Pelissier Cyril - paniette@gmail.com - 202510/5500051/5634641

CHRONIQUES OUBLIÉES
FANTASY

CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle
Responsable d'édition : Marc Sautriot
Auteur : Laurent Bernasconi
Édition et textes additionnels : Marc Sautriot
Relecture et corrections : Olivier Larue et Marc Sautriot
Direction artistique : Marianne Bergeonneau
Design du logo et de la couverture : Steve Luga
Couverture : Irina Fidler
Illustrations intérieures : Eduardo Comettant, Aleksa Drageljevic, Irina Fidler, Aurore Folny, Jérémy Forveille, Laura Galiano, Gong Studios, Rémi Jacquot, Chris Knight, Ilina Naydenova, Jessica Nera Bargh, Matheus Schwartz, Aleksa Stajsic et Ömer Tunç
Carte : Patrick Janniaud
Planche BD : Marianne Bergeonneau
Design de la maquette : Amélie Bortuzzo, Laura Hoffmann et Frédéric Lipari
Maquette : Valentin Debret, Laura Hoffmann et Frédéric Lipari

L'équipe de Black Book Éditions :
Pôle administratif • David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla
Pôle boutique • Éric Bernard, Camille Bourgoin, Julien Collas, Jonathan Duvic, Julien Gaillet et Olivier Morgon
Pôle communication • Anthony Bruno et Steve Luga
Pôle édition • Marianne Bergeonneau, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene
Pôle technique • Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

Dépôt légal : Juillet 2024.
2e impression Mai 2025. Imprimé en UE.
ISBN (souple) : 978-2-38227-656-3
ISBN (deluxe) : 978-2-38227-485-9
ISBN (couv. alternative) : 978-2-38227-672-3
ISBN (collector) : 978-2-38227-493-4
ISBN (pdf) : 978-2-38227-489-7

© Black Book Éditions, 2024. Chroniques Oubliées Fantasy est une marque déposée par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

Édité par Black Book Éditions
50 rue Jean Zay
69800 Saint Priest
FRANCE,
www.black-book-editions.fr

black-book-editions.fr

Remerciements
L'auteur adresse un grand merci à Christophe Klopfert, Jérémy Provost et Poussière pour leurs relectures attentives et leurs suggestions, ce jeu serait indéniablement moins abouti sans leur aide précieuse. Merci à JP Roth, Véro Courseaux, Stéphane Depoli et, *last but not least*, Léo Depoli d'avoir essuyé les plâtres toutes ces années et subi toutes ces évolutions de règles *ad nauseam*.
Black Book Éditions remercie chaleureusement la communauté de *Chroniques Oubliées* pour sa fidélité et ses retours toujours bienveillants.
Un grand merci à Laurent pour son investissement sans faille, sa persévérance, son énergie, sa passion.

AVANT-PROPOS

Il y a tout juste dix ans, en juillet 2014, sortait la première édition de *Chroniques Oubliées Fantasy* (*COF*). Ce jeu de rôle faisait suite au jeu d'initiation sorti en boîte cinq ans auparavant, puis à une publication des règles complètes sous forme de feuilleton dans les numéros 1 à 3 du magazine *Casus Belli*. Depuis, des milliers de joueurs s'en sont emparés, ont usé les pages de leurs manuels, et surtout, ont joué des centaines d'heures durant, parcourant les Terres d'Osgild avec des campagnes telles *Les Disparus de Clairval*, *Anathazerïn* ou encore *Invincible*. L'une des forces de *Chroniques Oubliées Fantasy* est aussi d'être utilisable avec n'importe quel univers médiéval fantastique, et nul doute que, collectivement, vous avez joué encore plus dans une grande diversité de mondes. C'est là la véritable magie du jeu de rôle !

Depuis plus de dix années donc, les rôlistes ont pu largement pousser le jeu dans ses retranchements, soulever des questionnements, pointer du doigt des manques, et surtout, suggérer des améliorations et de nouvelles règles, ou des variantes. Parce que même si le cœur des règles de *COF* reste le même, chaque table joue avec ses variantes, ses options préférées. C'est là également une force de ce jeu : novices comme routards y trouvent leur compte, la simplicité des règles permettant à la fois de découvrir le jeu en douceur et d'y ajouter des règles plus pointues.

Toujours est-il que toute cette expérience, tous ces échanges sur les forums, toutes ces suggestions, Laurent Bernasconi, l'auteur du jeu, les a suivis de près. Discutant avec les membres de la communauté, il a peu à peu commencé à noircir les pages. Mois après mois, il a affiné les textes, recueillant jusqu'au dernier moment l'avis de certains fans du jeu. Jusqu'à finir par lâcher son nouveau bébé : *Chroniques Oubliées Fantasy* 2e du nom était là, prêt à servir la communauté rôliste !

Tout en gardant l'esprit d'origine, à savoir la simplicité et l'accessibilité aux nouveaux rôlistes, nous avons, avec Laurent, essayé de gommer les défauts du grand frère, qu'il s'agisse de points de règles ou d'ergonomie du jeu. Ce jeu est désormais le vôtre. Un nouveau chapitre des *Chroniques Oubliées* peut s'ouvrir. Nous vous souhaitons de longues heures d'aventures palpitantes. Bon jeu !

L'équipe Black Book Éditions, mars 2024

SOMMAIRE

Crédits 2
Avant-propos 3

Introduction 6
Qu'est-ce que le jeu de rôle ? 6
Les ingrédients du jeu 10
Fantasy 14
Les Terres d'Osgild 14
Au sommaire 17

PARTIE I · LE PERSONNAGE 19

Chapitre 1 : Création du personnage 20
1 · Rôle 20
2 · Profil 22
3 · Peuples 25
4 · Caractéristiques 26
5 · Voies et capacités 29
6 · Points de vigueur (PV) 30
7 · Dé de récupération (DR) 30
8 · Points de chance (PC) 30
9 · Points de mana (PM) 31
10 · Initiative 31
11 · Équipement 31
12 · Défense 31
13 · Valeurs d'attaque 32
14 · Dommages (DM) 32
15 · Touche finale 33

Chapitre 2 : Progression & niveaux 38
Points de vigueur 38
Valeurs d'attaque 39
Capacités et voies 39
Points de mana 43
D4°, les dés évolutifs 43
Changement d'orientation 43

Chapitre 3 : Peuples 44
Caractéristiques et interprétation 44
Demi-elfe 45
Demi-orc 46
Elfe haut 48
Elfe sylvain 50
Gnome 52
Halfelin 54
Humain 56
Nain 58
Mage 60

Chapitre 4 : Famille des aventuriers 61
Arquebusier 62
Barde 66
Rôdeur 70
Voleur 74

Chapitre 5 : Famille des combattants 78
Barbare 79
Chevalier 83
Guerrier 87

Chapitre 6 : Famille des mages 91
Ensorceleur 92
Forgesort 97
Magicien 102
Sorcier 107

Chapitre 7 : Famille des mystiques 112
Druide 113
Moine 118
Prêtre 122

Chapitre 8 : Voies de prestige 128
Voies génériques 129
Voies d'aventurier 137
Voies de combattant 146
Voies de mage 154
Voies de mystique 166

Chapitre 9 : Profils hybrides 176
Explications 176
Créer un profil hybride au niveau 1 179

Chapitre 10 : Équipement 181

Matériel d'aventurier 181
Armes 181
Armure 188
Autres biens 190
Équipement de qualité 193
Équipement exotique 193

PARTIE II · LES RÈGLES 197

Chapitre 1 : Les règles de base 198

Mécanique de Base : le test 199
Les tests de caractéristique 202
Points de chance 205

Chapitre 2 :Le combat 208

Préambule : la surprise 208
Unité de temps : le round 209
Initiative 209
Les actions 210
L'action de mouvement 211
Test d'attaque 212
Options tactiques 215
Les dommages 218
Les points de vigueur 220
Fuite 222
Poursuite 222

Chapitre 3 : Magie et sorts 227

Lancer un sort 227
Récupérer les points de mana 229

PARTIE III · MENER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE 231

Chapitre 1 : Les règles de l'aventure 232

Voyager 232
Dangers du voyage 233
Autres dangers et obstacles 236
Enquête et recherche d'indices 240

Chapitre 2 : Objets magiques 242

Niveau de magie 242
Valeur des objets magiques 242
Fabriquer des objets magiques 243
Nombre et puissance des objets 244
Cumul des bonus 245
Limiter les objets magiques 245
Identifier un objet magique 246
Origine d'un objet magique 246
Catégories d'objets 247

Chapitre 3 : Opposition 259

Mode d'emploi 259
Profils de créatures : Humanoïdes 262
Profils de créatures : Animaux 266

Chapitre 4 : Devenir MJ 304

Avant la première partie 304
Démarrer la partie 307
Séquence de jeu 309
En combat 312
Fin de partie 315
Style de jeu 316

Chapitre 5 - Scénario La Tour errante 319

Introduction pour le MJ 319
Introduction des PJ 320
Scène 1 : Coup de foudre 320
Scène 2 : Un grand mystère 321
Scène 3 : L'appel de la tour 323
Scène 4 : Pietro 325
Scène 5 : La tour maudite 326
Scène 6 : Retour vers le futur 329

Chapitre 6 - Scénario Requiem pour Clairval 331

Introduction pour le MJ 331
Introduction des PJ 332
Scène 1 : Félindra et les zombies 332
Scène 2 : Course dans les ténèbres 334
Scène 3 : Au pied du mur 336
Scène 4 : Grand final 338

ANNEXES

Index des sorts par rang 343
Personnages prétirés 348

INTRODUCTION

Bienvenue à toutes et à tous !

Chroniques Oubliées Fantasy (COF) est un jeu de rôle qui permet de vivre des aventures fantastiques entre amis, autour d'une table. Si vous savez déjà ce qu'est le jeu de rôle, alors vous êtes en terrain connu et pouvez passer le paragraphe qui suit. Pour les autres, préparez-vous à vivre un voyage extraordinaire. Suivez le guide !

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

« Dos à dos avec vos compagnons, prisonniers des profondeurs des mines de Kaer-Undün, la horde des gobelins déferle sur vous, tandis qu'au loin vous entendez le pas lourd d'un troll qui approche… Que faites-vous ? »

C'est à vos amis et vous de décider. Vous battez-vous jusqu'à votre dernier souffle ? Cherchez-vous une issue vers la surface ? Ou échafaudez-vous un plan à la fois subtil et risqué, comme vous laisser capturer pour être mené devant le roi des gobelins ? Le jeu de rôle est un jeu qui ne connaît pas d'autre limite que celle de votre imagination. Comme pour tous les jeux, il y a des règles, bien sûr, mais vous êtes libres de décider de ce que vous ferez.

Lors d'une partie de jeu de rôle (JdR), un groupe de joueurs, dont l'un prend le rôle particulier de meneur de jeu (MJ), partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis, en vivant dans la peau de personnages héroïques une aventure extraordinaire digne d'être contée par les bardes !

Le jeu de rôle se joue à plusieurs, autour d'une table. Vous n'avez besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement d'une dose de bonne humeur et d'imagination, de quelques

dés, de feuilles de personnage, de crayons et de gommes ! C'est pour ces différentes raisons que chez les Anglo-saxons, on qualifie parfois le JdR de « jeu de rôle sur table » *(tabletop roleplaying game*) ou encore de « jeu de rôle avec crayons et papier » (*pen and paper rpg*).

Si vous ne savez pas comment se déroule un jeu de rôle, vous pouvez retrouver une partie filmée en vidéo sur la chaîne YouTube de *Black Book Éditions*, accessible directement à partir de notre page internet, sur laquelle vous retrouverez également des informations sur *Chroniques Oubliées Fantasy* ainsi que les différents produits de la gamme et des ressources numériques :

Retrouvez toutes ces liens et informations ici :

www.black-book-editions.fr/COF2

Des joueurs et un meneur de jeu

Le jeu de rôle est un jeu de société qui se pratique au minimum à deux. Idéalement, une partie regroupera quatre à six joueurs (idéalement cinq). Comme nous venons de le voir, l'un d'eux doit endosser le rôle particulier de meneur de jeu (MJ) tandis que les autres, simplement appelés joueurs, incarnent les héros de l'histoire : les personnages joueurs (PJ).

Le meneur de jeu. Garant du bon déroulement de la partie, le MJ assure plusieurs fonctions :

- il **décrit les situations** aux joueurs ;
- il **joue le rôle** de tous les personnages du jeu hormis ceux des joueurs ;
- il **s'assure du bon déroulement de l'aventure** (lui seul a lu le scénario avant la partie) ;
- il **fait office d'arbitre**. En cas de litige sur les règles de jeu et sur la façon dont progresse l'histoire, c'est lui qui prend les décisions finales qui s'imposent.

Le MJ n'a cependant pas tous les pouvoirs, et il est important de préciser qu'il n'est pas l'adversaire des joueurs. Il est un conteur dont le but est de permettre à tout le monde de passer un bon moment et de s'amuser.

Les joueurs. Chaque joueur joue le rôle d'un personnage dont il décide librement ce qu'il fait et dit. Lorsqu'il interprète le PJ, le joueur a plusieurs possibilités : il peut parler de son personnage à la troisième personne (« Lhagva parle au gobelin »), à la première personne (« Je parle au gobelin »), ou comme s'il était son personnage (« Eh toi, le gobelin ! Que fais-tu là ? »). Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre : suivez votre instinct et n'hésitez pas à passer de l'une à l'autre. **C'est l'aspect « rôle » du jeu de rôle**.

Chaque joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage est défini par des **caractéristiques** (Force, Agilité, Intelligence, etc.) et des **capacités** (Double attaque, Explosion de feu, Discrétion, etc.) indiquées sur sa feuille de personnage. Ces éléments vont permettre, grâce aux règles du jeu, de déterminer comment les choses se déroulent. **C'est l'aspect « jeu »** du jeu de rôle.

Comment joue-t-on ?

Une fois que chaque joueur a son personnage, le MJ peut commencer à raconter une histoire, qu'il a lue dans un livre de *Chroniques Oubliées Fantasy* ou dont il a écrit au préalable la trame et les seconds rôles principaux. Le MJ pourrait, par exemple, commencer son histoire comme ceci :

« Vous êtes en route pour le village de Fonduval pour répondre à une petite annonce affichée dans la ville voisine : "Recherche aventuriers courageux pour

UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE
VALENTINE ET SES AMIS PLONGÉS DANS UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE
LÉO JOUE SKODJA
ANAÏS JOUE LAGVHA
SALIM JOUE IONAS
ILONA JOUE WILIBERT
VOUS APPROCHEZ DE FONDUVAL, MAIS SUR VOTRE GAUCHE VOUS VOYEZ UN INCENDIE ...
VALENTINE EST LA MJ, ELLE ANIME LA PARTIE
C'EST LOUCHE CE FEU, EST-CE QUE MON PERSONNAGE VOIT OU ENTEND QUELQUE CHOSE ?
FAIS MOI UN TEST DE PERCEPTION ...
20 NAT !!!
20
EH BIEN ... A TRAVERS LES FLAMMES, TU DISTINGUES UNE SILHOUETTE ...
QUE FAITES VOUS ?

vaincre le sorcier Drogon. Forte récompense". Alors que vous marchez sur la route qui mène à *Fonduval, vous arrivez à un croisement. Votre objectif se situe droit devant, mais à votre gauche un panneau indique le village de Borduval et une épaisse colonne de fumée noire s'élève au loin, justement dans cette direction.* Que faites-vous ? »

Les joueurs se retrouvent face à deux choix : poursuivre leur route vers Fonduval ou aller voir ce qu'il se passe en direction de Borduval. Ils devront se mettre d'accord pour poursuivre ensemble, car l'union fait la force. Retenez comme première règle que le jeu de rôle est avant tout **un jeu de coopération**.

Une fois la décision des joueurs prise, le MJ reprend l'histoire et raconte aux joueurs ce qui arrive à leurs personnages. Ainsi, MJ et joueurs développent ensemble une aventure unique au fil de la partie selon leurs décisions. Souvent, lorsque les personnages décident de réaliser une action (par exemple, monter à cheval ou bien lire un livre), le meneur peut décider ce qu'il advient en se basant sur les caractéristiques et capacités des personnages évoquées au paragraphe précédent, ainsi que sur le contexte. Parfois, en revanche, le MJ estimera qu'il ne peut pas trancher (par exemple, si un héros essaie d'attraper un malfrat ou doit se défendre contre une horrible créature) et fera appel à un « test ».

Les PJ rencontreront peut-être des villageois en fuite ou les créatures étranges qui les ont attaqués. Ces personnages secondaires seront tous joués par le meneur de jeu. C'est la raison pour laquelle on les appelle les « personnages non joueurs » (PNJ).

Les PJ exploreront des lieux exotiques ou dangereux, des régions sauvages, résoudront des énigmes et combattront des adversaires afin d'accomplir leur mission. D'aventure en aventure, ils progresseront et pourront devenir des héros réputés. Ce qu'il y a de bien avec le jeu de rôle, c'est que ça ne s'arrête jamais vraiment. Après avoir terminé une aventure, les personnages pourront en vivre des dizaines d'autres. Les joueurs pourront les jouer à nouveau, un peu plus forts, face à des défis un peu plus difficiles dans chaque nouvelle aventure.

RÈGLE DE JEU ESSENTIELLE : LE TEST

Lorsqu'un personnage réalise une action dont l'issue est incertaine, le meneur de jeu va demander au joueur d'effectuer un test, qui est la mécanique de base des règles du jeu de *COF*.

Un test consiste à lancer un dé, à ajouter au nombre obtenu un modificateur (qui est une valeur provenant d'une caractéristique et éventuellement d'une capacité du personnage), et à comparer le résultat à une valeur fixe appelée difficulté. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la difficulté, l'action entreprise réussit. En revanche, si le résultat est inférieur à la difficulté, elle échoue ou est modérée par un événement négatif (voir la partie II, chapitre « Les règles de base », page 199, pour plus de détail).

Par exemple : Marmor le guerrier saute d'un balcon pour atterrir dans un chariot de paille qui passe en contrebas. Pour savoir s'il y parvient, il lance un dé, obtient un 8 et ajoute sa valeur d'Agilité, qui est de +3. Le résultat total est de 11, qui est supérieur à la difficulté, que le meneur de jeu avait fixé à 10. Marmor atterrit effectivement dans la paille, semant ses poursuivants.

Lancez-vous !

Dans l'idéal, nous vous conseillons de commencer en tant que joueur plutôt que meneur de jeu. Mais s'il n'y a pas de meneur de jeu dans votre entourage, que vous n'avez jamais joué et que vous souhaitez devenir meneur de jeu… lancez-vous !

Si vous en avez la possibilité, vous pouvez essayer d'aller voir une partie se jouer dans une association qui pratique ce loisir, dans un magasin spécialisé près de chez vous ou tout simplement en vidéo sur internet.

Enfin, pour mener le jeu, vous trouverez aussi des conseils utiles dans le chapitre « Devenir MJ », page 304.

LES INGRÉDIENTS DU JEU

Récapitulons. Pour jouer à *Chroniques Oubliées Fantasy*, vous avez besoin :

- d'un **meneur de jeu** (ou MJ) ;
- d'un groupe de **joueurs** (un à cinq, idéalement quatre pour débuter) ;
- de personnages (voir le chapitre « Création de personnage », page 20) ;
- des règles du jeu (voir le chapitre « Les règles », p. 198) ;
- d'un scénario d'aventure ;
- de dés, de crayons à papier, de gommes, d'une table et de chaises, pour être bien installés.

Les personnages

Les personnages sont définis par une identité, une description et un certain nombre de paramètres propres au jeu : les caractéristiques, les profils, les voies, les capacités, les points de vigueur… Nous vous présentons ci-après ces différents éléments dont vous aurez besoin pour jouer.

Caractéristiques

Les caractéristiques (**Carac**.) représentent à la fois l'inné et l'acquis d'un personnage. Elles sont un indicateur de ses capacités physiques et mentales, mais aussi des compétences qu'il a apprises. Chaque personnage est défini par sept caractéristiques : Agilité (**AGI**), Constitution (**CON**), Force (**FOR**), Perception (**PER**), Charisme (**CHA**), Intelligence (**INT**) et Volonté (**VOL**). Leur valeur est généralement comprise entre -2 et +5.

Peuple

Chaque personnage appartient à un peuple : demi-elfe, demi-orc, elfe haut, elfe sylvain, gnome, halfelin, humain et nain.

Profils

En termes de jeu, l'occupation principale du personnage s'appelle un profil. Ce n'est pas un métier comme celui de n'importe quel quidam (boulanger, érudit, etc.), mais plutôt un archétype pour un personnage hors-norme destiné à vivre la vie trépidante de héros.

Le profil détermine le rôle du personnage, sa fonction dans le groupe, ce dont il est capable ainsi que les compétences et les capacités qu'il va acquérir avec l'expérience. Les profils sont répartis en quatre familles (aventuriers, combattants, mages et mystiques) que vous retrouverez dans la première partie de cet ouvrage, à partir de la page 22.

Voies

Pour chaque profil de personnage, il existe cinq voies, qui définissent en quelque sorte les compétences, pouvoirs et autres spécificités qui lui sont propres. Vous les trouverez dans le chapitre consacré à la famille à laquelle il appartient (voir page 29 et suivantes).

Chaque voie est composée de cinq **capacités**, dont le rang indique la puissance (par ordre croissant).

