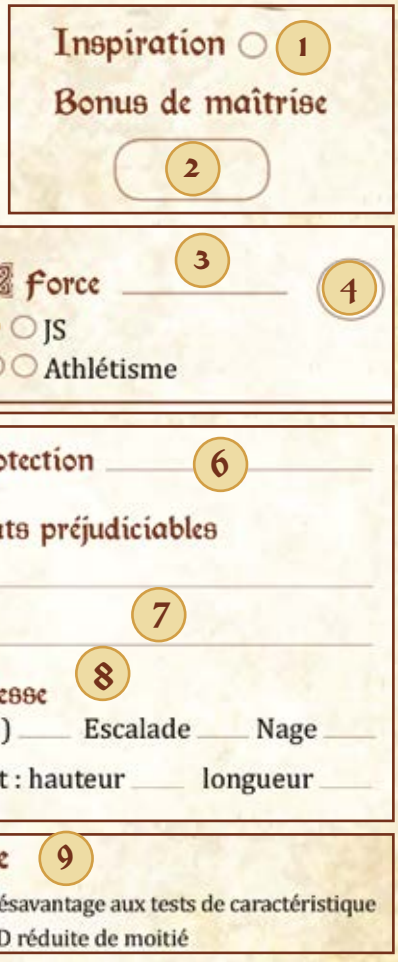
Zone d'effet. Zone concernée par les effets d'un sort ou d'une aptitude. Elle peut prendre bien des formes (sphère, cube, ligne, cône, etc.) déployées depuis un point d'origine. (cf. **Grimoire**)

Annexe

Remplir sa feuille de personnage

Cette annexe vous présente la signification des principales parties d'une feuille de personnage et la manière de les remplir. Les termes techniques employés ici sont définis dans le glossaire.

Page 1 : Caractéristiques



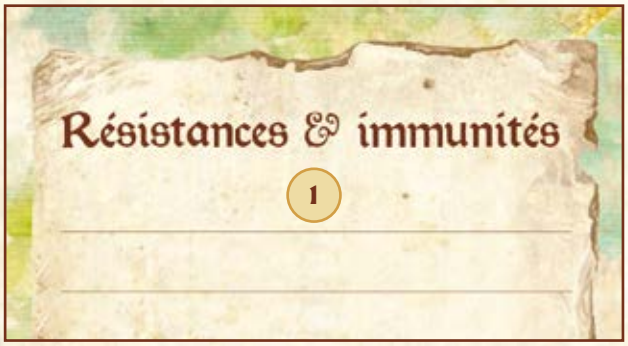
La première page de votre fiche de personnage rassemble les informations dont vous aurez le plus fréquemment besoin en jeu. Voici quelques précisions :

1. **Inspiration.** Cochez cette case quand vous bénéficiez de l'inspiration. Vous pouvez aussi traduire l'inspiration par le fait de mettre un jeton ou un dé à un emplacement précis devant vous. Cette case sera fréquemment cochée et décochée.
2. **Bonus de maîtrise.** Notez ici le bonus de maîtrise, qui évoluera avec votre niveau.
3. **Caractéristique.** Notez ici la valeur de la caractéristique indiquée.
4. **Modificateur de caractéristique.** Notez ici le modificateur dérivé de la valeur ci-dessus.
5. **Maîtrise ou expertise.** Quand vous maîtrisez une compétence, cochez ou coloriez une pastille ; si vous obtenez l'expertise (bonus de maîtrise doublé), cochez ou coloriez la seconde.
6. **Protection.** Précisez ici quel type d'armure vous portez, le cas échéant, ou si vous avez un bouclier.
7. **États préjudiciables.** Certains états préjudiciables peuvent faire effet assez longtemps. Cet espace est prévu pour noter ces désagréments. Vous pouvez également signaler ici les maladies.
8. **Vitesse et saut.** Notez ici votre VD à pied, en escalade ou à la nage, ainsi que la distance à laquelle vous pouvez sauter.
9. **Fatigue.** La fatigue est progressive, vous cocherez les pastilles de 1 à 6 à mesure de la dégradation de votre état de santé général. Un aide-mémoire est associé aux niveaux de fatigue. Tous les effets négatifs sont cumulatifs.

Page 2 : Aptitudes

Cette page rassemble tout ce que votre personnage sait faire. Elle est classée par nombre d'usage : illimité, regain à l'issue d'un repos court, regain à l'issu d'un repos long. Vous pouvez ajouter des pastilles correspondant au nombre d'utilisations de vos aptitudes (rage, ki, points de métamagie, etc.) et les cocher au fur et à mesure. Ainsi, vous avez une vision d'ensemble de l'état de votre personnage et de ce qu'il peut faire au cours d'un combat. À vous de choisir ce que vous réserverez pour plus tard ou ce dont vous vous servirez sans retenue.