Capacités

Les capacités forment le cœur du système de *Chroniques oubliées*, elles correspondent aux compétences spécifiques, attaques spéciales, pouvoirs, sorts etc. dont dispose le personnage. Chaque capacité est une règle particulière et

le texte décrivant la capacité (voir les chapitres consacrés aux familles de profils) prime sur la règle générale. Si rien n'est précisé, la règle générale s'applique.

Les capacités signalées par le symbole * accolé à leur nom sont des sorts (par exemple, Télékinésie*).

Fréquence des capacités. Sauf mention contraire, les capacités peuvent être utilisées aussi souvent que le joueur le souhaite. Les deux exceptions les plus fréquentes sont les suivantes :

- une capacité qui indique *une fois par combat* nécessite de terminer une récupération rapide (30 min de repos) pour pouvoir à nouveau être utilisée. *Une fois par combat* est une simplification qui évite d'alourdir le texte, pour autant la capacité peut être utilisée hors combat ;
- une capacité qui indique *une fois par jour* nécessite de terminer une récupération complète (8 h de repos) pour pouvoir être utilisée à nouveau.

Points de vigueur

Tous les personnages possèdent des points de vigueur (**PV**). Ce nombre représente leur énergie, leur capacité à éviter les dangers. Le nombre de PV varie pour représenter l'état de santé et de fatigue du personnage, mais aussi l'énergie qu'il lui reste pour éviter encore les coups. Plus les PV baissent, plus vous êtes en danger (voir le chapitre « Le combat », page 208).

Une haute valeur de PV correspond à un combattant expérimenté. Ainsi pour un personnage qui possède 40 PV, un coup d'épée qui fait perdre 8 PV représente un coup qui a été en grande partie esquivé ou dévié et encaissé, à peine une estafilade superficielle, alors que pour un personnage qui ne possède que 6 PV, il s'agit d'un coup mortel en pleine poitrine.

Un personnage à qui il ne reste qu'un seul PV est littéralement épuisé et victime de multiples contusions et coupures. S'il perd un seul PV de plus, il sombre dans l'inconscience avec le risque de périr de ses blessures.

Dé de récupération

Les dés de récupération (**DR**) constituent la capacité du personnage à récupérer, à reprendre son souffle (voir le chapitre « Le combat », page 30).

Points de chance

Les points de chance (**PC**) indiquent bien sûr à quel point un personnage est chanceux, mais peuvent

aussi signifier à quel point il bénéficie de la faveur des dieux ou du destin (voir le chapitre « Les règles de base », page 198).

Points de mana

Le mana est une énergie particulière inscrite dans le tissu même du monde et de l'univers. C'est grâce au mana que certains personnages peuvent lancer des sorts, qu'ils soient magiciens, sorciers, prêtres ou druides. Les points de mana (**PM**) représentent la capacité des PJ à lancer des sorts (voir le chapitre « Magie et sorts », page 227).

Initiative, valeur d'attaque, Défense

Lorsque survient un combat (ce qui arrive malheureusement trop souvent dans la vie d'un héros), l'Initiative (**Init.**) permet de déterminer la vitesse de réaction et le moment où un personnage agit. La valeur d'attaque et la Défense (**DEF**), quant à elles, représentent bien sûr sa capacité à porter des attaques contre un ennemi et à résister aux siennes (voir le chapitre « Le combat », page 208).

Un Set de dés complet

Les dés

Le dé classique, connu de tous, caractérisé par sa forme cubique et ses six faces numérotées, n'est pas le seul dé utilisé par les règles de *Chroniques Oubliées Fantasy*. Nous allons utiliser pas moins de six types différents de dés aux formes fascinantes dont le nombre de faces va de 4 à 20 !

- Dé à 4 faces (d4)
- Dé à 6 faces (d6)
- Dé à 8 faces (d8)
- Dé à 10 faces (d10)
- Dé à 12 faces (d12)
- Dé à 20 faces (d20)

De plus, vous trouverez parfois dans *COF* la mention à un **d3**. Il s'agit là en réalité d'un d6 dont on divise le résultat par deux, en arrondissant le résultat à l'entier supérieur. Plus simplement, considérez qu'un résultat de 1 ou 2 vaut 1, 3 ou 4 vaut 2 et 5 ou 6 vaut 3.

UTILISER LES DÉS

Dans les règles, on vous demandera parfois de lancer 1d8+2. Dans ce cas, lancez un dé à 8 faces, lisez le résultat obtenu et ajoutez-y 2.

> **Exemple :** si vous obtenez 5 au dé, le résultat final est de 7.

Si vous lisez 3d6+4, lancez trois fois le dé à 6 faces (ou simultanément trois dés à 6 faces si vous en possédez suffisamment), faites la somme des résultats obtenus et ajoutez-y 4.

> **Exemple :** si vous obtenez successivement 3, 5 et 2 aux dés, le résultat final est de 14.

Pour débuter, prévoyez au minimum deux exemplaires de chaque type de dés : un jeu complet pour les joueurs et un autre pour le

meneur de jeu. Par la suite, si vous jouez régulièrement, il est préférable que chaque joueur possède son propre set de dés. Le meneur, quant à lui, pourra trouver utile de posséder plusieurs sets de dés, surtout plusieurs d20, pour gérer plus rapidement les actions de combat lorsqu'il incarne plusieurs personnages en même temps.

En effet, le d20 est le dé le plus utilisé à *COF*, car il sert pour effectuer les tests qui sont au cœur de la mécanique du jeu.

Ces dés sont disponibles dans toutes les boutiques de jeux ainsi que sur le site internet de *Black Book Éditions* (www.black-book-edition.fr).

Le *Set de dés* officiel de *COF* contient également un deuxième d10 indiquant les dizaines, utilisé dans d'autres variantes du jeu de rôle.

Un dé à 20 faces

Les accessoires

Si des feuilles blanches, des gommes et des crayons à papier (non fournis) sont les seuls outils indispensables pour jouer, il existe cependant quelques autres accessoires très pratiques, comme une surface de jeu effaçable à sec ou des pions cartonnés pour représenter les personnages et les monstres du jeu. N'hésitez pas à aller faire un tour en boutique pour trouver votre bonheur.

L'écran du MJ. Cet écran cartonné permet au MJ de cacher les pages de l'aventure et ses jets de dés, et de consulter les tables de jeu importantes qui sont regroupées derrière l'illustration.

Les VTT. Rien à voir avec le vélo, en jeu de rôle, VTT signifie *Virtual Table Top* ou encore table virtuelle. Il s'agit d'une autre organisation du jeu où le MJ et chaque joueur sont derrière leur écran d'ordinateur, mais jouent comme s'ils étaient assis autour de la même table grâce à la magie de l'internet. Une table virtuelle est donc un logiciel (ou une application) qui vous permet de relier les joueurs et le MJ qui jouent « en ligne », et de gérer la table de jeu : lancer les dés, utiliser les règles, sonoriser la partie, présenter des illustrations ou des plans, utiliser des *tokens* (pions) pour gérer les déplacements des PJ et des adversaires sur une *battlemap* (plan) lors des combats, etc. Elle permet une expérience de jeu proche du jeu de rôle sur table et n'a donc rien à voir non plus avec un jeu vidéo massivement multijoueur (MMORPG).

PETIT LEXIQUE RÔLISTE

Background : terme anglais désignant le passé d'un personnage ou le contexte général de l'univers de jeu ou d'un lieu.
Campagne : suite d'aventures formant une même saga.
JdR : jeu de rôle
MJ : meneur de jeu
PJ : personnage joueur
PNJ : personnage non joueur. Tous les personnages joués par le MJ.
***Roleplay* (ou RP) :** terme anglais signifiant « interprétation ». Le *roleplay* est la manière d'incarner son personnage à la table de jeu.
Rôliste : nom désignant un joueur de jeu de rôle.

FANTASY

Comme son nom l'indique, *Chroniques Oubliées Fantasy* est un jeu de rôle de *fantasy* (médiéval fantastique en français), c'est-à-dire qu'il s'inspire des grandes références du genre telles que *Conan le barbare*, *Le Seigneur des anneaux*, *Les Chroniques de Narnia* ou encore *Le Trône de Fer*. Toutefois, si vous n'avez pas déjà choisi votre univers préféré, nous vous proposons aussi dans ces pages un cadre de jeu optionnel : les **Terres d'Osgild** (voir un peu plus loin).

Un monde médiéval fantastique est à la fois semblable à notre monde et très différent.

- Il est semblable au nôtre parce que la plupart des règles de la physique et de la biologie s'y appliquent normalement : la pesanteur, le cycle du jour et de la nuit, la nécessité de respirer, de boire ou de manger. Si rien n'est précisé ou si vous avez un doute, par défaut, le monde fonctionne comme le nôtre.
- Il est un peu différent du nôtre, car il possède un niveau de technologie proche de celui du moyen-âge. Mais pas un moyen-âge historique, un Moyen Âge idéalisé et très étendu où se mélangent allègrement différentes périodes. Ce monde est un endroit relativement vierge où l'homme ne domine pas encore les éléments, où l'aventure peut se trouver au bout du champ, où le moindre voyage peut être une expédition en soi.
- Il est très différent du nôtre parce que la magie et les dieux existent. La magie peut être très puissante, voire destructrice, mais le commun des mortels n'y a pas accès. Les prêtres sont les détenteurs de magie les plus courants. Les magiciens sont plus rares et leurs pouvoirs sont considérables.
- Des créatures étranges peuplent ce monde : des monstres et des personnages de conte de fées comme les trolls, les griffons ou encore les terribles dragons. *Chroniques Oubliées Fantasy* vous permet d'incarner un personnage issu d'un peuple fantastique comme un elfe, un gnome, un nain ou encore un demi-orc. Ces êtres sont connus et globalement acceptés par la société humaine ; toutefois, ils restent des individus exotiques et les préjugés à leur encontre sont nombreux. Notez que selon le choix du cadre de jeu, cet aspect, tout comme la présence de magie, peut-être plus ou moins développé.
- Les personnages sont des héros avec un grand « H ». Dès le départ, le parti est pris d'en faire des personnes aux talents supérieurs à la moyenne, dotées d'un potentiel de progression important. Assez rapidement, un personnage de *COF* sera capable de vaincre à lui seul un groupe entier de gobelins, d'affronter un géant et de résister à des attaques qui tueraient à coup sûr le commun des mortels. Mais rappelez-vous que de grands pouvoirs appellent de grands devoirs…

LES TERRES D'OSGILD

Les Terres d'Osgild sont l'univers qui sert de cadre de jeu officiel de *Chroniques Oubliées Fantasy*. Rien ne vous oblige à l'utiliser, mais cela vous facilitera la tâche si vous souhaitez jouer les aventures spécifiquement éditées pour ce jeu sans avoir besoin de faire la moindre modification de contexte.

Si vous êtes meneur de jeu, vous trouverez une description détaillée de ce cadre de jeu dans le supplément *Atlas d'Osgild & règles optionnelles*.

Si vous êtes joueur, n'hésitez pas à jeter un œil aux paragraphes qui suivent, ils présentent les informations de base que tout habitant de ce monde peut connaître. Sinon, votre MJ pourra toujours vous donner ces informations au cours des parties.

Présentation

Les Terres d'Osgild ne sont qu'une petite portion d'un continent plus vaste. Cette région mesure environ 1 500 km d'est en ouest pour 1 000 km du nord au sud, et elle est encadrée par deux étendues maritimes : la mer Mauve à l'est et l'océan Pélurique à l'ouest.

Les nains et les elfes nomment cette zone géographique le Mitan. Osgild est en effet le nom d'un ancien empire, fondé il y a environ 2 500 ans par les humains aux dépens des peuples anciens. L'empire termina son expansion, il y a environ 1 500 ans et s'effondra cinq siècles plus tard. Six siècles de chaos et de fluctuations suivirent durant une période connue sous le nom des âges sombres qui vit nains et elfes se réapproprier une partie du territoire perdu.

La région a obtenu ses frontières et sa structure géopolitique actuelle il y a un peu plus de trois siècles, lors du traité de paix de Monastir. Il fut signé entre les deux plus grandes nations des Terres d'Osgild, la principauté d'Arly et les marches du Piémont, et marque l'an 1 de la datation officielle des nations humaines.

La route qui relie Ferrance (capitale de la principauté d'Arly) à Port-Libre (une cité franche des marches du Piémont) est le chemin connu le plus court d'un bord à l'autre du continent. Cela en fait un axe commercial d'exception où transitent des marchandises exotiques et des voyageurs de pays lointains, voire d'autres continents.

Nous sommes actuellement en l'an 325 PM (post Monastir).

Pour ceux qui sont déjà familiers avec la gamme *COF*, il s'est passé quarante-et-une années depuis *Les Disparus de Clairval* et onze années après la fin d'*Anathazerïn, le sang des premiers-nés*. Si vous souhaitez faire jouer ces aventures, le calendrier sera bien sûr différent de celui que nous évoquons ici.

Nations

L'ancien empire d'Osgild s'est scindé en une demi-douzaine de nations :

- à l'ouest le comté du Ponant ;
- au cœur des terres, la principauté d'Arly et les marches du Piémont ;
- vers l'est, les trois provinces plus isolées que sont le duché de Périk, le pays de Dorn et la baronnie de Bordant ;
- enfin le Protectorat de fer, autrefois comté de Nördan, est la tête de pont d'un vaste empire martial venu de l'autre côté de la mer Mauve, il y a moins d'un siècle.

En dehors des nations quelques cités libres prospèrent :

- la bien nommée Port-Libre est une cité franche des marches du Piémont ;
- Guilde est un port majeur et une cité cosmopolite à l'architecture extraordinaire ;
- Feng, dans les îles d'Ouister, est un port exotique et un repaire de pirates ;
- Xélys, au sud, est une cité troglodyte dans une faille, célèbre pour ses compagnies de mercenaires.

Du côté des nations non humaines :

- au sud, les nains du royaume de Kaerimbor revendiquent les monts Argentés ;
- le royaume elfique de Hautesylve s'étend sur la forêt du même nom ;
- les orcs règnent sans partage sur le désert des Morteroches.

Vous en apprendrez un peu plus sur la répartition géographique des personnages non humains au chapitre suivant, lorsque le moment sera venu de choisir le peuple du personnage.

Climat

Le climat des Terres d'Osgild est principalement tempéré avec des zones plus froides au nord et plus chaudes au sud. Il est aussi plus humide à l'est qu'à l'ouest, avec des conséquences locales parfois extrêmes (jungle de Luir-An-Doral à l'est, désert de Tanith et désert des Morteroches à l'ouest). Cependant certaines régions bénéficient de microclimats étranges, par exemple l'alternance parfaite de pluie et de soleil dont bénéficie le royaume elfique de Hautesylve, ou le climat chaud et sec des collines de la Pacherie (juste au-dessus des monts Argentés). Pour certains sages, il n'est pas exclu qu'une magie subtile soit à l'œuvre par endroit.

UNIVERS ALTERNATIFS

Rien n'oblige le MJ à choisir les Terres d'Osgild pour cadre de jeu. Libre à lui de choisir la Terre du Milieu s'il est passionné par *Le Seigneur des anneaux* ou Westeros si son cœur penche plutôt vers *Le Trône de fer*. Il existe aussi d'autres cadres de jeu de rôle, par exemple Alarian ou la cité sainte de Laelith, deux autres régions développées dans des ouvrages publiés par *Black Book Éditions*, qui vous propose de les lier aux Terres d'Osgild. Vous pouvez enfin créer votre propre univers, si vous débordez d'imagination.

Attention toutefois, si vous utilisez un monde imaginaire déjà défini, comme la Terre du Milieu, il vous faudra sans doute remettre en cause certains choix de règles en plaçant le curseur de façon différente sur l'échelle de la magie d'une part, et celle du niveau d'héroïsme d'autre part (voir la section des règles optionnelles). Cet équilibre est délicat et, si vous êtes débutant, nous vous conseillons vivement de jouer avec les concepts proposés par défaut et les règles de *COF* qui sont adaptées à ce style de jeu.

AU SOMMAIRE

Le présent ouvrage est donc le livre de base de la gamme *Chroniques Oubliées Fantasy*. Il contient la présentation du jeu et les règles complètes pour pouvoir y jouer.

- La première partie s'adresse essentiellement aux joueurs, puisqu'elle a pour objet la création et l'évolution des personnages au fil des parties.

- La deuxième partie présente les règles de base dont joueurs et meneur de jeu auront besoin pour jouer.

- La troisième partie concerne uniquement le meneur de jeu puisqu'elle lui fournit des règles complémentaires pour gérer les aventures qu'il va faire vivre aux joueurs, mais aussi des éléments tels que pièges, poisons et adversaires. Pour mettre les choses en pratique, l'ouvrage se termine par deux scénarios.

Mais assez bavardé, il est grand temps d'aller regarder tout cela de plus près.

Bonne lecture et bon jeu!

PARTIE I

LE PERSONNAGE

CHAPITRE 1

CRÉATION DU PERSONNAGE

Pour pouvoir se lancer dans une partie de *Chroniques Oubliées Fantasy*, il est indispensable que chaque joueur dispose d'un personnage joueur (PJ). S'il n'a encore jamais joué, il y a deux possibilités : utiliser un personnage déjà prêt à jouer (ou « prétiré », dans le jargon rôliste), ou bien créer un personnage en utilisant les règles fournies dans ce chapitre.

- Si votre temps est limité ou si ça vous semble plus confortable pour une première expérience, nous fournissons à la fin de cet ouvrage des PJ prétirés, qui vous permettront de débuter directement la partie. Vous pourrez recopier ces PJ sur la feuille de personnage vierge fournie en fin d'ouvrage ou télécharger gratuitement leurs feuilles sur www.black-book-editions.fr. Une fois que vous aurez choisi votre personnage, il ne vous restera plus qu'à lui apporter la touche finale en vous rendant au point 15 de ce chapitre, afin de choisir éventuellement des langues connues, un idéal héroïque ou un travers.
- Si vous avez un peu de temps ou si vous en avez envie (même en étant débutant), créer vous-même un PJ permet de définir le héros correspondant le plus à vos aspirations. Ce chapitre va vous expliquer comment procéder. Notez que la création d'un PJ se fait idéalement en collaboration entre le joueur concerné et le meneur de jeu (MJ).

Comme nous allons le voir dans les paragraphes qui suivent, un personnage est défini par un certain nombre d'éléments qu'il convient d'inscrire sur une feuille de personnage (n'hésitez pas à photocopier pour cela la feuille vierge fournie en fin d'ouvrage ou disponible sur le site internet www.black-book-editions.fr).

1 · RÔLE

La première chose à déterminer est le rôle que vous voulez jouer. Avant de traiter votre personnage du point de vue des règles, il vous faut commencer par l'imaginer, par le rêver. Essayez de vous faire une image mentale de votre futur alter ego.

CHRONIQUES OUBLIEES
FANTASY
NOM DU PERSONNAGE
JOUEUR
NIV.
VOIE DU PEUPLE
Rang 1 :
Rang 2 :
Rang 3 :
Rang 4 :
Rang 5 :
INIT.
DEF.
PTS DE VIGUEUR
MAX
POINTS DE CHANCE
+10 à un test
MAX
DÉS DE RÉCUPÉRATION
TYPE DE DÉ
MAX
Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV
POINTS DE MANA
MAX
CARACTÉRISTIQUES
VALEUR
NOTES
CON
FOR
PER
CHA
INT
VOL
FAMILLE
PROFIL
IDÉAL HÉROÏQUE
TRAVERS
ARMES
ATTAQUE
DM
1d20 +
SPÉCIAL/PORTÉE
ATTAQUES
TOTAL
CONTACT
NIV.
FOR
MAGIQUE
NIV.
VOL
EQUIPEMENT
©2024, Black Book Éditions, tous droits réser
VOIE 3 :
Rang 1 :
Rang 3 :
Rang 4 :
Rang 5 :
3
10
12
6
8
7
9
5
4
2
14
13
11

LA CRÉATION DE PERSONNAGE (RÉSUMÉ)

Après avoir réfléchi au personnage que vous voulez jouer, voici les différentes étapes à suivre pour lui donner corps.

1. Rôle (page 20)
2. Profil (page 22)
3. Peuple (page 25)
4. Caractéristiques (page 26)
5. Voies et capacités (page 29)
6. Points de vigueur (page 30)
7. Dé de récupération (page 30)
8. Points de chance (page 30)
9. Points de mana (page 31)
10. Initiative (page 31)
11. Équipement (page 31)
12. Défense (page 31)
13. Valeurs d'attaque (page 32)
14. Dommages (page 32)
15. Touche finale (page 33).

Vous ressemble-t-il ou est-il tout votre contraire ? Est-ce une guerrière aux muscles d'acier ou un magicien chétif doté de grands pouvoirs ? Quel rôle avez-vous envie de tenir au sein de votre équipe de héros en herbe ? Un combattant sans peur ? Une lanceuse de sorts ? Un mystique habité par la foi ? Une aventurière polyvalente ? Un voleur pernicieux ? Souhaitez-vous plutôt jouer une naine bourrue ou un gracieux elfe ? À moins qu'un humain ne vous semble moins caricatural à interpréter…

Si vous manquez d'idées, il est souvent plus aisé de partir d'une illustration. Elle peut être choisie dans cet ouvrage, mais Internet fourmille de propositions grandioses et inspirantes. Ce peut être un très bon point de départ. Et si vous n'avez pas plus d'idées que ça au départ, ce n'est pas grave du tout : vous pouvez très bien commencer avec un concept vague (un guerrier, une magicienne…), le reste viendra au fur et à mesure de la création du personnage, voire plus tard, en cours d'aventure.

Enfin, il est toujours bon de tenir compte des autres joueurs. L'idéal est que les joueurs soient réunis pour créer leurs personnages de façon à créer un groupe équilibré. Ils auront moins de difficultés à surmonter les défis qui leur seront proposés si les personnages sont complémentaires plutôt que concurrents, et chacun pourra briller à son tour. La diversité est une force, qu'on se le dise !

Tout au long de cet ouvrage, nous baserons nos exemples sur les personnages créés par notre table de jeu, composée comme suit :

- Anaïs jouera **Lhagva, fille de Nuala** et elle décide que ce sera une puissante combattante qui ne connaît pas la peur ;
- Salim veut avoir des pouvoirs magiques et jouer un lanceur de sorts ; son personnage se nomme **Ionas Melenwë** ;
- Léo veut jouer un personnage féminin proche de la nature, elle se nommera **Skodja** ;
- Ilona interprètera **Wilibert Sûreté**, un personnage discret, un tantinet filou ;
- Quant à notre meneuse de jeu, elle se prénomme Valentine.

Dans ce chapitre, nos explications sur les règles de création de personnage seront illustrées par les différentes étapes de création de Lhagva et de Ionas.

2 · PROFIL

Vous trouverez ci-après une brève présentation des quatre familles de profils et des quatorze profils de *COF* qui y sont associés.

- Chaque famille détermine les **points de vigueur** (**PV**) et éventuellement les **points de chance** (**PC**) et les **dés de récupération** (**DR**) associés (voir les points 6, « Points de

vigueur », 7, « Dé de récupération », et 8, « Points de chance »).

- Chaque profil indique entre crochets quelles sont les **caractéristiques** les plus utiles au personnage par ordre d'importance et donne accès à des **capacités** réparties dans cinq **voies** (voir le point 5, « Voies et capacités ») et détermine l'équipement que le personnage peut utiliser (voir le point 11, « Équipement »).

Commencez par choisir une famille de profils (aventuriers, combattants, mages et mystiques) avant de choisir en son sein le profil qui correspond le mieux à l'idée que vous avez de votre futur personnage. Ce sera le **profil principal** du personnage, qui représente son occupation d'origine. Plus tard, votre héros pourra éventuellement sortir de cette formation initiale si vous le souhaitez et faire l'acquisition de capacités et de voies en dehors de ce profil (voir le chapitre « Progression & niveaux », page 38).

Niveau. À la création, chaque personnage débute au **niveau 1** de son profil (inscrivez 1 sur la ligne niveau de la fiche de héros).

Aventuriers

La famille des aventuriers regroupe tous ceux qui sont taillés pour l'aventure avec un grand A, le voyage et l'exploration et, dans une certaine mesure, le combat. Ce sont des personnages polyvalents et des débrouillards professionnels.

Les aventuriers partagent une vigueur intermédiaire (**4 PV**) et la maîtrise d'une liste intermédiaire d'armes. Ils portent des armures légères

(cuir ou cuir renforcé) et leur caractéristique commune est l'Agilité.

Les aventuriers débutent avec **1 point de chance (PC) de plus** que les autres personnages.

- **Arquebusier :** un spécialiste de l'usage des armes à feu et des explosifs, souvent mercenaire [Agilité, Intelligence, Constitution] ; voir page 62.
- **Barde :** un artiste polyvalent capable d'utiliser la rapière autant que la magie [Charisme, Agilité, Volonté] ; voir page 66.
- **Rôdeur :** un spécialiste de la survie en milieu naturel, ami des animaux et archer hors pair [Agilité, Perception, Constitution] ; voir page 70.
- **Voleur :** un filou agile et sournois taillé pour l'infiltration ou la criminalité [Agilité, Intelligence, Charisme] ; voir page 74.

Combattants

La famille des combattants regroupe tous ceux qui sont taillés pour le combat et l'art de la guerre.

Les combattants partagent une vigueur élevée **(5 PV)** et la maîtrise de très nombreuses armes. Ils portent des armures lourdes (cotte de mailles ou armure de plaque, même si le barbare est plus limité). Leur caractéristique commune est la Force.

- **Barbare :** un guerrier sauvage issu d'une culture primitive capable d'entrer en rage [Force, Constitution, Agilité] ; voir page 79.
- **Chevalier :** un héros en armure rutilante qui chevauche une monture magique [Force, Charisme, Constitution] ; voir page 83.
- **Guerrier :** un spécialiste du combat au corps à corps, un soldat d'élite [Force, Constitution, Agilité] ; voir page 87.

> ***Exemple :*** *Anaïs veut un personnage brutal et pas trop civilisé et a décidé que son personnage, Lhagva, serait une barbare. Ses caractéristiques les plus importantes sont donc la Force et la Constitution ; nous devons le garder à l'esprit lors de l'étape suivante.*

PROFILS HYBRIDES

Si vous êtes un joueur averti ou si vous avez en tête un concept original de personnage qui ne correspond à aucun des profils standard, il est possible de mélanger les voies de plusieurs profils pour obtenir un profil hybride (voir le chapitre « Profils hybrides », page 176). Si cette option vous intéresse, discutez-en avec votre MJ.

Mages

La famille des mages regroupe tous ceux qui emploient la magie profane (par opposition à la magie divine des mystiques). Ils sont peu nombreux dans la société et détiennent entre leurs mains un pouvoir extraordinaire et dangereux.

Les mages partagent une vigueur faible (**3 PV**), ils ne portent aucune armure (à l'exception du forgesort) et maîtrisent très peu d'armes. Leur caractéristique commune est l'Intelligence (remplacée par le Charisme pour l'ensorceleur).

Les mages débutent avec **1 capacité de rang 2** en plus des capacités de rang 1 acquises par les autres personnages (voir le point 5, « Voies et capacités »).

- **Ensorceleur :** un magicien charismatique qui emploie une magie subtile [Charisme, Volonté, Agilité] ; voir page 92.
- **Forgesort** : un magicien et artisan qui crée des élixirs ou inscrit des runes [Intelligence, Volonté, Constitution] ; voir page 97.
- **Magicien :** un intellectuel qui pratique une magie académique efficace et directe [Intelligence, Volonté, Agilité] ; voir page 102.

- **Sorcier :** un adepte de la magie noire qui contrôle les morts et les démons [Intelligence, Volonté, Constitution] ; voir page 107.

> ***Exemple :*** *Salim souhaite jouer un lanceur de sorts, mais pas un érudit, plutôt un contemplatif et un artiste. Il a décidé que Ionas sera un ensorceleur, le CHA sera donc sa caractéristique la plus importante (suivi de la VOL et de l'AGI).*

Mystiques

La famille des mystiques regroupe tous ceux qui ont une vie spirituelle intense. Ils ont en commun la méditation et la prière ainsi que des capacités qui défient les lois naturelles habituelles, notamment en ce qui concerne la récupération. Ils bénéficient d'une combinaison de capacités magiques et de capacités de combat intermédiaires, et leur caractéristique commune est la Volonté (VOL), généralement associée à une autre caractéristique mentale.

Comme les Aventuriers, les mystiques gagnent des PV intermédiaires (**4 PV**).

Les mystiques débutent avec **1 dé de récupération (DR) de plus** que les autres personnages.

- **Druide :** un protecteur de la nature et un magicien des forces naturelles [Perception, Volonté, Constitution ou Agilité] ; voir page 113.
- **Moine :** un ascète qui endurcit son corps, son esprit et maîtrise le combat à mains nues [Volonté, Perception, Agilité] ; voir page 118.
- **Prêtre :** le bras armé d'une religion capable de soigner ceux qui en ont besoin comme d'occire les infidèles [Charisme, Volonté, Force] ; voir page 122.

3 · PEUPLES

Choisissez le peuple de votre personnage parmi l'un des huit peuples de base (voir leurs descriptions au chapitre « Peuples »).

LES FAMILLES DE PROFIL EN RÉSUMÉ

- **Aventurier :** 4 PV et 1 PC supplémentaire
- **Combattant :** 5 PV
- **Mage :** 3 PV et 1 capacité de rang 2 supplémentaire
- **Mystique :** 4 PV et +1 DR supplémentaire

- **Demi-elfe :** un être entre deux cultures, souvent d'une grande sensibilité (profils typiques : barde, prêtre) ; voir page 45.
- **Demi-orc** : une force de la nature en butte aux préjugés (profils typiques : barbare, guerrier); voir page 46.
- **Elfe haut :** un peuple d'intellectuels et d'artistes (profils typiques : barde, magicien, ensorceleur) ; voir page 48.
- **Elfe sylvain :** le peuple de la forêt, vif et en alerte (profils typiques : druide, rôdeur). ; voir page 50.
- **Gnome :** un petit peuple passé maître dans les sciences (profils typiques : forgesort, arquebusier) ; voir page 52.
- **Halfelin :** un petit peuple discret, mais plein d'astuce et de courage (profils typiques : voleur, rôdeur) ; voir page 54.
- **Humain :** le peuple le plus polyvalent (profils typiques : tous) ; voir page 57.
- **Nain :** un peuple bourru, idéaliste et résistant (profils typiques : guerrier, prêtre) ; voir page 58.

Le choix du peuple peut être influencé par celui du profil, de façon que le personnage profite de ses points forts, comme un demi-orc barbare ou un elfe sylvain rôdeur. Mais il est aussi possible d'en prendre le contrepied, comme un halfelin barbare ou un demi-orc barde. Des choix plus originaux vous permettent de ne pas jouer un archétype de personnage déjà vu et revu.

Le peuple choisi a deux conséquences mécaniques sur le personnage (toutes deux précisées dans le paragraphe dédié au peuple, dans le chapitre « Peuples ») :

- modification de deux valeurs de caractéristiques (une seule pour les humains ; voir ci-après, au point 4, « Caractéristiques ») ;
- ajout d'une **voie de peuple** (voir ci-après, au point 5, **« Voies et capacités »)**.

> ***Exemple :*** *Anaïs décide que son personnage barbare sera une humaine, tandis que Salim choisit un elfe haut, déjà parce que c'est classe, mais aussi parce qu'il a repéré que cela lui donnerait un bonus supplémentaire de CHA, la caractéristique la plus importante pour un ensorceleur.*

4 · CARACTÉRISTIQUES

Le personnage est défini par sept caractéristiques (quatre physiques, et trois mentales) que l'on associe à certains types d'action. À la création, chaque caractéristique a une valeur comprise entre -2 à +5 (voir ci-après).

Les quatre caractéristiques physiques

- L'**Agilité (AGI)** évalue la coordination générale, la vitesse, la souplesse, les réflexes et la dextérité.

  Actions type : faire des acrobaties, tenir en équilibre, grimper, sauter, sprinter, se déplacer en silence, crocheter, chaparder. Esquiver une attaque et attaquer à distance.

- La **Constitution (CON)** représente la santé, la vitalité, la résistance et l'endurance.

  Actions type : résister aux éléments, à la fatigue, aux poisons, aux privations, courir longtemps. Encaisser des blessures.

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire. Elle est directement reliée au gabarit.

  Actions type : gagner un bras de fer, soulever, tordre, lancer un objet lourd, immobiliser un adversaire. Attaquer au contact et infliger des blessures.

- La **Perception (PER)** représente les cinq sens, mais aussi l'intuition et la capacité à percevoir les émotions des autres. Elle permet d'analyser son environnement rapidement et donc de réagir vite. La PER *détermine* aussi l'ordre d'action en combat.

  Actions type : être vigilant, observer, entendre, détecter, repérer, pister, deviner, ressentir, faire preuve de psychologie et de spiritualité. Utiliser la magie druidique.

Les trois caractéristiques mentales

- Le **Charisme (CHA)** traduit la force de persuasion, la personnalité, les capacités de séduction, mais aussi la destinée du personnage. Les points de chance *découlent du CHA*.

  Actions type : bluffer, mentir, négocier, séduire, intimider, convaincre. Utiliser la magie innée ou divine (barde, ensorceleur, prêtre).

- L'**Intelligence (INT)** représente l'érudition générale, la mémoire, les capacités d'apprentissage et de raisonnement. Un personnage avec une INT négative ne sait ni lire, ni écrire.

  Actions type : raisonner, comprendre, connaître, apprendre, se souvenir, chercher, trouver une information (livre). Utiliser la magie profane (magicien, forgesort, sorcier).

- La **Volonté (VOL)** correspond à la force de caractère, au courage, ainsi qu'à l'énergie interne. Elle d*étermine l'attaque magique et les points de mana*, et est donc primordiale pour les lanceurs de sorts.

  Actions type : résister à la magie ou à la peur.

Dans *Chroniques Oubliées Fantasy*, contrairement à d'autres jeux de rôle, les caractéristiques ne représentent pas seulement l'inné, mais aussi l'acquis. Ainsi, elles représentent les compétences générales du personnage tant que celui-ci n'a pas acquis un entraînement particulier : courir et sauter (AGI), détecter et observer (PER) ou convaincre (CHA), etc. En complément, un personnage peut acquérir des capacités (voir le point 5, « Voies et capacités », ci-après) qui correspondent à des compétences spécialisées le distinguant du commun des mortels.

Valeur de base des caractéristiques

À la création d'un personnage, commencez par choisir l'une des trois séries de valeurs suivantes (polyvalent, expert, spécialiste) selon ce qui correspond le mieux à l'image que vous vous faites du personnage. L'échelle des valeurs de caractéristiques ci-dessous vous permet de vous faire une idée de la valeur d'une caractéristique à travers des mots.

Échelle des valeurs de caractéristiques

Valeur	Description
-3	Catastrophique
-2	Très faible
-1	Faible, sous la moyenne pour un humain
0	Moyen pour un humain
+1	Supérieur à la moyenne pour un humain
+2	Bon
+3	Très bon
+4	Excellent, maximum pour un humain à la création
+5	Extraordinaire, maximum pour un héros non humain à la création

Répartissez les sept valeurs de la série choisie dans les différentes caractéristiques dans l'ordre que vous souhaitez. Rappelez-vous toutefois que **chaque profil est associé à trois caractéristiques** ; il est vivement conseillé de leur affecter vos trois meilleures valeurs.

- **Polyvalent** +2, +2, +2, +1, +1, +0, -1
- **Expert** +3, +2, +1, +1, +0, +0, -1
- **Spécialiste** +4, +2, +1, +0, +0, -1, -1

Magie. Si vous voulez que votre personnage pratique la magie, veillez à mettre au moins une valeur de +1 dans la caractéristique de magie correspondante (INT pour les sorts de magicien, de forgesort et de sorcier, CHA pour les sorts d'ensorceleur, de barde et prêtre, PER pour les sorts de druide).

> ***Exemple :*** *Salim choisit la série de l'expert. Pour utiliser la magie, il doit privilégier le charisme (CHA) et la volonté (VOL), il assigne donc au CHA la valeur de +3. S'il veut lancer de nombreux sorts, il lui faut aussi une bonne Volonté (VOL), il assigne +2 en VOL. Il assigne enfin +1 en AGI et +1 en CON, car*

on a toujours besoin d'un peu plus de vigueur pour résister aux dangers de la vie de héros ! Pour le -1 il choisit la FOR, car il ne compte pas combattre au corps à corps.

Modificateur de peuple

Une fois les valeurs de base des caractéristiques attribuées, il convient de les ajuster en appliquant des modificateurs liés au peuple du personnage (voir la table « Modificateur de peuple »). Dans certains cas, vous aurez à choisir entre deux caractéristiques.

Modificateur de peuple

Peuple	Ajustement à la valeur	Peuple	Ajustement à la valeur
Demi-elfe	+1 PER ou CHA, -1 FOR ou CON	**Gnome**	+1 INT ou PER, -1 FOR
Demi-orc	+1 FOR ou CON, -1 CHA ou INT	**Halfelin**	+1 AGI ou VOL, -1 FOR
Elfe haut	+1 INT ou CHA, -1 FOR	**Humain**	+1 à une des deux plus faibles carac.
Elfe sylvain	+1 AGI ou PER, -1 FOR	**Nain**	+1 CON ou VOL, -1 AGI

Exemple : *Ionas perd 1 point en FOR (ce qui fait un total de -2 ! Il choisit d'augmenter son CHA de +1, ce qui donne finalement le profil suivant : AGI +1, CON +1, FOR -2, PER +0, CHA +4, INT +0, VOL +2.*

Lhagva gagne +1 à une de ses deux plus faibles caractéristiques au choix. Elle peut donc choisir de compenser son malus de CHA ou gagner +1 dans une caractéristique pour le moment à +0. Cela lui plaît d'avoir un défaut et de se comporter comme un ours, elle décide donc de conserver son -1 en CHA et elle préfère mettre +1 en PER afin d'être vigilante, car elle a grandi dans une nature sauvage et dangereuse.

Finalement, elle obtient : AGI +1, CON +2, FOR +3, PER +1, CHA -1, INT +0, VOL +1.

MÉTHODE RAPIDE POUR LES DÉBUTANTS

Si vous êtes débutant et que vous hésitez, nous vous conseillons la méthode suivante, gage d'efficacité et de sécurité pour obtenir un personnage cohérent.

Choisissez la série de valeurs du personnage **expert** et assignez les trois plus hautes valeurs aux trois caractéristiques importantes indiquées pour votre profil au point 2, « Profil ». Assignez ensuite le dernier +1 et le -1, selon l'idée que vous vous faites de votre personnage. Les deux dernières caractéristiques reçoivent la valeur 0.

Exemple : *Lhagva est une barbare, les trois caractéristiques indiquées sont [Force, Constitution, Agilité]. Cela donne : FOR +3, CON +2, AGI +1. La joueuse de Lhagva décide de mettre le dernier +1 en VOL, car Lhagva est courageuse ! Elle décide d'assigner -1 en CHA car Lhagva n'est pas très causante.*

L'ÉQUITÉ EST DIFFÉRENTE DE L'ÉGALITÉ

Alors que la somme des valeurs d'un personnage polyvalent atteint +7, vous remarquerez qu'elle baisse pour les experts (+6) et les spécialistes (+5). La logique derrière cette répartition est double : d'une part la spécialisation à haut niveau est généralement très gourmande en ressource. D'autre part, du point de vue des règles, une très haute valeur dans une spécialité est beaucoup plus efficace que de multiples valeurs moyennes. Cette répartition a donc été pensée pour équilibrer les différents types de personnages. Vous trouverez des méthodes alternatives de répartition des valeurs des caractéristiques dans *l'Atlas d'Osgild & règles optionnelles.*

5 · VOIES ET CAPACITÉS

À sa création, votre personnage se voit attribuer trois voies, dans lesquelles il obtient automatiquement la capacité de rang 1.

- Choisissez **deux voies** parmi les cinq du profil de votre personnage (voir les chapitres « Famille des aventuriers », « Famille des combattants », « Famille des mages » et « Familles des mystiques », à partir de la page 61).
- Votre personnage reçoit automatiquement une troisième voie, **la voie de peuple** associée au peuple que vous avez choisi.

Notez-les sur votre feuille de personnage (ou cochez les cases correspondantes si vous utilisez la feuille de personnage spécifique au profil que vous avez choisi).

> ***Exemple :*** *Lhagva possède automatiquement la capacité de rang 1 de la voie de l'humain (Diversité). De plus, après avoir pris connaissance des cinq voies auxquelles son profil donne accès, Anaïs choisit la voie du pourfendeur et la voie de la rage, deux voies* résolument tournées *vers la baston. Elle fait l'acquisition des deux capacités de rang 1 correspondantes :* Réflexes éclair *(voie du pourfendeur) et* Cri de guerre *(voie de la rage).*

Mages

En plus de leurs deux capacités de rang 1, les personnages issus de la famille des mages peuvent choisir entre :

- obtenir **une capacité de rang 2 de leur choix** dans l'une des deux voies de profil qu'ils ont choisie ;
- obtenir **le rang 2 de la voie du mage**.

Voie du mage. Les profils issus de la famille des mages peuvent choisir la voie du mage en remplacement de leur voie de peuple (voir page 60 et chaque profil de la famille des mages).

Le personnage qui choisit la voie du mage bénéficie toutefois des effets du rang 1 de la voie de peuple correspondant à son peuple (il peut le cocher sur sa feuille de personnage), mais il ne pourra pas acquérir les rangs suivants de cette voie.

Il est possible d'obtenir le rang 2 de la voie du mage, **Maîtrise de la magie**, dès le niveau 1 si le joueur le souhaite, en investissant le point de capacité supplémentaire des mages.

> ***Exemple :*** *Salim décide que son ensorceleur se consacre tout entier à son art et pour cela il sacrifie les connaissances traditionnelles des elfes. Il choisit donc de remplacer sa voie de peuple par la voie du mage, et il obtient automatiquement*

et gratuitement le rang 1 de cette voie. Exceptionnellement, au rang 1, il bénéficie tout de même des effets de la capacité du rang 1 de sa voie de peuple, comme cela est indiqué dans la voie du mage ; il obtient donc à la fois la Lumière des étoiles, mais aussi Occultisme (un bonus égal au rang + 2 *en connaissances de la magie).*

Pour ses deux autres voies, Salim choisit la voie de l'air et la voie de l'invocation pour avoir au moins un sort d'attaque dès le premier niveau (Choc).

En tant que mage, il lui reste à choisir une capacité de rang 2 parmi :

- *Sous tension (voie de l'air) ;*
- *Serviteur invisible (voie de l'invocation) ;*
- *Maîtrise de la magie (voie du mage).*

Finalement, il choisit Serviteur invisible *comme capacité de rang 2 pour son côté polyvalent.*

6 · POINTS DE VIGUEUR (PV)

Au niveau 1, un personnage dispose d'un nombre de points de vigueur égal à la somme de sa valeur de CON et du double des PV de base de sa famille de profil.