1. **Résistances et immunités.** Au besoin, si vous deviez cumuler des résistances et des immunités, un changement de couleur de votre crayon ou un trait vertical à l'aplomb de l'esperluette vous permettra de distinguer rapidement l'une et l'autre situation.



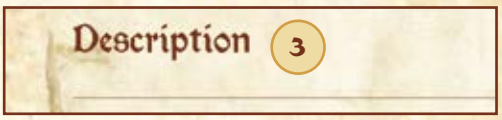
2. **Emplacements de sort.** Au fur et à mesure de votre progression, vous gagnerez peut-être des emplacements de sort. Quand c'est le cas, repassez sur les pointillés afin de constituer une pastille qui pourra être cochée à chaque fois qu'un sort est lancé.



Page 3 : Identité et secrets

Cette page figure sur la face intérieure de votre fiche de personnage. Vous pouvez ainsi dissimuler à vos compagnons les secrets et problèmes définis lors de la création de votre personnage.







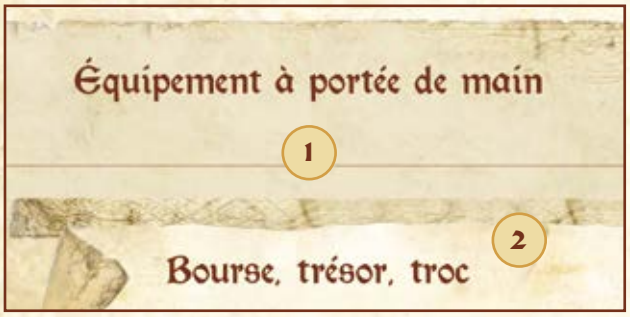


1. **Éveil.** Coloriez ou entourez cette icône quand votre personnage connaît l'Éveil.
2. **Âme.** La colonne Âme rassemble ce qui permet de caractériser la psychologie de votre personnage. Au sommet, ce qui le pousse – en général – à s'élever ; plus on descend, plus les éléments traitent de ce qui peut le conduire à sa chute.
3. **Description.** À quoi ressemble votre personnage ?
4. **Épopée.** Vous pouvez commencer à noter ici le début de vos aventures, les lieux visités, les créatures et personnages rencontrés, etc.
5. **Corruption.** La corruption peut être permanente (pastille noircie) ou temporaire et guérissable (pastille simplement cochée). Chaque fois que vous êtes soumis à la corruption, une nouvelle pastille est cochée ou noircie. À la 2e, 3e et 4e ligne vous subissez des effets spéciaux. Si votre corruption dépasse l'ensemble de la jauge, vous devenez un ravageur du Chancre.

Page 4 : Possessions

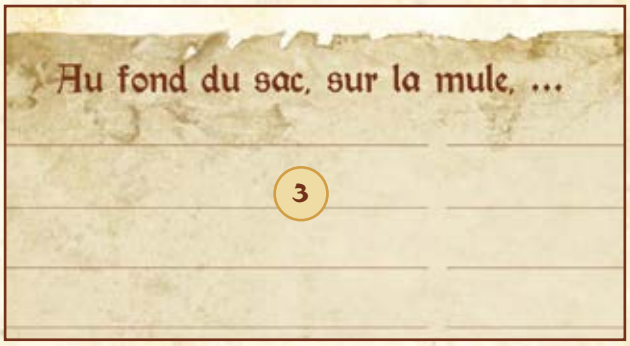
Votre équipement est décrit sur cette page, classé en trois catégories selon l'usage qui en est fait. Le total de ce que vous portez sur le dos peut être noté en kilogrammes dans l'encadré en haut à droite. Il comporte également les poids à partir desquels vous êtes chargé ou surchargé.

1. **Équipement à portée de main.** En combat, vous pouvez recourir à l'action Utiliser un objet pour chacun des objets décrits ici. Pour être à portée, un objet est généralement rangé dans une poche, dans une sacoche de ceinture, dans un carquois, etc.
2. **Bourse.**Cette catégorie désigne les objets que vous ne gardez qu'à la seule fin de commercer, négocier ou troquer.





3. **Au fond du sac.** Ces objets sont inaccessibles au cours de la plupart des combats. Ils peuvent être utilisés si vous avez le temps de les sortir. Si votre sac est solide et bien fermé, les objets rangés dedans avec soin sont protégés de la plupart des aléas d'un voyage.



Page 5 : Grimoire

Vous pouvez utiliser une ou plusieurs feuilles de grimoire. Un sorcier ou un rôdeur pourrait n'en nécessiter qu'une, tandis qu'un magicien les collectionnera.

1. **Niveau.** Indiquez ici le niveau des sorts inscrits en face de cette pastille.
2. **Sorts préparés.** Beaucoup de lanceurs de sort doivent préparer des sorts avant de pouvoir les lancer. Cochez ceux qui sont prêts à être utilisés.
3. **Nom.** Indiquez ici le nom du sort.
4. **Effet.** Résumez ici l'effet du sort ou notez la page à laquelle il est décrit dans **Grimoire**.