Parfois, une capacité peut venir modifier cette valeur.

PV = (2 x PV de la famille) + CON

Points de vigueur selon les familles

Famille de profils	PV au niveau 1
Aventuriers	8 + CON
Combattants	10 + CON
Mages	6 + CON
Mystiques	8 + CON

Exemple : *Lhagva possède +2 en CON et son profil de barbare appartient à la famille des combattants, qui a 5 PV de base. Au niveau 1, elle a donc (2 × 5) + 2 = 12 PV.*

Ionas appartient à la famille des mages et possède +1 en CON, il a donc (3 × 2) + 1 = 7 PV.

7 · DÉ DE RÉCUPÉRATION (DR)

Au niveau 1, chaque personnage reçoit **[2 + CON]** DR dont le type dépend de sa famille (voir ci-après).

Attention : les mystiques reçoivent 1 DR de plus que les autres profils à la création, soit [3 + CON] DR.

Cas particulier : un PJ ayant -2 en CON n'a pas de dé de récupération (2 – 2 = 0). Il ne peut donc pas régénérer ses PV en prenant une récupération rapide, mais seulement avec une récupération complète. Il doit alors toujours lancer le dé de récupération (il n'obtient pas le résultat maximal sur le dé).

Le type du DR dépend de la famille du profil du PJ.

- **Aventuriers : d8**
- **Combattants : d10**
- **Mages : d6**
- **Mystiques : d8**

Exemple : *Lhagva possède une CON de +2, elle a donc 4 DR. Comme elle est une barbare, son type de DR est le d10. Sur sa feuille de personnage, Anaïs indique donc : « DR : 4 d10 ».*

Ionas ayant quant à lui +1 en CON, Salim note sur la feuille de son PJ : « DR : 3 d6 ».

8 · POINTS DE CHANCE (PC)

Chaque personnage reçoit **[2 + CHA]** points de chance (PC).

Attention : les PJ de la famille des aventuriers gagnent 1 PC de plus que les autres profils.

Exemple : *avec son CHA de -1, Lhagva possède seulement 2 – 1 = 1 PC. Toutefois, en tant qu'humaine (voie de l'humain), elle gagne 1 PC supplémentaire pour un total de 2 PC.*

Avec +4 en CHA, Ionas obtient quant à lui 6 PC.

9 · POINTS DE MANA (PM)

Pour avoir des points de mana, un personnage doit avoir au moins une capacité signalée par un * (c'est-à-dire un sort).

Lorsque c'est le cas, le PJ dispose d'un nombre de points de mana égal à la somme de sa VOL et du nombre de sorts appris.

Total de points de mana = VOL + Nbre de sorts

> ***Exemple :*** *Salim a choisi de donner à Ionas trois capacités qui sont des sorts (*Murmure dans le vent, Choc *et* Serviteur invisible*), et sa valeur de VOL est de +2. Il dispose donc de 5 points de mana pour lancer ses sorts.*
>
> *De son côté, au niveau 1, Lhagva ne connaît aucun sort ; elle n'a donc aucun point de mana.*

10 · INITIATIVE

À la création du personnage, son Initiative est égale à **[10 + PER]**.

> ***Exemple :*** *Avec une Perception de +1, Lhagva a une Initiative de 11 (10 + 1). Toutefois la capacité Réflexes éclair (rang 1 de la voie du pourfendeur) augmente cette valeur de +3. Son Initiative finale est donc égale à 14.*
>
> *Ionas n'a pas de bonus de Perception, mais sa capacité* Murmure dans le vent *lui octroie un bonus de +1. Son initiative est donc égale à 11.*

11 · ÉQUIPEMENT

Votre personnage débute avec un sac d'aventurier qui contient :

- une couverture,
- une torche,
- un briquet à silex,
- une outre,
- une gamelle,
- une bourse de 2d6 pa.

Chaque personnage reçoit aussi un équipement indiqué dans son profil.

Si vous souhaitez un objet particulier pour votre personnage, discutez-en avec le MJ. Vous devrez probablement sacrifier un autre objet de valeur similaire, sinon, il faudra que votre personnage attende de trouver un trésor ou fasse quelques économies. Reportez-vous au chapitre « Équipement », page 181 pour plus de détails sur les différents objets.

Armure : les armures sont classées par ordre croissant de valeur de protection (et de limitation de l'AGI). Lorsqu'un profil indique par exemple « peut porter jusqu'à la chemise de mailles », cela signifie que le personnage peut porter toutes les armures dont le bonus de Défense est inférieur ou égal à celui de la chemise de mailles. Dans cet exemple, cela correspond à cuir, cuir renforcé et enfin chemise de mailles.

> ***Exemple :*** *Lhagva obtient l'équipement standard d'un barbare. Elle préfère une arme à une main et un bouclier à une arme à deux mains.*
>
> *Ionas pourrait maîtriser une arme supplémentaire, mais cela ne correspond pas à l'idée que Salim se fait de son personnage. Il négocie donc avec le MJ de ne pas avoir d'arme supplémentaire en échange de v*êtements luxueux.

12 · DÉFENSE

La DEF d'un personnage est égale à : **10 + AGI** + éventuels modificateurs de capacités et d'armure (voir le chapitre « Équipement », page 181).

> ***Exemple :*** *Lhagva porte une armure de cuir (DEF +2) et un bouclier (DEF +2), et son Agilité est de +1. Sa Défense est donc de 10 + 2 + 2 + 1 = 15. De plus sa capacité Réflexes éclair de la voie du pourfendeur lui donne un bonus supplémentaire de +1 pour un total final de 16.*
>
> *Ionas, lui, ne porte aucune armure et son bonus d'agilité est égal à +1. De plus, sa capacité* Murmure dans le vent *lui octroie un bonus de +1 en Défense, ce qui lui permet d'avoir finalement une Défense de 12.*

13 · VALEURS D'ATTAQUE

Les valeurs d'attaque d'un personnage dépendent de son niveau et des caractéristiques liées aux types d'attaque :

- Attaque au contact = niveau + FOR
- Attaque à distance = niveau + AGI
- Attaque magique = niveau + VOL

Ainsi, au niveau 1, les valeurs d'attaque sont les suivantes :

- Attaque au contact = 1 + FOR
- Attaque à distance = 1 + AGI
- Attaque magique = 1 + VOL

Exemple : *Lhagva est un personnage de niveau 1. Sa valeur d'attaque au contact est donc de +4 (niveau +1 et FOR +3) et sa valeur d'attaque à distance de +2 (niveau 1 et AGI +1). Sa valeur d'attaque magique est égale à +2 (niveau 1 et VOL +1).*

Ionas possède un total de -1 en attaque au contact (niveau 1 et -2 en FOR), de +2 en attaque à distance (niveau 1 et +1 en AGI) et enfin de +3 en attaque magique (niveau 1 et +2 en VOL).

14 · DOMMAGES (DM)

Les DM de chaque arme sont indiqués au chapitre « Équipement », et ceux des sorts sont précisés dans la description des capacités concernées.

Par principe :

- la FOR s'ajoute aux DM des armes de contact ;
- aucune valeur n'est ajoutée aux DM des armes à distance ;
- lorsqu'une attaque magique bénéficie d'un bonus aux DM, cela est précisé dans la description de la capacité.

Dans tous les cas, certaines capacités peuvent venir modifier cette règle générale (par exemple, ajouter la PER en attaque à distance pour simuler un bonus de perception).

Exemple : *Lhagva utilise un cimeterre (une épée courbe que son peuple des steppes du nord utilise et qui inflige des dommages égaux à une épée longue). Avec cette arme, elle inflige 1d8+3 DM (1d8 pour une épée longue, +3 de FOR).*

Salim décide que Ionas se battra au bâton, mais seulement en dernier recours ! En effet, il inflige 1d6-2 DM avec cette arme. Son sort de Choc *est bien plus efficace, puisqu'il inflige 1d4+CHA soit 1d4+4 DM avec, en plus, la possibilité de renverser un adversaire !*

15 · TOUCHE FINALE

Il ne vous reste plus qu'à donner un nom et un peu d'épaisseur à votre personnage pour vous lancer à l'aventure et le faire entrer dans la légende. Vous pouvez le créer en partant de zéro ou l'imaginer en vous inspirant de personnages connus de BD, de films ou de romans. Les quelques questions suivantes sont là pour vous aider :

Votre personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ? De quelle couleur sont ses cheveux, ses yeux et sa peau ? A-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ? Quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ? Solitaire ? Timide ? Curieux ?

Idéal et travers

Si vous n'avez pas d'idée ou si le MJ le souhaite, vous pouvez déterminer un idéal héroïque et un travers au hasard, en lançant un d20 et en consultant le résultat dans les listes ci-dessous. Cela vous donnera une sorte de boussole pour interpréter votre personnage afin de conserver un comportement à peu près cohérent d'une partie à l'autre.

Si vous jouez une campagne dont le prérequis implique des héros avec des idéaux positifs, le meneur de jeu pourra vous indiquer de déterminer deux idéaux héroïques (ou éventuellement deux travers si c'est l'inverse).

Enfin si vous tirez aléatoirement un idéal ou un travers qui ne correspond pas à votre envie de jouer ou à votre idée du personnage, n'hésitez pas à relancer.

Personnages prétirés : si vous utilisez des personnages prétirés tels que Ionas ou Lhagva, vous pouvez constater que nous n'avons pas déterminé d'idéal héroïque ni de travers. En effet, cela nous semble une décision très personnelle qui influencera votre façon d'interpréter le personnage. Nous laissons donc ce choix à votre discrétion. Vous pouvez le noter au dos de la fiche de PJ ou dans un petit carnet où vous noterez aussi toutes vos aventures. À ce sujet, la tenue d'un petit journal de bord est vivement conseillée, si vous voulez vous rappeler l'avancée de vos aventures d'une session de jeu à l'autre. Tout particulièrement si vous jouez une campagne sur un rythme distendu.

d20	Idéaux héroïques	Travers
1	Abnégation	Alcoolique
2	Clémence	Couard
3	Compassion	Crédule
4	Courage	Cupide
5	Égalité	Colérique
6	Éducation	Distrait
7	Fraternité	Dragueur
8	Frugalité	Fanfaron
9	Générosité	Gourmand
10	Honnêteté	Grossier
11	Honneur	Impatient
12	Humilité	Indécis
13	Justice	Menteur
14	Liberté	Orgueilleux
15	Loyauté	Paranoïaque
16	Pacifisme	Paresseux
17	Protection	Phobie (au choix)
18	Sens du sacrifice	Timide
19	Solidarité	Violent
20	Vérité	Voleur

Interprétation des traits

Ces traits vous permettent de déterminer la façon dont votre personnage devrait réagir dans les situations où vous hésitez sur la posture à adopter. Ils apportent également une certaine cohérence dans le comportement des PJ sur la durée, d'une aventure à l'autre.

Si votre interprétation d'un trait est particulièrement appropriée et qu'elle respecte les critères évoqués ci-après, votre MJ pourra vous récompenser par la récupération d'un **point de chance**.

Attention toutefois, les traits ne doivent pas remplacer votre libre arbitre ni servir de prétexte à un comportement trop caricatural ; il ne doit

ni saboter une aventure ni gâcher le plaisir des autres joueurs. Rappelez-vous toujours que ce n'est pas parce que ça vous amuse que ça amuse tout le monde…

Lorsqu'un trait entre en conflit avec un événement de jeu, essayez de mettre ce conflit au service de l'aventure plutôt que de choisir une interprétation radicale qui mette tout le groupe dans le pétrin. De même si un trait entre en conflit avec l'interprétation d'un autre joueur, chaque joueur doit être capable de compromis afin que la joute (verbale ou active) soit consentie par les deux parties et que son issue corresponde à un consensus ludique. Notre conseil : n'hésitez pas à surjouer la scène, mais toujours au second degré et dans la bonne humeur. Vous jouez un rôle, ces conflits doivent absolument rester entre les personnages et ne pas s'étendre aux joueurs !

Ces conseils sont d'ailleurs valables de façon plus générale. La notion de distanciation est très importante en jeu de rôle : si votre personnage est maltraité, blessé ou tué, cela ne doit pas vous affecter personnellement. Cela va sans dire, mais nous préférons tout de même le rappeler : n'oubliez jamais que ce n'est qu'un jeu ; mais même dans un jeu, vous devez tenir compte de la sensibilité des autres joueurs.

Origine et historique

Simultanément, vous pouvez déterminer l'historique et la provenance géographique de votre PJ :

D'où vient-il ? Qu'a-t-il fait durant sa jeunesse ? Quel événement l'a poussé à quitter son foyer ? Quel est son but (devenir riche, puissant, célèbre, rendre justice, servir sa nation, répandre ses idées, percer des mystères, réparer une humiliation…) ?

Pour répondre à ces questions, vous aurez besoin de l'aide du MJ, car vous devrez vous adapter au cadre de jeu, c'est-à-dire le monde dans lequel le personnage va évoluer. Si votre meneur de jeu a choisi le cadre de jeu optionnel de *Chroniques Oubliées Fantasy*, vous trouverez dans les chapitres suivants (en particulier les chapitres 3 à 7) des paragraphes intitulés « Dans les Terres d'Osgild », qui vous seront d'une aide précieuse pour enraciner votre personnage dans le monde où il va vivre ses aventures. Vous trouverez de tels paragraphes pour chaque peuple et pour chaque profil.

Vous n'êtes pas obligé d'imaginer ou d'écrire un historique détaillé. Pour le moment, vous pouvez le laisser dans l'ombre et si vous le souhaitez, vous pourrez construire cette histoire plus tard en accord avec votre MJ, par exemple sous forme

Table des secrets intimes (1)

d20	Secret intime
1	Je ne suis pas celui que je prétends être.
2	Je recherche un membre de ma famille.
3	Je suis victime d'une malédiction.
4	Je suis recherché pour un crime (mais l'ai-je commis ?).
5	J'ai perdu la mémoire d'une période de ma vie.
6	J'ai une phobie que j'ai honte d'avouer.
7	J'ai une addiction qui me cause du tort.
8	Il y a une chose en particulier qui me fait sortir de mes gonds.
9	Un membre de ma propre famille est devenu un ennemi mortel.
10	Je mène une double vie.
11	Je suis déjà mort une fois.
12	J'ai d'énormes dettes.
13	Ceci n'est pas mon corps (ou deux esprits cohabitent dans mon corps).
14	J'ai brisé un serment sacré.
15	Je possède un objet qui ne doit pas tomber entre de mauvaises mains.
16	Je porte un deuil terrible.
17	J'ai fui une amante ou un amant puissant (socialement).
18	Un terrible cauchemar me hante chaque nuit (est-ce que je m'en souviens ?).
19	Je n'ai pas réussi à empêcher un grand mal et je porte ce fardeau.
20	Je fais partie d'une organisation secrète (ou je la fuis).

de flash-back afin d'intégrer votre PJ au cadre de jeu ou de lui trouver une motivation supplémentaire dans les aventures en cours. Toutefois, ne prévoyez pas trop de détails, cela ne cadrera peut-être pas du tout avec ce que votre MJ va vous proposer plus tard.

Pour le moment, si vous n'avez pas particulièrement d'idée et que vous avez besoin d'un petit coup de pouce, n'hésitez pas à utiliser la table des secrets intimes ci-après : lancez un d20 sur chacune des colonnes et choisissez l'un des secrets obtenus ; si aucun des choix ne vous convient, rien ne vous oblige à avoir un secret intime. Vous pouvez également lire ces deux listes et choisir un secret qui correspond à l'idée que vous vous faites de votre personnage. Parlez-en aussi avec votre MJ afin de savoir si cela ne risque pas d'entrer en contradiction avec le cadre de jeu ou les aventures qu'il a prévu de vous proposer.

Ces éléments d'histoire personnelle ont volontairement été rédigés de façon très ouverte, ainsi chaque ligne peut cacher toute une histoire étonnante qu'il vous reste à développer.

Âge du personnage

Vous trouverez ci-dessous l'âge moyen de début de carrière des personnages. Cette valeur sert surtout à donner un ordre d'idée pour les peuples non humains, mais vous êtes libre de créer un personnage un peu plus jeune ou nettement plus vieux. L'espérance de vie est indiquée pour un individu ayant vécu dans des conditions optimales, la moyenne dans les sociétés humaines par exemple est souvent de la moitié de cet âge.

Taille et poids

Ces quelques valeurs doivent vous permettre d'imaginer plus facilement les mensurations des personnages nouvellement créés.

Table des secrets intimes (2)

d20	Secret intime
1	Toute ma famille est décédée ou m'a renié, mais j'ignore pourquoi.
2	J'ai été recruté pour surveiller/protéger/espionner un autre membre du groupe.
3	On m'a prédit que je causerai une terrible catastrophe.
4	Je suis porteur d'une marque de naissance (j'en ignore l'origine et la signification).
5	Mon enfant/frère/sœur/amour a disparu sans explication.
6	Je possède un objet qui est un héritage familial et j'y tiens comme à ma vie.
7	J'ai passé un pacte secret avec un démon ou une entité supérieure.
8	J'ai été trahi et cela a bouleversé ma vie.
9	J'ai un handicap, mais je le surmonte à tout prix.
10	Je suis célèbre pour une histoire que je préfère oublier…
11	Je veux devenir célèbre pour gagner le cœur de quelqu'un.
12	Je veux prouver à mon père/ma mère que je vaux mieux que ce qu'il croit.
13	J'ai besoin de beaucoup d'argent pour une bonne cause.
14	J'ai un objectif affiché, mais ce n'est pas celui que je cherche à atteindre.
15	Je veux devenir puissant pour abattre un tyran/une créature.
16	J'ai fait quelque chose d'horrible et je tente de me racheter.
17	Je sais comment je vais mourir, je l'ai vu.
18	Je n'ai aucun secret ou originalité, alors je m'en invente.
19	Je suis le parfait compagnon, mais un jour tous devront ployer le genou devant moi.
20	Je viens d'un autre monde et tout ce qui m'entoure me semble étrange.

Âge et espérance de vie du personnage

	Demi-elfe	Demi-orc	Elfe haut	Elfe sylvain	Gnome	Humain	Nain	Halfelin
Âge de départ	20+	15+	80+	50+	40+	18+	40+	20+
Espérance de vie	150	60	450	350	250	100	250	150

Langues maîtrisées

Chaque personnage débute en sachant parler la langue officielle de la région où débutent les aventures (généralement la langue humaine locale) en plus de la langue de son peuple ou de son ethnie.

- Un personnage avec une **Intelligence de +0** sait déchiffrer sa langue maternelle de façon hésitante.
- Un personnage avec une valeur **d'Intelligence négative** ne sait pas lire. S'il veut apprendre à lire par la suite, il devra sacrifier 1 point de capacité à cet effet ou augmenter sa valeur d'Intelligence. Il sait parler la langue de son peuple, plus la langue commune des humains.
- Un personnage avec une valeur **d'INT de -2** ne parle que la langue de son peuple (souvent un patois dans le cas d'un humain) et à peine quelques mots dans la langue humaine officielle.
- Un personnage avec une valeur **d'Intelligence positive** peut parler, lire et écrire une langue supplémentaire **par point d'Intelligence**. Selon l'historique du personnage, il peut les connaître dès le départ ou les apprendre par la suite durant ses aventures s'il n'a pas encore appris toutes les langues étrangères que son Intelligence lui permet.

> ***Exemple :*** *Lhagva et Ionas ont une Intelligence de +0 et ne connaissent donc pas de langues supplémentaires. Toutefois, en temps qu'elfe haut, Ionas sait parler le sylvestre et le commun.*

Taille et poids du personnage

Peuple	Taille moyenne	Poids moyen
Demi-elfe	1,50 m à 1,90 m	40 à 80 kg
Demi-orc	1,70 m à 2,10 m	70 à 150 kg
Elfe haut	1,50 m à 1,80 m	40 à 70 kg
Elfe sylvain	1,40 m à 1,70 m	30 à 60 kg
Gnome	1 m à 1,20 m	30 à 50 kg
Halfelin	80 cm à 1 m	20 à 30 kg
Humain	1,50 m à 2 m	40 à 120 kg
Nain	1,15 m à 1,35 m	50 à 100 kg

LISTES DES LANGUES

- Commun (humains, halfelins)
- Sylvestre (elfes, fées, dryades, sylvaniens)
- Runique (gnomes, nains, de nombreux géants, créatures élémentaires de la terre)
- Noir parlé (orcs et goblinoïdes, trolls, ogres, de nombreuses créatures maléfiques)
- Draconique (dragons, kobolds, hommes-lézards)
- Abyssal (démons, créatures élémentaires du feu)
- Célestien (anges et créatures des plans supérieurs, créatures élémentaires de l'air)
- Argotien* (voleurs)
- Profond (créatures souterraines, dont les elfes des profondeurs)
- Aquarien (créatures sous-marines, créatures élémentaires de l'eau)

** L'argotien est l'argot des voleurs et une langue des signes ; il compte pour deux langues si le profil principal du PJ n'est pas voleur ou barde.*

Talent secondaire

Si votre MJ vous y autorise, vous pouvez remplacer une langue par un talent secondaire ou un loisir. Un talent secondaire ne procure aucun bonus en combat, il ne doit pas être confondu avec un métier. Il apporte un bonus de +3 sur les tests concernés (considéré comme un bonus de voie de peuple dans le cadre d'un cumul).

> ***Exemple :*** *jouer d'un instrument de musique au choix, jouer aux échecs ou aux cartes, calligraphie, cuisine, etc.*

La touche finale

Enfin, n'oubliez pas que, souvent, une illustration vaut mieux que de longues descriptions : affichée en première page de votre fiche de personnage, elle vous inspirera plus sûrement que tous les mots que vous auriez pu écrire.

À l'issue de la création de personnage, voici les fiches de personnage de Lhagva et Ionas.

Lhagva, barbare niveau 1

HUMAINE

AGI +1 | **CON** +2 | **FOR** +3 | **PER** +1 | **CHA** -1 | **INT** +0 | **VOL** +1 |

DR 4d10 | **PC 2** |

DEF 16 **PV** 15 **INIT** 14
Attaque au contact +4
Attaque à distance +2
Attaque magique +2

Épée courbe +4 **DM** 1d8+3
Javelot (portée 20m) +2 **DM** 1d6

Voie du pourfendeur rang 1 (Réflexes éclair)
Voie de la rage rang 1 (Cri de guerre)
Voie de l'humain rang 1 (Diversité)

Équipement : armure de cuir, bouclier, Cimeterre, dague, javelots (x2)

Ionas, ensorceleur niveau 1

ELFE HAUT

AGI +1 | **CON** +1 | **FOR** -2 | **PER** +0 | **CHA** +4 | **INT** +0 | **VOL** +2 |

DR 3d6 | **PC 6** | **PM 5** |

DEF 12 **PV** 7 **INIT** 11
Attaque au contact -1
Attaque à distance +2
Attaque magique +3

Bâton ferré -1 • **DM** 1d6-2

Voie de l'air rang 1 (Murmure dans le vent)
Voie de l'invocation rang 2 (Choc et Serviteur invisible)
Voie du mage rang 1 (Lumière intérieure + Occultisme)

Équipement : Bâton ferré, vêtement luxueux, dague.

CHAPITRE 2

PROGRESSION & NIVEAUX

Au fil de ses aventures, un personnage apprend et devient plus performant, plus fort, plus puissant. Ses progrès et l'expérience qu'il acquiert se mesurent par le passage de niveaux. À sa création, un personnage est au niveau 1. Par la suite, au fil des aventures, il va pouvoir gagner des niveaux, qui vont lui apporter de meilleures capacités.

On considère généralement qu'un personnage peut passer au niveau supérieur dans deux situations.

- Lorsqu'il a terminé une aventure.
- Lorsqu'il a franchi une étape importante dans une campagne.

À chaque passage de niveau, le personnage :

- augmente ses **PV** selon son profil (voir tableau) ;
- augmente toutes ses **valeurs d'attaque de +1** (jusqu'au niveau 10) ;
- gagne **2 points de capacité** ;
- augmente ses **PM** (s'il dispose de sorts).

De plus, à partir du niveau 6 et tous les 3 niveaux, son dé évolutif (d4°) augmente de la façon suivante : d4 devient d6 au niveau 6, puis d8 au niveau 9, etc.

Temps d'apprentissage « réaliste ». Par souci de réalisme, certains MJ souhaitent que les personnages disposent d'un temps d'apprentissage pour acquérir de nouvelles capacités entre deux aventures :

- un mois environ par rang en solitaire ;
- une semaine par rang avec un maître.

Il revient au MJ de ménager des pauses dans la chronologie de sa campagne afin d'obtenir un rythme cohérent, de sorte que plusieurs années devraient être nécessaires pour qu'un héros passe du niveau 1 au niveau 12 !

POINTS DE VIGUEUR

À chaque passage de niveau, un personnage gagne un nombre de points de vigueur qui dépend de sa famille de profils. On y ajoute la valeur de Constitution.

> ***Exemple :*** *au niveau 1, Lhagva possède 12 PV. Lorsqu'elle passe au niveau 2, elle gagne 7 PV supplémentaires (5 pour sa famille de profils, +2 pour sa CON), pour un total de 19 PV.*

Changement de valeur de Constitution : si, durant le jeu, la valeur de Constitution d'un personnage change, ses points de vigueur changent rétroactivement pour chaque niveau déjà acquis, que ce soit en plus ou en moins.

> ***Exemple :*** *en passant au niveau 8, Lhagva choisit la capacité Constitution héroïque (voie du pagne) et augmente sa valeur de CON de +1. Cela lui permet de gagner immédiatement 8 PV supplémentaires (+1 par niveau déjà acquis).*

Gain de PV par niveau

Famille de profils	PV par niveau
Aventuriers	4 + CON
Combattants	5 + CON
Mages	3 + CON
Mystiques	4 + CON

VALEURS D'ATTAQUE

Au niveau 1, la valeur de base des différentes attaques est égale à +1, ensuite elle augmente de +1 à chaque niveau. Toutefois, elle cesse d'augmenter à partir du niveau 10. Le personnage a atteint son niveau maximal de compétence en attaque.

> ***Exemple :*** *au niveau 7, Lhagva possède une valeur d'attaque au contact de +10 (7 pour son niveau plus 3 pour sa FOR).*

CAPACITÉS ET VOIES

À chaque passage de niveau, le personnage gagne **2 points de capacité** supplémentaires.

Il n'est pas possible de mettre de côté des points de capacités, ils doivent être immédiatement dépensés.

L'obtention des nouvelles capacités doit respecter les règles suivantes :

- les capacités de **rang 1 et 2** coûtent chacune **1 point** de capacité ;
- les capacités de **rang 3 et plus** coûtent chacune **2 points** de capacité ;
- pour choisir une capacité de rang supérieur à 1, le personnage doit déjà avoir acquis toutes les capacités de rang inférieur de cette voie ;
- le personnage doit avoir atteint le niveau minimal fixé par le tableau suivant :

Rang	1	2	3	4	5	6	7	8
Niveau requis	1	2*	3	5	7	9	11	13

NB : Les capacités de rang 6 à 8 sont réservées aux voies de prestige (voir ci-après).

***Capacité supplémentaire de mage :** La capacité supplémentaire reçue par les mages au niveau 1 est une exception au niveau requis pour obtenir une capacité de rang 2. Toutefois, cette exception ne se prolonge pas au-delà du niveau 2 : les mages n'ont pas accès à une capacité de rang 3 avant les autres personnages.

Voie de peuple : au niveau 1, le premier rang de la voie de peuple est gratuit pour tous les personnages. Les rangs suivants sont acquis selon la règle générale en dépensant des points de capacités. Certaines capacités de peuple vous permettent de choisir une capacité dans une autre voie. Si vous choisissez une capacité dans une voie de votre propre profil (par exemple, un demi-orc guerrier), cochez cette capacité et considérez-la comme déjà acquise dans la voie, notamment pour déterminer si vous pouvez choisir les capacités de rang plus élevé par la suite. Bien entendu, vous ne bénéficiez des bonus qu'elle apporte qu'une seule fois !

> ***Exemple 1 :*** *Au niveau 1, Lhagva possède les capacités suivantes : voie du pourfendeur*

(rang 1) voie de la rage (rang 1), voie de l'humain (rang 1). Lorsqu'elle passe au niveau 2, elle peut dépenser un point de capacité pour obtenir le rang 2 dans deux de ces trois voies. Elle ne peut pas atteindre le rang 3, parce qu'il faudrait 3 points de capacité (1 point pour le rang 2 et 2 points pour le rang 3), mais aussi parce qu'elle n'a pas encore atteint le niveau 3. Elle peut aussi décider d'investir 1 point ou les 2 dans une nouvelle voie (voir plus loin). Pour plus de simplicité, nous décidons que Lhagva obtient le rang 2 dans chaque voie de son profil (voie du pourfendeur et voie de la rage).

Exemple 2 : *Ionas passe au niveau 2, il gagne donc 2 points de capacité, mais ne peut pas encore dépasser le rang 2 dans ses voies. C'est donc tout naturellement qu'il choisit le rang 2 de la voie de l'air (*Sous tension*) et de la voie du mage (*Maîtrise de la magie*). Ces deux nouveaux sorts vont aussi lui permettre de gagner 2 points de mana (+2 PM). Avec ces points de capacité, Ionas aurait aussi pu acquérir une nouvelle voie jusqu'au rang 2.*

Exemple 3 : *Ionas veut faire l'acquisition de la capacité Arme de mana (rang 3 de la voie de l'invocation). Pour cela, il doit dépenser 2 points de capacité (le coût pour une capacité de rang 3) et remplir les deux conditions suivantes : avoir déjà acquis les capacités de rang 1 et 2 de la voie de l'invocation (*Choc *et* Serviteur invisible*) et avoir atteint le niveau 3.*

Point de capacité orphelin : il peut arriver qu'un PJ ait acquis toutes les capacités possibles de rang 1 et 2 sauf une. Au changement de niveau, en achetant la dernière capacité de rang 2 avec un point de capacité, il lui serait alors impossible de dépenser son second point de capacité (puisqu'il ne peut plus qu'acheter des capacités qui coûtent deux points). Dans ce cas exceptionnel, il peut échanger le point de capacité orphelin au choix contre : **1 point de chance** ou **1 dé de récupération** ou **2 points de vigueur** ou **2 points de mana** supplémentaires.

Choix des capacités

Le choix de vos capacités va définir l'orientation de votre personnage et cela aura une influence sur le jeu. La grande liberté de progression qu'offre *COF* est un atout, mais c'est un avantage à double tranchant. Vous ne pouvez pas tout avoir et être bon partout.

Par exemple, si vous ne choisissez aucune capacité orientée vers le combat, il faudra ensuite l'assumer en jeu. Ce n'est absolument pas grave, vous brillerez à d'autres moments de la partie, mais pas en combat. Cela doit être un choix conscient, pas une expérience désagréable à découvrir en jeu.

Discutez-en aussi avec votre meneur de jeu, il pourra vous indiquer le type d'aventure qu'il veut faire jouer (plus ou moins basé sur les combats, les interactions sociales, l'enquête, l'exploration) afin que vous ne vous retrouviez pas avec un personnage inadapté. Et puis cela est aussi un moyen d'attirer son attention sur vos envies afin qu'il en tienne compte en préparant la prochaine aventure.

Enfin, si vous êtes débutant, le MJ connaît peut-être mieux les règles de jeu. Il pourra vous conseiller et vous expliquer pourquoi telle ou telle idée ne fonctionne pas ou au contraire est efficace.

Appel à une autre capacité

Parfois une capacité d'une voie, nommons-la voie A, vous propose de choisir une capacité issue d'une autre voie, appelée B. La capacité choisie de la voie B devient une capacité de la voie A comme n'importe quelle autre. S'il s'agit d'une capacité qui évolue selon le rang atteint dans la voie, c'est bien le rang dans la voie A qui est utilisé. Un personnage ne peut pas choisir deux fois la même capacité par deux voies différentes.

Exemple : *un elfe qui obtient la capacité de peuple de rang 2, Enfant de la forêt, peut choisir une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de druide ou de rôdeur. S'il choisit vitesse du félin (voie du fauve), il ajoute son* rang + 2 *aux tests de course, d'escalade ou de saut. Il s'agit alors du rang atteint dans la voie de peuple (soit +4, à ce*

moment-là). Comme la capacité indique que le personnage gagne +2 en DEF au rang 5, il s'agit là aussi du rang atteint dans la voie de peuple.

Poupées russes : lorsqu'une capacité permet de choisir une autre capacité (comme dans l'exemple ci-dessus), il n'est pas possible de choisir une capacité qui permet elle-même de faire appel à une autre capacité. Les montages à tiroirs dignes d'une banque d'affaires de droit anglo-saxon ne sont pas autorisés à *COF*.

Armures autorisées : lorsqu'une capacité d'une voie A vous permet de choisir une capacité d'une voie B, ce sont les limitations d'armure qui correspondent à la capacité de la voie B qui s'appliquent. Lorsqu'il existe des exceptions, elles sont indiquées dans le texte de la capacité de la voie A.

Sorts : si la capacité appelée est un sort, la caractéristique de magie utilisée est celle du profil dont est issu le sort (par exemple, un chevalier qui apprend une capacité de druide utilisera sa Perception) et le coût du sort en points de mana est toujours calculé à partir du rang habituel du sort (par exemple, si une capacité de rang 5 vous permet d'apprendre un sort de rang 1, alors il coûte toujours 1 PM). Apprendre un sort, même par une autre capacité, rapporte toujours 1 point de mana au personnage.

Nouvelles voies

Dès le niveau 2, le joueur peut dépenser les points de capacité pour :

- obtenir de nouvelles capacités dans les voies qu'il a choisies au niveau 1 ;
- ouvrir de nouvelles voies parmi les cinq voies de son profil principal ;
- ouvrir de nouvelles voies issues d'un autre profil : création d'un profil hybride.

Avec des joueurs débutants, nous vous conseillons de privilégier l'obtention de nouvelles capacités issues des voies déjà acquises, puis des autres voies du même profil. Ces deux options suivent les règles de base indiquées auparavant. Les nouvelles voies issues du profil principal du personnage peuvent être

ouvertes à n'importe quel niveau sans événement de jeu particulier.

En revanche, le MJ pourra demander un événement de jeu particulier pour déclencher l'ouverture d'une voie en dehors du profil principal, par exemple une formation avec l'aide d'un mentor. L'orientation vers un profil hybride peut aussi se faire naturellement à la suite d'événements de la vie du personnage (il est adoubé chevalier, il adhère à une guilde de voleurs, etc.).

La gestion des profils hybride est exposée au chapitre « Profils hybrides », page 176.

Au total, un personnage ne peut jamais posséder plus de six voies, plus la voie de peuple.

Voies de prestige

À partir du niveau 5, un personnage peut choisir une voie de prestige. Les voies de prestige sont des voies puissantes qui permettent à un personnage de se spécialiser dans un aspect particulier. Un PJ ne peut donc prendre qu'une seule voie de prestige dans toute sa carrière.

Il existe des voies de prestige spécifiques à chaque famille de profils (aventuriers, combattants, mystiques et mages) ainsi que des voies de prestige génériques. Un personnage peut choisir sa voie de prestige soit dans la liste de la famille qui correspond à son profil principal, soit dans les voies de prestige générique (voir chapitre « Voies de prestige », page 128).

Chaque voie de prestige :

- est constituée de cinq rangs, échelonnés du rang 4 jusqu'au rang 8. Le niveau requis pour obtenir chaque rang est indiqué dans la table « Voies de prestige – niveau requis » ci-dessous ;
- octroie son propre bonus de vigueur, qui est utilisé lorsqu'un personnage choisit une capacité de cette voie lors d'un changement de niveau ;
- impose les mêmes limitations d'armure que le profil principal du personnage sauf s'il en est spécifié autrement.

Voies de prestige – niveau requis					
Rang	4	5	6	7	8
Niveau requis	5	7	9	11	13

Prérequis. Certaines voies de prestige peuvent nécessiter la possession au préalable d'une capacité particulière, mais nous avons volontairement choisi de limiter autant que possible ce type de limitation. En général, la seule condition d'accès est un prérequis d'interprétation. Il correspond à une action que le personnage doit avoir effectuée ou à un événement qu'il a vécu (parfois de façon répétée). Dans ce cas, le MJ a le dernier mot pour décider si les actions du PJ sont suffisantes pour ouvrir l'accès à la voie de prestige et le joueur doit faire l'effort d'interprétation nécessaire pour y parvenir.

POINTS DE MANA

Les points de mana n'augmentent pas automatiquement lorsqu'un PJ gagne un niveau.

En revanche, un PJ recevant 1 PM par capacité de sort connue, il acquiert automatiquement 1 PM par nouveau sort appris lors du changement de niveau.

Total des PM = nombre de capacités de sorts + VOL

> ***Exemple :*** *Un personnage qui a VOL +2 et connait trois sorts (il dispose donc de 2 + 3 = 5 PM) passe au niveau supérieur. Avec ses points de capacité, il décide d'acquérir les deux premiers rangs d'une voie, qui sont tous deux des sorts. Il obtient ainsi 2 PM qui viennent s'ajouter aux précédents, ce qui porte son total à 7 PM après le changement de niveau.*

D4°, LES DÉS ÉVOLUTIFS

Les textes décrivant les capacités mentionnent souvent le « d4° ». Le petit symbole « ° » accolé à « d4 » indique que le dé est évolutif avec l'expérience du personnage. C'est-à-dire que la capacité s'améliore au niveau 6, puis tous les trois niveaux à partir de là.

Le d4 devient donc un d6 au niveau 6. Puis, tous les trois niveaux suivants, il devient d8, puis d10 et enfin d12.

Sur la fiche de personnage, une case vous permet d'indiquer la valeur exacte du dé évolutif en fonction de votre niveau.

> ***Exemple 1 :*** *La capacité Explosion de feu inflige 4d4° DM. Au niveau 6, un magicien infligent 4d6 DM avec ce sort.*

> ***Exemple 2 :*** *Un guerrier de niveau 13 qui utilise une attaque puissante (rang 3 de la voie du combat, +2d4° DM) obtient un bonus de +2d10 aux DM.*

Niveau d'acquisition des dés évolutifs

Niveau	1-5	6-8	9-11	12-14	15+
Valeur du dé évolutif	d4	d6	d8	d10	d12

CHANGEMENT D'ORIENTATION

Parfois après quelques niveaux, un joueur peut se rendre compte qu'il a fait fausse route. Par exemple, un magicien voudrait infliger davantage de dommages et regrette de ne pas avoir investi dans l'*Explosion de feu*. Toutefois, s'il n'a choisi aucune capacité de la voie de la destruction, il lui faudrait gagner trois niveaux pour atteindre cette capacité. La règle du changement d'orientation lui permet d'aller plus vite en abandonnant certaines capacités.

À chaque passage de niveau, le personnage peut « oublier » une capacité et la remplacer par une autre en suivant les règles normales de progression des voies. Un personnage ayant au moins +2 en INT peut oublier et remplacer jusqu'à deux capacités par niveau.

Il n'est pas possible d'oublier une capacité acquise automatiquement et gratuitement (voie de peuple). Bien entendu si un personnage a atteint le rang 5 dans une voie, il ne peut pas oublier le rang 3. Il doit oublier le rang 5 puis le rang 4 et enfin le rang 3 ; il est impossible de construire des voies à trous.

Enfin, il n'est pas possible d'oublier sa jeunesse, c'est-à-dire d'oublier toutes les capacités du profil principal du PJ. Un personnage doit donc toujours conserver les deux capacités de rang 1 qu'il a acquises au niveau 1.

CHAPITRE 3

PEUPLES

CARACTÉRISTIQUES ET INTERPRÉTATION

Huit peuples différents sont détaillés dans ce chapitre. Ce sont les peuples les plus communs et les plus évidents à interpréter dans un monde fantastique générique. Il en existe bien d'autres, que nous serons amenés à vous présenter dans des ouvrages ultérieurs.

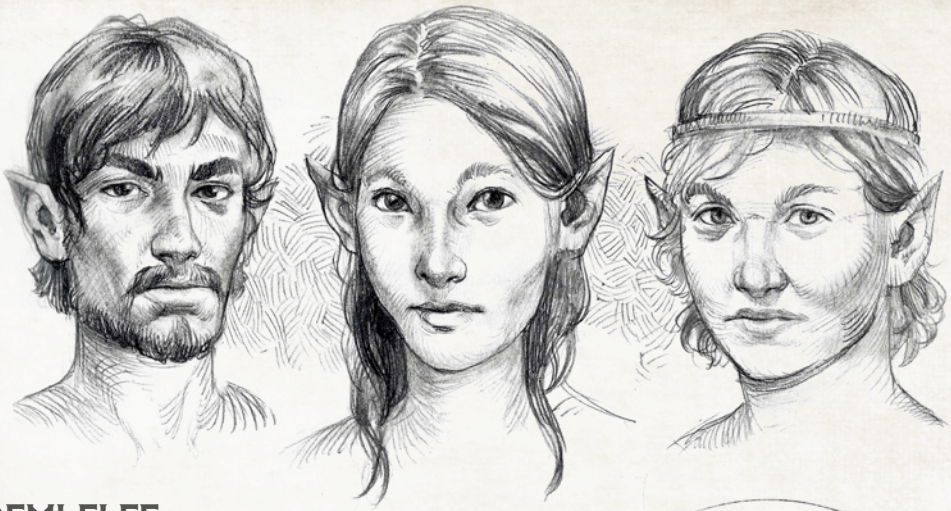
Chaque culture vous est présentée à travers un rapide aperçu, suivi de conseils d'interprétation. Ces conseils sont volontairement un peu caricaturaux et ne doivent pas vous empêcher d'imaginer un personnage plus nuancé ; évidemment chaque individu peut différer sur plusieurs points de ce portrait type. Toutefois rappelez-vous que ces éléments indiquent la façon dont les autres peuples, mais aussi vos propres compatriotes, s'attendent à vous voir agir. Dans les Terres d'Osgild, les humains sont connus pour leur versatilité et, par opposition, les peuples non humains forment des cultures beaucoup plus homogènes et prévisibles.

Pour chaque peuple, un paragraphe intitulé « Dans les Terres d'Osgild » présente quelques éléments issus du contexte proposé par défaut pour *Chroniques Oubliées Fantasy* (voir « Introduction », page 6). Ces quelques informations sont destinées à faciliter l'implantation du personnage et son origine géographique. Si votre MJ n'utilise pas les Terres d'Osgild comme cadre de jeu, ignorez ces paragraphes.

Peuple et stéréotypes

Par défaut, les peuples non humains bénéficient de bonus de compétence très typés : les elfes des bois sont en harmonie avec la nature, les nains avec le roc, etc. C'est un parti pris assumé afin de donner une coloration spécifique à chaque peuple et une saveur particulière au monde qui nous semble pertinente en *fantasy*, l'idée n'étant pas de faire une transposition de notre monde moderne.