Nom _____ Classe(s) _____

Peuple _____ _____

Civilisation _____ Expérience _____

Inspiration ○ Pv _____ Dés de vie _____

Bonus de maîtrise _____ _____

Pv Temporaires _____ Pv max _____ Seuil de blessure _____

Force _____ ○

○ JS

○○ Athlétisme

Dextérité _____ ○

○ JS

○○ Acrobaties

○○ Escamotage

○○ Discrétion

Constitution _____ ○

○ JS

Intelligence _____ ○

○ JS

○○ Arcane

○○ Histoire

○○ Investigation

○○ Nature

○○ Religion

Sagesse _____ ○

○ JS

○○ Dressage

○○ Intuition

○○ Médecine

○○ Perception

○○ Survie

Charisme _____ ○

○ JS

○○ Intimidation

○○ Persuasion

○○ Représentation

○○ Tromperie

Initiative _____ CA _____

Protection _____

États préjudiciables

_____

_____

Vitesse (VD) _____

Escalade _____ Nage _____ Vol _____

Saut : hauteur _____ longueur _____

Perception passive _____

Fatigue

○ 1 : Désavantage aux tests de caractéristique

○ 2 : VD réduite de moitié

○ 3 : Désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde

○ 4 : Points de vie maximums réduits de moitié (arrondi au supérieur)

○ 5 : VD réduite à 0

○ 6 : Mort - JS contre Mort

Échecs ○ ○ ○

Réussites ○ ○ ○

Attaques et sorts

Caractéristique magique : _____

DD de sauvegarde des sorts : _____

Modificateur d'attaque des sorts : _____

Nom	Bonus d'attaque	Dégâts/type

Munitions

_____ ○○○○○ ○○○○○

_____ ○○○○○ ○○○○○

_____ ○○○○○ ○○○○○

Notes

Actions

Anticiper, Assister, Attaquer, Chercher, Esquiver, Foncer, Inciter, Lancer un sort, Se cacher, Se dégager, Utiliser un objet

Actions bonus

Attaque à deux armes

Réactions

Attaque d'opportunité



Aptitudes

Armures

Armes

Résistances & immunités

Usage illimité

Outils & véhicules

Langues

Regain en repos court

Regain en repos long

Sorts

1er ○○○○

2e ○○○

3e ○○○

4e ○○○

5e ○○○

6e ○○

7e ○○

8e ○

9e ○



Description

Historique

Dons & Privilèges

Épopée

Âme

Éveil

Idéal

Traits

Alignement

Obligations

Failles

Handicap

Folies

Corruption

1er ○○○○○
2e ○○○○○
3e ○○○○○
4e ○○○○○

Possessions

Poids transporté

_____

○ Chargé _____

- VD réduite de 3m

○ Surchargé _____

- VD réduite de 6 - désavantages tests caractéristiques et JS physiques, jets d'attaque

Charge maximale

_____

Équipement à portée de main

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____



Bourse, trésor, troc

_____ _____

_____ _____

_____ _____

Au fond du sac, sur la mule, ...

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____



Grimoire

Niveau	Sort préparé	Nom	Effet
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)»Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;(c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)»Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products orthe associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You»or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.
System Reference Document 5.1Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



Découvrez l'univers d'Eana et ses multiples civilisations hautes en couleur, retrouvez les portails perdus des Voyageurs, gravissez les marches de la Forge du destin et mesurez-vous aux Dragons-dieux !

AVENTURIERS est le livre de base de la gamme DRAGONS. Il sera utile à chaque joueur et au meneur. Il se compose de trois parties :

Création de personnage

Déterminez avec votre meneur dans quelles conditions votre personnage accède à l'éveil à la magie, et faites votre choix parmi toutes les options qui s'offrent à vous, notamment : neuf espèces jouables ; dix-huit civilisations ; un pas-à-pas pour concevoir des historiques personnalisés ; treize classes – dont le lettré, un érudit inventif et capable d'agir même dans les régions privées de magie ; de nombreux dons pour accompagner l'évolution de votre héros.

Vie quotidienne

Découvrez la mythique Cité Franche, ainsi que toutes les règles permettant de donner corps aux voyages et à la vie quotidienne. Le mystère, l'exploration et la découverte sont au cœur de l'expérience du jeu. Que vous vous déplaciez à pied, en bateau ou en nefélytre, répondez à l'appel de l'aventure !

Règles du jeu

Le système est organisé autour de quatre pôles : les caractéristiques, l'aventure, le combat et la santé. Les règles optionnelles sont présentées à l'aide d'un système modulaire permettant à chaque meneur de définir son propre style de jeu.

Studio AGATE

ISBN 978-2-91-925636-5