Toutefois, si cette vision des choses ne vous convient pas ou si vous voulez tout simplement jouer un nain ou un elfe qui a vécu dans une cité humaine, alors rien ne vous empêche de remplacer les bonus de compétence de votre personnage par ceux de la voie de l'humain, en fonction du lieu où il a passé sa jeunesse ou du métier qu'il a exercé.

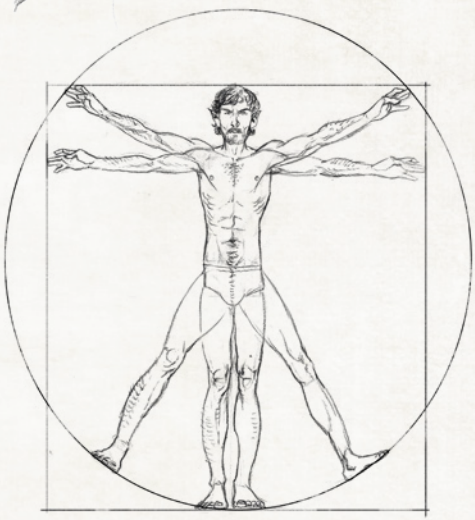


DEMI-ELFE

Le demi-elfe a hérité des qualités de ses deux parents (humain et elfe). Il est généralement traité avec condescendance parmi les elfes et perçu comme un elfe parmi les humains.

Dans les Terres d'Osgild. Ce n'est pas une surprise, mais les demi-elfes sont plus nombreux à proximité des lieux habités par les elfes, notamment à la lisière de la grande forêt de Hautesylve. Néanmoins, les elfes hauts sont trop fiers et arrogants, et les unions mixtes se terminent souvent en exil volontaire vers le bois de Myrviel, suffisamment accueillant pour qu'une famille s'y établisse, et suffisamment proche de Hautesylve pour que le parent elfe reste en contact avec les siens. Ainsi, la principauté d'Arly abrite la plus grande concentration de demi-elfe. Outre Myrviel, les demi-elfes sont particulièrement communs dans la forêt de Bois dormant où les sang-mêlé ont plus souvent un héritage elfe sylvain.

Les demi-elfes sont bien acceptés dans les nations humaines où, au pire, on les confond avec des elfes, mais en dehors de la principauté d'Arly, ils restent considérés comme des gens d'exception, à raison. Le protectorat de Fer est une exception notoire, sa politique raciste envers les peuples non humains étant particulièrement exacerbée envers ceux qu'elle appelle les sangs impurs.



Interpréter un demi-elfe

Le caractère et les aspirations d'un demi-elfe dépendent surtout de son éducation. Vous devez déterminer lequel de vos deux parents était un elfe et s'il s'agissait d'un elfe haut ou d'un elfe sylvain. Vos deux parents vous ont-ils élevé ensemble ? Si c'est le cas, vous avez probablement une vision éclairée et tolérante des différentes cultures. Mais si ce n'est pas le cas, vous avez peut-être hérité de quelques préjugés, voire d'un certain ressentiment pour la culture qui vous a renié.

Toutefois, presque tous les demi-elfes ont un point commun : ils sont souvent d'une nature poétique, voire mélancolique. En effet, il n'est pas facile de voir les ravages que cause une si grande différence d'espérance de vie entre vos deux parents, et entre vos parents et vous-même. Cela pousse inévitablement le jeune demi-elfe à se poser des questions existentielles sur l'amour, la vie et la mort. Pour cette raison, alors que les elfes détestent généralement la nécromancie, c'est une spécialité qui n'est pas rare chez les sang-mêlé. Cette fragilité intérieure associée à la dualité de culture fait aussi des demi-elfes des bardes d'exception.

Noms typiques

Les noms des personnages demi-elfes reflètent souvent leur double nature et ils se composent d'un prénom elfique et d'un nom de famille humain (voir pages et 56). L'inverse est plus rare car les elfes n'acceptent pas qu'une créature avec une durée de vie aussi brève porte le nom de leur lignée.

Repères

Âge de départ : 20+

Espérance de vie : 150 ans

Taille : 1,50 m à 1,90 m

Poids : 40 à 80 kg

Traits : grâce naturelle, oreilles légèrement pointues, pilosité faible.

Caractéristiques

+1 PER ou CHA, -1 FOR ou CON

VOIE DU DEMI-ELFE

Le demi-elfe ne possède pas de voie de peuple dédiée, selon l'héritage culturel et le lieu de l'éducation de son personnage, le joueur devra choisir entre la voie de l'humain ou une des voies de peuple d'elfe (elfe sylvain ou elfe haut).

DEMI-ORC

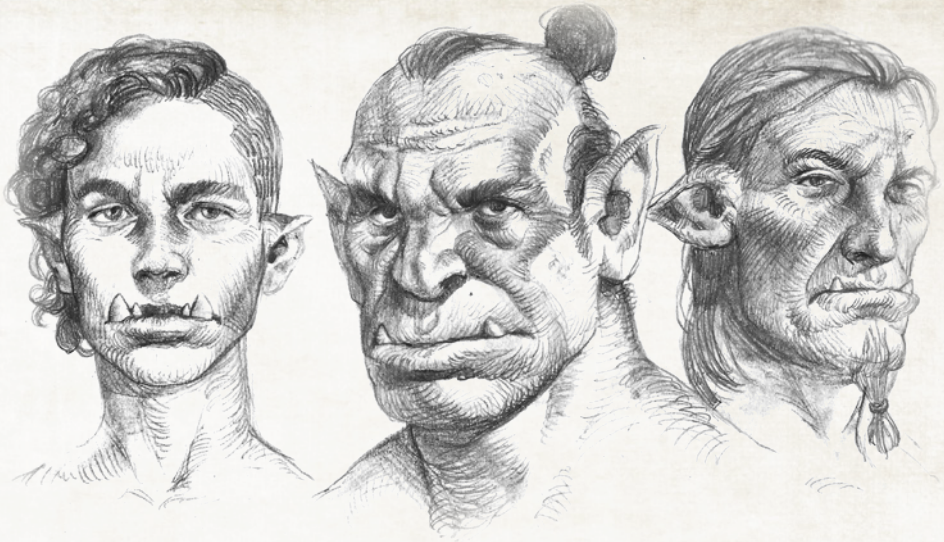
Le demi-orc est de grande taille. Il possède une force physique hors du commun, et est généralement méprisé par les autres peuples, en particulier par les nains et les elfes.

Dans les Terres d'Osgild. Cela peut paraître évident, mais on trouve généralement des demi-orcs là où les humains et les orcs partagent une frontière, souvent de façon musclée. De nombreux sang-mêlé survivent du côté des monts Vierges, là où les tribus barbares combattent ceux du désert des Morteroches. La vie de demi-orc n'est pas facile : dans le meilleur des cas les préjugés et la méfiance sont de mise, dans le pire c'est de la haine. Toutefois, localement, il existe des régions où la tolérance est plus élevée. C'est le cas de la principauté d'Arly, sous le règne éclairé du prince Thomar d'Arly, et en particulier de la région de Clairval. Bien que cette région ait eu des conflits difficiles avec les orcs, la petite baronnie a donné naissance à un demi-orc du nom de Krush, dont la trajectoire éclatante a permis au peuple d'Arly de revoir ses préjugés et aux sang-mêlé d'avoir un héros auquel s'identifier.

Plus à l'est, à la suite de l'invasion du pays de Dorn par les géants et les orcs, nombre de jeunes demi-orcs ont vu le jour. Traités en paria depuis la libération, ils se sont dispersés à travers les marches du Piémont. Enfin, loin au sud-est, la forêt de Luir-An-Doral abrite elle aussi de nombreuses tribus d'orcs et d'humains qui luttent également pour la survie. Ces tribus primitives n'ont pas de préjugés raciaux et les jeunes métisses sont bien acceptés des deux côtés. Ce n'est que lorsqu'ils quittent la jungle qu'ils découvrent les préjugés dont ils sont victimes.

Interpréter un demi-orc

Comme pour le demi-elfe, le caractère et les préjugés des demi-orcs dépendent beaucoup des conditions de leur éducation. Toutefois, contrairement à ce cousin « de bonne famille », il est bien rare qu'un enfant demi-orc ait eu la chance de bénéficier des soins d'un couple

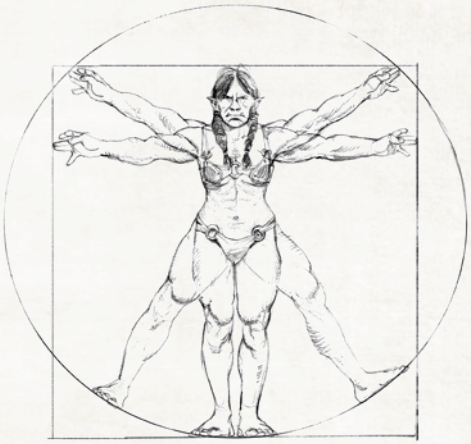


aimant et sans histoire. Les demi-orcs sont, plus souvent qu'à leur tour, élevés dans la misère par une mère seule, reniée même par sa propre famille, quand ils ne sont pas tout simplement déposés devant les portes d'un orphelinat ou d'un temple. Pour cette raison, on trouve presque autant de prêtres demi-orcs que de guerriers ou de voleurs. Lorsqu'ils sont recueillis par un ordre religieux, ils deviennent généralement d'une loyauté sans faille pour leur nouvelle famille et d'un zèle qui confine au fanatisme. Pour les autres, souvent rejetés et victimes de racisme, les demi-orcs apprennent rapidement à user de leur talent pour la violence afin de survivre.

Dans tous les cas, vous savez que vous devez vous montrer fort et impitoyable, car, à la moindre faiblesse, les « braves gens » se jetteront sur vous avec la bienveillance d'une bande de hyènes affamées. Alors vous avez appris à savourer la peur que vous allumez dans leur regard, lorsque vous découvrez vos crocs dans un rictus provocateur.

Noms typiques

Les demi-orcs utilisent des prénoms humains, à moins qu'ils aient été élevés chez les orcs. Certains se choisissent aussi un prénom orc à l'âge adulte, en réaction à l'ostracisme dont ils sont victimes.



Les noms orcs sont courts et gutturaux, privilégiez les lettres R, G et K, évitez une voyelle douce comme le E et préférez le O.

Les noms féminins sont généralement les mêmes que les noms masculins mais avec la lettre A en plus à la fin

Masculin. Aog, Bargul, Carok, Drog, Erok, Farg, Gorog, Hurl, Jorgul, Krok, Krush, Lugn, Mog, Norok, Rork, Urdu, etc.

Féminin. Aoga, Bargula, Caroka, Droga, Eroka, Farga, Goroga, Hurla, Jorgula, Kroka, Krusha, Lugna, Moga, Noroka, Rorka, Urdua, etc.

Repères

Âge de départ : 15+
Espérance de vie : 60 ans
Taille : 1,70 m à 2,10 m
Poids : 70 à 150 kg
Traits : grand et athlétique. Peau verdâtre qui tend parfois vers un vert plus franc, mâchoire large, front bas, petits yeux.

Caractéristiques

+1 FOR ou CON et -1 CHA ou INT

VOIE DU DEMI-ORC

1. Impressionnant :

Le demi-orc gagne un bonus de +3 à tous les tests d'intimidation. De plus, dans le noir total, le demi-orc voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

2. Talent pour la violence :

Le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de barbare ou de guerrier.

3. Critique brutal :

Le demi-orc augmente de 1 point la zone de critique sur une attaque au contact (19-20 au d20) et ajoute +1d4° aux DM en cas de critique.

4. Attaque sanglante (L) :

Le demi-orc réalise une attaque de contact qui provoque une hémorragie. En plus des DM normaux, l'attaque produit un saignement qui inflige à la victime 1d4° DM à chaque round suivant jusqu'à ce que la cible soit soignée (tout effet de soins ou une action limitée utilisée à cet effet). On ne peut pas cumuler plusieurs effets de saignement.

5. Colosse :

Le demi-orc augmente ses valeurs de FOR et de CON de +1.

ELFE HAUT

L'elfe haut est un être féerique qui vit extrêmement longtemps et dont le niveau de civilisation et de culture se révèle généralement supérieur à celui des autres peuples. Proche de la nature, il maîtrise aussi bien les arts de la magie que ceux de la guerre.

Dans les Terres d'Osgild. La seule grande nation des elfes est le royaume de Hautesylve, mais le peuple qui s'est autoproclamé le plus noble et le plus ancien du Mitan ne se mélange pas facilement aux autres. Quelques elfes hauts se sont aussi établis dans d'autres forêts, par exemple Bois dormant, en principauté d'Arly, où ils forment souvent des communautés aristocratiques parmi une population d'elfes sylvains. Les elfes hauts sont donc assez peu nombreux à parcourir les Terres d'Osgild et, lorsqu'ils le font, ils ont souvent une bonne raison.

Les elfes hauts entretiennent une relation paradoxale avec les nains. En tant que peuple ancien, les nains méritent nécessairement davantage de respect que les jeunes et turbulents humains. Pourtant, les relations sont tendues. Leur amour de l'or, des souterrains et de la bière, leurs manières, jugées détestables par les elfes de bonne éducation, tout cela ne suffit pas à expliquer cette inimitié. Il y a entre les deux peuples des blessures anciennes, des conflits territoriaux liés à une époque révolue. Mais les Premiers-nés vivent longtemps et ont la mémoire longue. Par exemple, ils se souviennent encore que la forêt Sombre est un lieu maudit où ils ont mené une terrible bataille contre le Roi-Sorcier de Tor-Angul, il y a sept mille ans. Une information que les humains ont oubliée depuis longtemps.

Interpréter un elfe haut

Essayez de garder une certaine distance avec les autres personnages, une certaine hauteur de vue. Vous êtes réservé et vous ne montrez pas facilement vos sentiments profonds. La plupart des elfes hauts ont une haute probité morale et

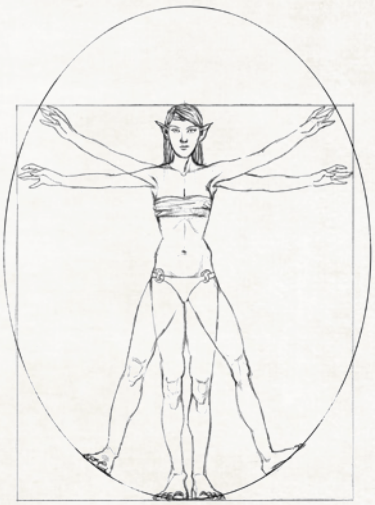
une haute opinion d'eux-mêmes. Ils détestent la corruption, la vulgarité et la violence et ils ont un grand respect pour la vie. Ce sont des êtres civilisés et cultivés, bien plus que n'importe quel autre peuple, et cela les rend parfois arrogants. Les elfes aiment la beauté, les arts, les vêtements de luxe et les matériaux nobles, ils attachent sans doute trop d'importance aux apparences. Ils sont souvent méprisants envers les nains qu'ils jugent avides et sans finesse.

Noms typiques

Les elfes hauts privilégient les noms aux sonorités douces mais complexes. L, W, N et M sont les consonnes dominantes et les voyelles sont souvent doubles (ië, aë). Les noms féminins finissent par -wen, -wë, -ië, -aël ou -aëlle. Ceux des hommes par des terminaisons aux sonorités plus tranchées comme -dir, -dur, -dor ou -dil.

Masculin. Arwendil, Caëldwendir, Eldwyndor, Elberenhdir, Elendur, Gilgalendil, Irwildur, Laurelith, Linaëndir, Laendoril, Nennendir, etc.

Féminin. Elberenh, Elidhwen, Ellenúviel, Laurelinn, Linaëwen, Laendorië, Maelwë, Maerwen, Nennenvaël, Ninwelotë, Tintaëlle, etc.



Repères

Âge de départ : 80+
Espérance de vie : 450 ans
Taille : 1,50 m à 1,80 m
Poids : 40 à 70 kg
Traits : élancé, svelte et gracieux. Jeunesse éternelle. Oreilles pointues, yeux en amandes (verts, violets), cheveux parfois blancs, argent ou or.

Caractéristiques

+1 INT ou CHA, -1 FOR

VOIE DE L'ELFE HAUT

1. Lumière intérieure :

Pour un elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles est considérée comme de la pénombre. De plus, il gagne un bonus de +3 à tous les tests d'érudition (INT) et artistiques (CHA).

2. Force d'âme :

L'elfe est immunisé à la peur et au sommeil magique. De plus, il obtient un bonus égal à son rang lorsqu'il doit faire un test opposé d'attaque magique pour résister à un sort.

3. Talent pour la magie :

Le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de magicien ou d'ensorceleur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité (mais pas une capacité qui offre un bonus de DEF). À la place, il peut choisir une capacité de rang 2, mais ne doit alors pas porter d'armure pour lancer le sort.

4. Immortel :

L'elfe n'a besoin que de la moitié du repos, de la nourriture ou de la boisson d'un humain normal pour être en pleine forme. Il est immunisé aux effets des poisons et des maladies.

5. *S*upériorité elfique :

L'elfe augmente sa valeur de VOL de +1 et sa valeur d'INT ou de CHA de +1.

ELFE SYLVAIN

L'**elfe sylvain** est issu d'une culture différente de celle des elfes hauts. Légèrement plus petits, ils vivent au plus profond des forêts, s'abritant dans les arbres et vivant simplement de la chasse et de la cueillette. Moins arrogants que leurs cousins hauts elfes, ils sont cependant beaucoup plus méfiants. Ils maîtrisent particulièrement l'art du camouflage et l'utilisation de l'arc.

Dans les Terres d'Osgild. Les elfes sylvains partagent la grande forêt de Hautesylve avec les elfes hauts, mais ils sont beaucoup moins présents que ces derniers au sud et autour de la capitale Syndoril. Ils sont en revanche majoritaires plus au nord, autour du lac Thuléa. Ils s'impliquent beaucoup moins dans la politique que leurs cousins, ils sont plus proches de la nature, moins rêveurs et plus pragmatiques. Les elfes sylvains sont également nombreux dans les forêts du nord de la principauté d'Arly : le bois de Myrviel autour de Clairval ou Bois dormant autour de Myrlune. Ces elfes sont des citoyens de la principauté et un de leurs représentants siège au grand conseil de la nation. Enfin, une importante communauté d'elfes sylvains vit dans la dangereuse forêt de Luir-An-Doral, loin au sud-est, une jungle dont on ne sait que peu de choses. Une origine parfaite pour tout elfe sauvage (barbare). Les elfes sylvains vivent en petites communautés, un peu partout où on peut trouver une forêt. Ainsi un elfe sylvain peut venir d'une contrée lointaine, comme les forêts enneigées du Nord où naissent les elfes du givre à la peau blanche.

Interpréter un elfe sylvain

Vous êtes un écologiste dans un monde qui ne connaît pas la signification de ce mot. Pour vous, la nature — plus particulièrement la forêt — est une mère qu'il faut aimer et respecter. Au mieux, vous ne comprenez pas ceux qui détruisent vos très chers arbres, au pire, vous les haïssez. Si les elfes sylvains ne respectaient pas autant la valeur de la vie, le métier de bûcheron serait sans aucun doute le plus dangereux des Terres d'Osgild. Vous partagez avec vos cousins elfes hauts une langue, une culture et un amour des arts et de la beauté, mais vos goûts sont plus simples. En particulier vous préférez les tenues fonctionnelles et les couleurs de la nature, tandis que les elfes

hauts aiment le bleu, le blanc, l'or ou l'argent. Vous êtes méfiant vis-à-vis des étrangers, peut-être plus encore que vos cousins, et vous ne cherchez pas à vous en cacher. Pourtant, vous restez moins prompt qu'eux à juger sur les apparences.

Noms typiques

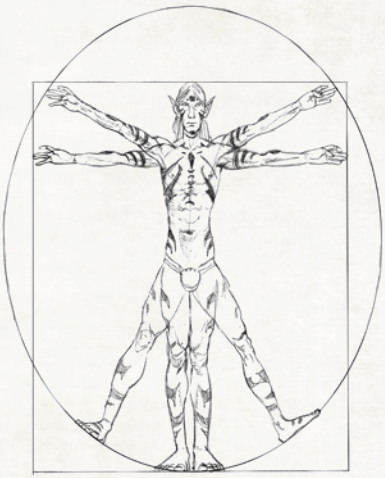
Les elfes des bois ont des noms assez similaires à ceux des elfes hauts, quoique ceux des sylvains soient plus simples. Chez les femmes, la dernière consonne ou la dernière voyelle est doublée. Chez les hommes, les terminaisons –din, -dor, -ion sont privilégiées.

Masculin. Aëdin, Caëndor, Cirion, Doralion, Ealdor, Findalion, Glorfindor, Haëldion, Laurendor, Morwendir, Raëldirion, etc.

Féminin. Aëldill, Aluinill, Aliann, Dianaë, Eilinelle, Elenwëe, Lúthill, Nínielle, Nolwaënn, Mírielle, Keltienn, etc.

Repères

Âge de départ : 50+
Espérance de vie : 350 ans
Taille : 1,40 m à 1,70 m



Poids : 30 à 60 kg
Traits : menu, svelte. Oreilles pointues, yeux en amandes (verts, violets), cheveux sombres (bruns, noirs, roux), tatouages, pilosité absente.

Caractéristiques

+1 AGI ou PER, -1 FOR

VOIE DE L'ELFE SYLVAIN

1. Lumière des étoiles :

Pour un elfe sylvain, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles est considérée comme de la pénombre. De plus, l'elfe gagne un bonus de +3 à tous les tests de survie en forêt (escalade, discrétion, chasse, etc.).

2. Enfant de la forêt :

Le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de druide ou de rôdeur. Il peut utiliser cette capacité en armure jusqu'à l'armure de cuir renforcé sans pénalité.

3. Archer émérite :

L'elfe augmente de 1 la zone de critique lorsqu'il utilise un arc (19-20 au d20) et ajoute +1d4° aux DM en cas de critique. Il sait utiliser les arcs courts, quel que soit son profil.

4. Flèche sanglante (L) :

L'elfe fait une attaque à distance qui provoque une hémorragie. En plus des DM normaux, la flèche produit un effet de saignement qui inflige à la victime 1d4° DM à chaque round suivant jusqu'à ce que la cible soit soignée (tout effet de soins ou une action limitée utilisée à cet effet). On ne peut cumuler plusieurs effets de saignement.

5. *S*upériorité elfique :

L'elfe augmente ses valeurs d'AGI et PER de +1.

GNOME

Le gnome est une créature de petite taille pourvue d'un gros nez, d'une bonne nature et d'une curiosité insatiable pour la magie et les sciences. C'est un compagnon souvent agréable, bien qu'un peu original. Les nains et les halfelins l'apprécient, tandis que les « grandes » personnes se montrent plutôt indifférentes à leur égard.

Dans les Terres d'Osgild. Ce peuple industrieux réside majoritairement dans la principauté d'Arly. La région de Wyks ou le Bois dormant sont de bonnes origines géographiques pour un personnage gnome. Des gnomes sont également installés tout le long des frontières de Hautesylve. De nombreux gnomes ont colonisé les Hauts de Hurleroche (entre Hautesylve et le désert des Morteroches) où se situe leur capitale, une étonnante cité souterraine nommée Hurlevent. Mais l'existence de cette cité est une information assez peu connue des autres peuples, à l'exception des elfes de Hautesylve.

Enfin, il existerait au sein de la forêt de Luir-An-Doral des tribus de gnomes belliqueux à la peau sombre et aux coutumes anthropophages qui s'intéresseraient davantage à la nécromancie qu'aux illusions, et plus aux poisons qu'aux sciences.

Interpréter un gnome

Vous êtes généralement joyeux, optimiste et enthousiaste et cet état d'esprit positif fait de vous un agréable compagnon. Mais il faut bien cela pour vous supporter, car vous êtes aussi très original, et jamais à court d'idée ou de plans farfelus. De plus, vous avez tendance à n'en faire qu'à votre tête… Essayez de trouver une passion originale, un sujet d'étude improbable ou une collection étrange. Par exemple, un gnome pourrait avoir une passion pour la composition de la terre de surface, et le projet de sa vie pourrait être de recenser tous les terroirs des Terres d'Osgild au sein d'une classification basée sur leur goût en bouche… Vos affinités avec les nains et les halfelins sont très fortes. Vous vous entendez bien avec les elfes et, bien que ceux-ci vous considèrent avec condescendance, vous ne leur en tenez pas rigueur. Car globalement, les gnomes ont très bon caractère et il en faut vraiment beaucoup pour mettre un gnome en colère. D'ailleurs, il se dit que si un gnome devait se venger de son pire ennemi, il le ferait sans doute en blaguant.

Noms typiques

Les gnomes aiment les prénoms que les humains jugent désuets. Ils ont aussi un nom de famille compliqué et long, qu'ils accolent toujours à ce prénom. Un habitant de notre monde pourrait trouver que ces noms ont des consonances germaniques et étranges.

Masculin. Albert Blumdenplick, Eustache Dimtigballen, Firmin Vondemacht, Isidore Kolerbiltag, Nestor Wurmenship, etc.

Féminin. Thérèse Aliserwilp, Huguette Uhldimmerstelp, Rose Molkenpulp, Eugénie Bimpbelinedor, etc.

Repères

Âge de départ : 40+

Espérance de vie : 250 ans

Taille : 1 m à 1,20 m

Poids : 30 à 50 kg

Traits : Petit et rondouillard, gros nez. Moustaches et rouflaquettes pour les gnomes, couettes pour les gnomettes. Oreilles un peu pointues ou grandes et rondes.

Caractéristiques

+1 en INT ou PER, -1 en FOR

VOIE DU GNOME

1. Don étrange :

Le gnome possède un talent inné pour les sciences, qu'elles soient occultes ou plus ordinaires. Il gagne un bonus de +3 à tous les tests scientifiques (INT) et il choisit une capacité de rang 1 d'ensorceleur. S'il porte une armure, il ne peut pas utiliser ce sort plus d'une fois par jour (il doit payer le coût en PM de façon normale). Dans le noir total, le gnome voit comme dans la pénombre jusqu'à 10 m.

2. Petit pote :

Le gnome est un compagnon sympathique et difficile à considérer comme dangereux ou malintentionné. Il gagne +3 à tous les tests d'interaction sociale sauf pour intimider. Il gagne aussi 1 point de chance.

3. Insignifiant :

Le gnome sait comment échapper aux attaques des grandes créatures comme les géants. Il gagne un bonus de +2 en DEF contre les créatures de taille *grande* ou supérieure. Ce bonus passe à +3 au rang 5.

4. Merveille technologique :

Le gnome sait utiliser les arbalètes (et les armes à poudre si votre MJ autorise leur usage), quel que soit son profil. Il ajoute son AGI aux DM qu'il inflige avec ces armes.

5. Bonne nature :

Le gnome augmente ses valeurs de CON et de CHA de +1.

HALFELIN

Les halfelins représentent le plus petit des peuples jouables. Toujours bons vivants, souvent vifs, curieux, et parfois farceurs, les halfelins sont des incompris que les autres peuples considèrent souvent comme turbulents, pénibles, si ce n'est comme des voleurs.

Dans les Terres d'Osgild. Bien que souvent regroupés au sein de modestes communautés, les petites gens, comme on les désigne parfois, vivent discrètement et en bonne entente avec les grandes gens. Ils n'ont pas de revendication territoriale et, à vrai dire, personne ne sait, pas même eux, s'ils font partie des peuples anciens ou s'ils ont une origine commune avec les humains… Les halfelins peuvent donc venir des mêmes zones que les humains, mais ils sont plus souvent d'origine rurale que citadine. La plaine entre Clairval et Wyks comporte de très nombreux hameaux et presque tous abritent une ou deux familles de halfelins bien intégrés. Les halfelins possèdent un don naturel pour attirer la sympathie et se faire discrets quand ce n'est pas le cas.

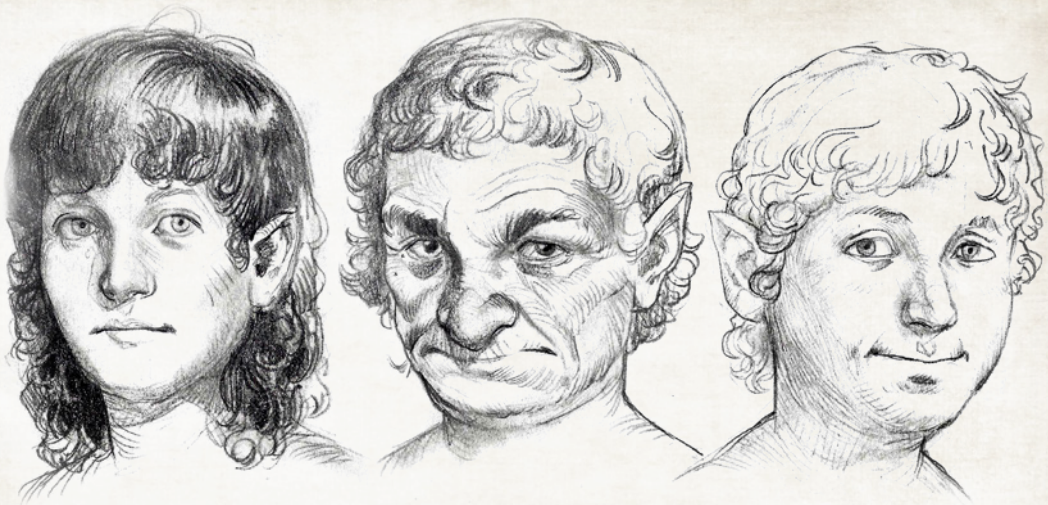
Interpréter un halfelin

La plupart des halfelins sont des gens paisibles et sans histoire qui fuient l'incertitude et le danger une fois atteint l'âge de raison. Mais avant cela, les jeunes adultes ont une période de curiosité insatiable et de remise en question de leur mode de vie paisible. Durant cette parenthèse turbulente, ils sont enclins à l'aventure et il est alors fréquent pour le jeune halfelin de s'émanciper de sa parenté. Ainsi, les petites gens se sont approprié la devise « les voyages forment la jeunesse ». À moins que ce ne soit simplement une manière pratique pour les adultes de se débarrasser des jeunes gens agités… C'est généralement durant leurs voyages que les jeunes halfelins, sans fortune ni principes, construisent leur réputation de voleur, alors que la société de leurs parents réprouve totalement ce type de pratique.

En tant que jeune halfelin, vous êtes idéaliste et naïf, mais aussi curieux et aventureux, ce qui vous pousse parfois à prendre des risques inconsidérés. Toutefois, les halfelins ont aussi un bon fond qui leur vient de l'amour qu'ils ont reçu durant leur enfance et qui les pousse instinctivement à aider les plus faibles et les plus démunis. Dans la société des halfelins, la nourriture occupe une place centrale et on ne laisse pas quelqu'un en manquer. Enfin, un peu avant leurs trente ans, la plupart des petites gens cessent leur errance et s'installent pour mener une vie paisible. Cependant, il arrive que, de façon très exceptionnelle, certains prennent goût à l'aventure.

Noms typiques

Les halfelins mâles utilisent des prénoms courts qui ressemblent à des diminutifs. Les prénoms féminins sont le plus souvent inspirés des fleurs et des fruits. Ils ont généralement un nom en rapport avec leur lieu de naissance : Sur-le-pont, Dubois, Sous-colline, Moulinbas, etc.



Masculin. Bill, Bern, Don, Duky, Eckel, Fili, Ged, Gerry, Hek, Hicks, Jack, Karl, Litle, Luky, Mike, Polo, Sam, Titi, etc.

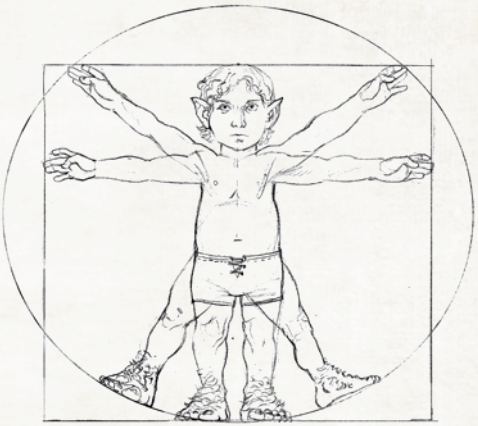
Féminin. Églantine, Lila, Jacinthe, Marguerite, Muguette, Pâquerette, Prune, Rose, etc.

Repères

Âge de départ : 20+
Espérance de vie : 150 ans
Taille : 80 cm à 1 m
Poids : 20 à 30 kg
Traits : petit et vif. Pieds poilus, regard espiègle.

Caractéristiques

+1 AGI ou VOL, -1 FOR



VOIE DU HALFELIN

1. Petite taille :

Le halfelin obtient un bonus de +1 en DEF et de +3 à tous les tests de discrétion ainsi qu'à tous les tests effectués pour subtiliser quelque chose (pickpocket, vol à l'étalage, etc.). En revanche, un halfelin ne peut pas utiliser à une main une arme dont les DM dépassent 1d6 (épée courte, masse, etc., mais pas rapière). Il lui faut utiliser les deux mains pour les armes qui infligent 1d8 à 1d10 de DM (épée longue) et il lui est interdit d'utiliser les armes qui infligent plus de 1d10 DM. Il ne peut pas utiliser d'arc long ni d'arbalète lourde.

2. Résistance légendaire :

Le halfelin obtient un bonus égal à son rang à tous les tests opposés d'attaque magique effectués pour résister à un sort.

3. Bon pour le moral :

Un halfelin qui mange bien est un halfelin heureux. À chaque repas (jusqu'à 4 fois par jour,

espacés d'au moins 3 h) au cours duquel le personnage boit et mange des mets de qualité et en quantité, il récupère 1d4° PV.

4. Petit veinard :

Le halfelin gagne 1 PC supplémentaire. De plus, il peut esquiver une attaque de son choix par combat (avant d'avoir pris connaissance des DM, mais pas un critique).

5. Vif et bien nourri :

Le halfelin augmente ses valeurs d'AGI et de CON de +1.

HUMAIN

L'humain se distingue par sa capacité d'adaptation et son instinct qui le pousse à coloniser tous les territoires qui l'entourent. Le peuple humain est le plus représenté et le plus répandu dans les zones dites civilisées.

Dans les Terres d'Osgild. Les humains sont à la fois le peuple le plus commun et un des plus jeunes des Terres d'Osgild. Ils se vantent d'être les enfants des dieux, tandis que les Premiers-nés (les elfes et les nains) sont les enfants des Puissances (des forces naturelles comme le vent, la terre ou l'air). Les humains occupent toutes les plaines et les terres les plus riches, car l'activité qui les caractérise est l'agriculture. Cette technique pratiquée avec une intensité inconnue des autres peuples leur a permis de se développer rapidement, mais cette croissance nécessite sans cesse d'étendre les surfaces agricoles et provoque souvent des conflits territoriaux. Ce qui vaut aux humains leur réputation de peuple expansionniste et belliqueux. Ainsi toutes les grandes plaines qui s'étendent d'est en ouest sont occupées par des nations humaines, fragments d'un ancien empire brisé, l'empire d'Osgild qui donna son nom à ses terres. Les deux plus grandes nations, celles où se situeront sans doute la plupart des aventures des personnages sont la principauté d'Arly à l'ouest et les marches du Piémont à l'est.

Interpréter un humain

Interpréter un humain ne devrait pas poser beaucoup de difficultés, puisque vous en êtes un (jusqu'à preuve du contraire). Les humains sont très différents les uns des autres et permettent une grande liberté d'interprétation. Rappelez-vous simplement que la plupart des humains des Terres d'Osgild sont assez peu cultivés et que votre personnage n'a pas du tout le même niveau de connaissance que vous. Les humains prennent sans compter ce que la nature peut leur offrir, ils considèrent que les dieux leur ont offert le monde pour qu'ils le modèlent à leur guise. Leur vie est courte et frénétique. Ils ont la mémoire courte et ne tirent aucune leçon du passé.

Noms typiques

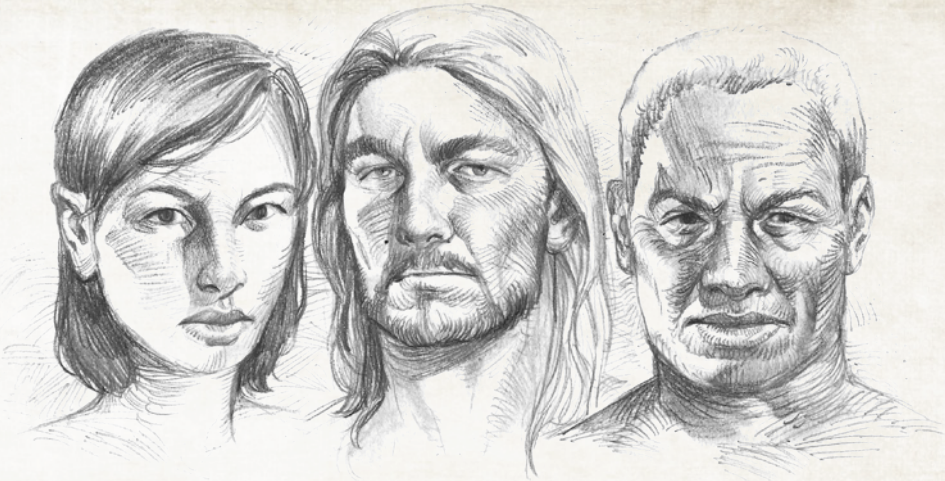
Les humains ont les prénoms et les noms les plus variés qu'il soit. Vous pouvez vous inspirer d'anciens prénoms médiévaux, scandinaves, francs ou celtiques et les modifier légèrement pour leur donner une consonance plus fantastique. Pour les femmes, les noms de minéraux, de fleurs ou de couleurs peuvent aussi être utilisés.

Masculin. Adalrik, Arn, Bernulf, Brand, Edwald, Ketil, Ferwin, Gerulf, Godfred, Gunter, Halfdan, Ingvar, Knud, Lothar, Osvald, Roderick, Rurik, Sigfred, Sigmar, Sigvald, Stig, Svenn, Thorsten, etc.

Féminin. Annia, Alaina, Berthille, Bérénia, Télinne, Koralie, Floraline, Gadrielle, Jocynthe, Kéline, Myrthinne, Marille, Naelwen, Natasha, Odaelle, Prescille, Sorsha, Véronelle, Wendoline, etc.

Repères

Âge de départ : 18+
Espérance de vie : 100 ans
Taille : 1,50 m à 2 m
Poids : 40 à 120 kg
Traits : toute la diversité possible à l'exception des couleurs trop exotiques (cheveux violets, etc.).



Caractéristiques

Un personnage humain gagne +1 à la valeur d'une de ses deux plus faibles caractéristiques au choix.

VOIE DE L'HUMAIN

1. Diversité :

Un humain obtient un bonus de +3 aux tests de deux domaines associés à son origine géographique ou sociale (voir ci-dessous). De plus, il gagne 1 PC supplémentaire.

2. Instinct de survie :

Une fois par combat, lorsqu'une attaque devrait amener l'humain à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1). Après avoir bénéficié de cette capacité, l'humain gagne pour le reste du combat un bonus de +2 en DEF.

3. Touche-à-tout :

Le personnage obtient une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quel profil au choix du joueur. Si la capacité est de rang 2 ou accorde un bonus de DEF, il doit respecter les limitations d'armure.

4. Loup parmi les loups :

Une fois par round, l'humain gagne +1d4° aux DM qu'il inflige lorsqu'il combat un adversaire humanoïde de taille moyenne. Ce bonus ne s'applique qu'aux DM initiaux d'une attaque, pas aux DM sur la durée.

5. Polyvalence :

Le personnage augmente sa caractéristique la plus faible de +1 et sa Volonté de +1.

Origine géographique ou sociale (choisissez ou lancez un d6) :

⚀	Montagnard (escalade et résistance au froid).
⚁	Citadin (commerce et résistance aux maladies).
⚂	Campagnard (météorologie et équitation).
⚃	Riverain (natation et navigation).
⚄	Sauvage (chasser et pister).
⚅	Nomade (orientation et résistance à la chaleur ou au froid).

Le MJ peut en inventer d'autres selon les cultures présentes dans son univers de jeu (troglodyte, marais, etc.). Éventuellement, le joueur peut remplacer un des bonus d'origine géographique par un bonus en relation avec son origine sociale ou un gagne-pain de son choix (serrurier, forgeron, scribe, maçon, chasseur, cuisinier, acrobate, pickpocket, bibliothécaire, étudiant, etc.). Le gagne-pain ne peut pas être un profil et le bonus obtenu ne s'applique jamais à des tests de combat.

> ***Exemple :*** *Un citadin étudiant en magie pourrait obtenir un bonus de +3 aux tests de commerce et +3 aux tests d'érudition occulte, même si son personnage est finalement devenu guerrier.*

NAIN

Le nain est petit mais robuste. Célèbre pour sa barbe, il aime les profondeurs de la terre, dont il extrait des métaux et des pierres précieuses. Isolé, il est généralement ouvert et chaleureux, mais la société naine peut paraître sévère, car le travail et l'entraînement militaire y sont des obligations.

Dans les Terres d'Osgild. La principale nation des nains est située dans les monts Argentés, dans la vallée de Kaerimbor, mais on trouve aussi de fortes concentrations du peuple du roc à Xélys (au sud des marches du Piémont) et à Fort Colline, une ville minière entourée de collines d'où l'on extrait tout le fer de la principauté d'Arly. Kaer Glimmerstern est une vaste citée souterraine construite autour d'un joyau de feu légendaire dans le nord des monts Ethernos (au sud-est). Enfin, de petites communautés de nains, appelées clans, sont aussi disséminées un peu partout dans le monde, dès que des montagnes et des mines sont accessibles.

Interpréter un nain

Vous pouvez être taciturne ou braillard, mais vous ne faites pas les choses à moitié, et quand vous donnez votre avis, il est franc et massif, tant pis si cela froisse quelque susceptibilité. Vous êtes méfiant de prime abord, mais chaleureux une fois la glace rompue et vous savez entretenir l'amitié autour d'une bière ou deux… ou plus. La demi-mesure n'est pas votre fort. Votre parole est solide comme le roc et vos griefs durs comme l'acier. Vous êtes coriace, courageux, opiniâtre, et un combat ne vous fera jamais reculer. Oui, c'est vrai, vous aimez les joyaux et les métaux précieux, mais surtout parce qu'ils permettent de produire cet artisanat raffiné qui fait la fierté du peuple nain.

Dans les Terres d'Osgild, les nains éprouvent une nostalgie viscérale à la simple évocation de Kaer-Undün, leur ancien royaume souterrain des serres du Monde, abandonné aux ténèbres à la suite d'une terrible guerre contre les orcs et les géants, deux peuples qu'ils détestent. Ils entretiennent avec les elfes une relation paradoxale, faite de respect pour un peuple ancien, d'un esprit de compétition entre les deux antiques civilisations et d'une rancœur tenace et si ancienne que tous semblent avoir à peu près oublié son origine, bien qu'elle soit d'une façon ou d'une autre liée à la période à laquelle Kaer-Undün fut perdu.

Noms typiques

Les nains ont des prénoms courts et percutants, les principales terminaisons sont en -in, -un, -ik, ou -ir, mais il en existe d'autres. Suit généralement le nom de leur clan, qu'ils traduisent en langue commune pour mettre en avant l'idée qu'il véhicule.

Chez les femmes, la terminaison en -hild ou -id est la plus courante.

Masculin. Gloin Mâchefer, Krorin Briseroc, Thorin Forgefer, Buldur Tranchetroll, Trorin Cassegranit, Orik Briselame, Durok Écu-de-chêne, Guerann Marteleur, Korik Peau-de-pierre, etc.

Féminin. Astrid, Arnhild, Berthild, Brynild, Eldrid, Ermenhild, Frida, Gerda, Grimhild, Gudrun, Helga, Hilda, Ingrid, Klothild, Sigrid, Strida etc.

Repères

Âge de départ : 40+
Espérance de vie : 250 ans
Taille : 1,15 m à 1,35 m
Poids : 50 à 100 kg

Traits : robuste et trapu. Pilosité très développée, tresses dans les cheveux et la barbe, bijoux et piercing. Non, les naines n'ont pas de barbe, tout juste un fin duvet avec l'âge.

Caractéristiques

+1 en CON ou VOL, -1 en AGI

VOIE DU NAIN

1. Habitant des tunnels :

Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. De plus, il obtient un bonus de +3 à tous les tests en rapport avec la pierre, l'architecture ou les mines ainsi qu'avec les passages secrets et les pièges dans les murs et les parois rocheuses.

2. Haches et marteaux :

Le nain gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise une hache ou un marteau de guerre. Il sait utiliser ces armes, quel que soit son profil.

3. Résistance à la magie :

Une fois par jour, le nain peut choisir d'ignorer les effets d'un sort qui le prend pour cible (mais pas un sort de zone). Les créatures dont le niveau (NC) est au moins égal au double du nain ignorent cette capacité.

4. Fils du roc :

Le nain réduit tous les DM subis de 2 points (mais il subit toujours au moins 1 DM par attaque reçue). La réduction passe à 3 au niveau 10. Elle est cumulable avec d'autres sources de réduction des DM comme la *peau d'acier* du barbare.

5. Ténacité :

Le nain augmente ses valeurs de CON et de VOL de +1.

MAGE

Les mages ne sont pas un peuple, un mage est simplement un personnage qui a choisi un profil de la famille des mages. Un préjugé populaire affirme pourtant que les mages forment une caste à part. Ce n'est pas totalement faux car, si la magie est une ressource puissante, elle demande aussi un investissement considérable pour être maîtrisée. Peu importe les origines de celui qui emprunte cette voie, il doit tout sacrifier pour se consacrer entièrement aux arts occultes.

Un personnage de la famille des mages (ensorceleur, forgesort, magicien, sorcier) peut choisir de remplacer sa voie de peuple par la voie du mage. Il renonce à ses racines en échange d'un plus grand pouvoir occulte.

Il ne conserve que la capacité de rang 1 de sa voie de peuple, acquise dès la création du personnage. Ce choix doit être fait avant d'obtenir le rang 2 de la voie de peuple et il est définitif. Désormais, le personnage ne peut plus obtenir de nouvelles capacités de sa voie de peuple.

Si vous comptez jouer un mage pur (c'est-à-dire que vous ne songez pas à un profil hybride d'une autre famille que les mages), nous vous conseillons de choisir cette voie qui améliore à la fois la polyvalence et la puissance de feu à haut niveau.

VOIE DU MAGE

Cette voie remplace la voie de peuple du personnage, elle occupe le même emplacement sur la fiche de personnage et son premier rang est gratuit comme n'importe quelle voie de peuple.

1. Capacité de peuple + occultisme :

Le mage conserve sa capacité de peuple de rang 1. De plus, il ajoute son rang + 2 aux tests de connaissance et d'érudition en rapport avec la magie.

2. Maîtrise de la magie (L)* :

Le mage peut détecter la présence de magie (y compris la présence d'objets magiques) dans un rayon de 10 m. Un test d'INT difficulté [10 + rang du sort] permet de déterminer la fonction générale de l'enchantement. Il peut aussi tenter de dissiper un sort non permanent d'un rang maximal égal à ceux qu'il est capable de lancer en emportant un test opposé d'attaque magique contre l'auteur du sort.

3. Tour de magie (G)* :

Le mage peut réaliser un tour de magie (portée 10 m) par round en action gratuite sans dépenser aucun PM. Par exemple, fermer une porte à distance, éteindre ou allumer une bougie en claquant des doigts. Il ne peut réaliser aucune action qui nécessite une valeur de caractéristique supérieure à 0 (par exemple, s'il faut au moins +1 ou un test de FOR pour pousser une porte lourde, ce sort ne permet pas de la fermer). Cette capacité ne peut produire aucun DM direct. De plus, le mage gagne +1 en DEF et +2 PM (en plus de celui gagné avec cette capacité ; au total, en apprenant ce sort, le mage acquiert donc 3 PM d'un coup).

4. Esprit supérieur :

Le mage augmente son INT et sa VOL de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests d'INT.

5. Tempête de mana :

Lorsqu'il lance un sort, le mage peut augmenter les DM de +1d4° (en cas de DM sur la durée, une seule fois) en payant +1 PM pour un sort à cible unique ou +3 PM pour un sort de zone (Explosion de feu, Foudre, etc.).

CHAPITRE 4

FAMILLE DES AVENTURIERS

Vous trouverez dans ce chapitre la description des quatre profils de la famille des aventuriers : arquebusier, barde, rôdeur et voleur. Ce sont des profils polyvalents dont les capacités de combat sont basées sur la ruse ou le combat à distance plutôt que sur la force brute.

Ces profils partagent les éléments suivants.

- **Points de vigueur / niveau :** 4
- **Dé de récupération :** d8
- **+1 point de chance**

Résumé des voies des profils de la famille des aventuriers

Arquebusier	Barde	Rôdeur	Voleur
Voie de l'artilleur	Voie de l'escrime	Voie de l'archer	Voie de l'assassin
Voie des explosifs	Voie du musicien	Voie du compagnon animal	Voie de l'aventurier
Voie du mercenaire	Voie du saltimbanque	Voie de la survie	Voie du déplacement
Voie du pistolero	Voie de la séduction	Voie du traqueur	Voie du roublard
Voie de la précision	Voie du vagabond	Voie du combat à deux armes	Voie du spadassin

ARQUEBUSIER

Points de vigueur : 4 par niveau

L'arquebusier est un dur à cuire, un mercenaire qui vient généralement d'un pays lointain et maîtrise un style de combat exotique : les armes à feu et les explosifs.

Dans les Terres d'Osgild. L'arquebusier est un personnage atypique dans les Terres d'Osgild. Il est toutefois plus commun dans les régions de l'est, où les armes à poudre ont d'abord été importées par le Protectorat de fer, tête de pont d'un vaste empire expansionniste qui a traversé l'océan. Mais cette nation est en guerre larvée permanente avec tous ses voisins et elle garde jalousement le secret des armes à poudre. Plus au sud, les nains de Kaer Glimmerstern maîtrisent à présent eux aussi la poudre et depuis peu ils s'en sont ouverts à leurs alliés, le royaume de Cobis et le duché de Périk. Guilde et Port-Libre, les deux grandes cités commerçantes se sont saisies de l'occasion et font désormais le commerce des armes à poudre, à prix d'or… Un PJ arquebusier devra donc avoir séjourné dans l'un de ces lieux.

Armes & armures maîtrisées

L'arquebusier sait manier toutes les armes de contact à une main, les armes à distance, armes à poudre incluses. Un arquebusier sait fabriquer sa propre poudre et elle ne risque pas d'exploser malgré lui (voir la section Équipement).

Les voies d'arquebusier limitent l'armure à la chemise de mailles et interdisent l'utilisation du bouclier.

POUDRE OU PAS POUDRE ?

Ce personnage utilise des armes à feu et peut être joué dans un cadre équivalent à la Renaissance, mais si votre contexte de jeu ne le permet pas, vous pouvez remplacer la pétoire par une arbalète de poing, le mousquet par une arbalète lourde et la couleuvrine par une baliste… Supprimez la voie des explosifs et remplacez-la par la voie du maître d'armes du profil de guerrier, en la limitant aux arbalètes. Le nom du profil devient alors « Arbalétrier ».

Équipement de départ

Pétoire (DM 1d10, portée 20 m), épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), cuir renforcé (DEF +3).

VOIE DE L'ARTILLEUR

1. Mécanismes :

L'arquebusier ajoute son rang + 2 à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes (cela inclut le fait de désamorcer des pièges mécaniques et de manipuler des armes de siège). Il obtient un *dé bonus* à tous les tests d'attaque avec des armes de siège (baliste, couleuvrine, canon, trébuchet, catapulte, etc.).

2. Arme à répétition :

L'arquebusier modifie jusqu'à deux armes de son choix pour les doter de chargeurs. La capacité du chargeur est égale à [2 + INT] et elle augmente de 1 projectile supplémentaire chaque fois que le personnage atteint le rang 3 dans une voie d'arquebusier. Chaque chargeur doit être ensuite rechargé au rythme d'une action limitée (L) par projectile.

3. Tir de barrage (L) :

L'arquebusier surveille une zone de 20 m de large face à lui. Si une créature se déplace dans cette zone avant son prochain tour, il peut faire une attaque à distance. En cas de succès la victime choisit entre deux possibilités : soit elle subit le double des dommages, soit elle termine son tour et son déplacement à l'endroit de l'attaque et ne subit pas de dommages. L'arquebusier peut effectuer un tir de barrage sur plusieurs créatures durant le round, tant qu'il n'a pas besoin de recharger.

4. Canon double :

L'arquebusier peut bricoler ses armes à poudre (mais pas une couleuvrine) pour les doter d'un second canon. Il double le dé de DM de l'arme (mais pas les dés bonus ni les bonus). Il doit recharger chaque canon individuellement (un canon double consomme 2 projectiles). En cas de critique le dé est triplé (au lieu de ×4). Ce type d'arme possède une double détente et il reste possible de décharger un seul canon à la fois.

5. Couleuvrine (L) :

L'arquebusier obtient une couleuvrine (un petit canon portatif). Sur un test d'attaque à distance réussi (*dé bonus*), la couleuvrine inflige [5d4° + INT] DM à une portée de 100 m. Il faut ensuite deux rounds (L) pour la recharger. C'est une arme encombrante et il est impossible de transporter plus d'une couleuvrine.

VOIE DES EXPLOSIFS

Si le personnage n'est pas arquebusier (profil hybride), obtenir le premier rang dans cette voie lui permet aussi de ne plus avoir de risque d'explosion lorsqu'il utilise une arme à poudre (voir les règles spécifiques des armes à poudre à la section Équipement).

1. Tir de grenaille (L) :

L'arquebusier sait réaliser un mélange de poudre et de grenaille. Quand il charge une arme à poudre, il peut choisir d'utiliser ce mélange à la place d'une munition normale (il doit l'annoncer au moment où il charge). Lorsqu'il tire cette munition (L), il fait un seul test d'attaque contre toutes les cibles lui faisant face dans un cône de 10 m de long et sur 5 m de large. Toutes les cibles dont il atteint la DEF subissent la moitié des DM habituels. De plus, le personnage ajoute son rang + 2 à tous les tests d'artificier (par exemple pour fabriquer et tirer des feux d'artifice).

2. Démolition :

L'arquebusier peut préparer un explosif qui lui permet de démolir facilement des structures. Il lui faut 3 rounds complets pour préparer et poser son explosif. Celui-ci inflige à la structure [3d4° + INT] DM et ignore la moitié de sa RD (et seulement 2d4° DM dans un rayon de 2 m). Chaque jour, l'arquebusier peut utiliser un nombre de charges explosives égal au rang dans la voie. Ces charges permettent indifféremment d'utiliser les capacités *Démolition*, *Piège explosif* ou *Boulet explosif*.

3. Poudre puissante :

L'arquebusier sait préparer une poudre plus puissante, il ajoute +10 m à la portée et +1 aux DM des armes à poudre. Le bonus aux DM augmente de +1 à chaque fois que le personnage atteint le rang 5 dans une voie d'arquebusier. De plus, sa poudre est magique et elle permet à ses

projectiles d'affecter les créatures immunisées aux armes non magiques.

4. Piège explosif (L) :

Il faut 1 min à l'arquebusier pour installer un piège qui explose dans un rayon de 5 m en infligeant [5d4° + INT] DM de feu (test d'AGI difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM). Le piège est déclenché à l'intrusion de toute créature dans une zone d'un à deux mètres autour du piège. Une créature peut détecter le piège avec un test d'INT difficulté [15 + INT de l'arquebusier] avant de le déclencher.

5. Boulet explosif (L) :

L'arquebusier sait fabriquer et lancer de petites boules de métal garnies de poudre et d'une portée de 20 m qui explosent dans un rayon de 5 m en infligeant [4d4° + INT] DM perforants, divisés par 2 pour les victimes qui réussissent un test d'AGI difficulté 10. Ceux qui ratent le test sont de plus *aveuglés* un round par le flash lumineux de l'explosion.

VOIE DU MERCENAIRE

1. Pilier de bar :

L'arquebusier obtient un bonus égal à son rang + 2 aux tests d'interaction sociale dans les tavernes ou les auberges (renseignement, négociation, séduction, etc.) ainsi que pour résister aux effets de l'alcool. De plus, il inflige 1d4° DM à mains nues (non létal) et il divise par 2 tous les DM non létaux qu'on lui inflige.

2. Mort ou vif (L) :

L'arquebusier effectue une attaque au contact ou à distance (avec l'arme en main). Si l'attaque est réussie, il inflige ses DM habituels (mais peut choisir d'infliger des DM temporaires) et il choisit entre *désarmer*, *renverser* ou *affaiblir* (1d4 rounds) un adversaire dont le NC est inférieur au rang atteint dans la voie. Si l'attaque est une réussite critique, il peut choisir de cumuler deux effets.

3. Combattant aguerri :

L'arquebusier choisit une capacité de rang 1 de son choix de guerrier, de voleur (armure de cuir) ou de rôdeur (armure de cuir renforcé). Il gagne aussi +1 en DEF.

4. Constitution héroïque :

L'arquebusier augmente sa valeur de CON de +1 et il obtient un *dé bonus* aux tests de CON.

5. Combat de masse :

Si le combat implique au moins 10 créatures actives (en comptant l'arquebusier et ses alliés), l'arquebusier obtient, au choix, une action

d'attaque ou une action de mouvement supplémentaire à son tour. De plus, l'arquebusier gagne +1 en DEF.

Note : à titre exceptionnel, si la voie du mercenaire est choisie pour construire un profil hybride, elle ne donne pas accès à la maîtrise des armes à poudre. En revanche, elle n'interdit pas le port du bouclier.

VOIE DU PISTOLERO

1. Plus vite que son ombre :

Si son arme à poudre est chargée et tenue en main, l'arquebusier peut tirer avec un bonus de +5 à son Initiative. De plus, il ne subit plus de *dé malus* lorsqu'il tire avec une arme à poudre ou une arbalète en étant engagé en combat au contact (sauf avec la couleuvrine).

2. Ajuster le tir :

Après avoir raté une attaque à distance, l'arquebusier déclare qu'il s'agissait d'un tir de réglage. Il obtient +5 sur le test de sa prochaine attaque à distance, si son prochain tir vise la même cible avant la fin du prochain round.

3. Tir double (L) :

L'arquebusier est capable de tirer simultanément avec une pétoire (ou une arbalète de poing) dans chaque main avec un malus de -2 à chaque attaque. S'il décharge ses deux armes sur la même cible, il ne subit aucun malus.

4. Agilité héroïque :

L'arquebusier augmente sa valeur d'AGI de +1 et il obtient un *dé bonus* aux tests d'AGI.

5. As de la gâchette :

Lors d'une attaque à distance avec une arme à poudre ou une arbalète, s'il obtient un résultat d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, l'arquebusier obtient un bonus de +2d4° aux DM de son attaque.

VOIE DE LA PRÉCISION

1. Joli coup :

L'arquebusier ignore la pénalité appliquée pour une couverture partielle de sa cible (-2 au test devient aucun malus) et réduit la pénalité pour une couverture importante à -2 (au lieu de -5).

2. Défaut dans la cuirasse (A) :

L'arquebusier utilise une action d'attaque pour trouver le point faible de son adversaire et le viser. Au prochain round*, il réalise ses attaques à distance sur cette cible contre une DEF de [10 + AGI de la cible] et il peut ignorer sa résistance aux DM ou sa réduction des DM (sauf si cette dernière est acquise parce que la cible est immatérielle : ombre, fantôme, etc.).

* Si l'arquebusier utilise la capacité *Combat de masse* pour son action d'attaque en début de round, alors la capacité s'applique seulement aux tirs du round en cours.

3. Tir précis :

L'arquebusier inflige des critiques sur 19-20 sur ses attaques avec une arme à distance. La plage de critique passe à 18-20 à partir du rang 5.

4. Tireur d'élite (L) :

L'arquebusier prend le temps d'ajuster une cible au loin (distance minimum de 10 m). Il double la portée de son arme et ajoute +2d4° aux DM. Il ne peut pas utiliser cette capacité s'il est au contact d'un adversaire ou dans une position instable (par exemple dans un véhicule).

5. Tir fatal (L) :

S'il tire sur une créature dont le niveau (NC) est inférieur à la moitié du sien (arrondi au supérieur), l'arquebusier peut faire un test d'INT difficulté [10 + NC de la créature]. En cas de réussite, elle est morte. Dans tous les autres cas, elle subit les DM normaux.

BARDE

Points de vigueur : 4 par niveau

Le barde est un personnage polyvalent qui utilise la magie et le spectacle pour divertir et parvenir à ses fins. Il est aussi habitué aux ruses qu'à la diplomatie. Ses capacités sont globalement moins tournées vers le combat et davantage vers les interactions douces.

Dans les Terres d'Osgild : toutes les nations civilisées des Terres d'Osgild, à l'exception du Protectorat de fer, accueillent des bardes. Les elfes ont un grand amour des arts, de la musique, du chant et de la danse, bien qu'ils pratiquent parfois un art si conceptuel que les humains ont du mal à l'apprécier. Il se dit même que les chants elfiques dont la beauté touche le cœur des hommes ne sont en réalité que des comptines pour enfant… Dans la principauté d'Arly, Benastir, Valastir et surtout Ferrance sont des cités particulièrement versées dans la culture. Le prince Thomar d'Arly est un ami des lettres et des arts. Il entretient de nombreux artistes et finance d'incroyables festivals dans la ville portuaire. Les nains quant à eux sont des spécialistes du tambour et de la cornemuse, mais il est assez rare que leurs scaldes se produisent en dehors des cités naines. Malgré tout, ce sont les hauts elfes du royaume de Hautesylve qui comptent le plus de bardes dans leur population.

Armes & armures maîtrisées

Le barde sait manier les armes à une main.

Les voies de barde limitent l'armure au cuir renforcé et interdisent l'utilisation du bouclier. Il est nécessaire d'avoir une main libre pour utiliser les capacités de bardes (ni arme secondaire ni bouclier).

Équipement de départ

Rapière (DM 1d6, Crit 19-20), dague (DM 1d4), instrument de musique, armure de cuir (DEF +2).

VOIE DE L'ESCRIME

1. Précision :

Le barde peut remplacer sa FOR par son AGI pour ses tests d'attaque au contact (mais pas aux DM) lorsqu'il emploie une arme légère à une main (les armes légères sont la dague, l'épée courte et la rapière).

2. Feinte (L) :

Le barde effectue une attaque fictive pour déséquilibrer son adversaire et réalise ensuite une attaque mortelle. Faites un test opposé de

CHA contre la PER de votre adversaire à ce round. Au round suivant, vous obtenez un bonus en attaque égal au double de votre rang dans la voie de l'escrime (+4 au rang 2, par exemple) sur votre première attaque au contact contre cet adversaire et, si votre feinte a réussi, +2d4° aux DM.

3. Intelligence du combat (M) :

Une fois par combat, le barde peut au choix *désarmer*, *renverser* ou *aveugler* pour une durée de 1 round un adversaire dont le NC est inférieur au sien en emportant un test opposé d'INT. S'il a réussi une feinte contre cet adversaire à son tour précédent, il bénéficie d'un bonus de +5 au test d'INT.

4. Attaque flamboyante (L) :

Le style de combat du barde est flamboyant et surprenant :

Il effectue une attaque de contact avec une arme légère et obtient un bonus d'attaque et de DM égal à son CHA (en plus de sa FOR ou de son AGI).

5. Botte mortelle :

Lors d'une attaque au contact avec une arme légère, s'il obtient un résultat d'attaque supérieur ou égal à (la DEF de son adversaire + 10 points), le barde obtient un bonus de +2d4° aux DM de son attaque (les dés bonus ne sont jamais multipliés en cas de critique).

VOIE DU MUSICIEN

1. Chant des héros (L)* :

Le barde peut chanter et inspirer ses compagnons, tous ses alliés à portée de voix et lui obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant un nombre de minutes égal à sa valeur de CHA. Pendant toute la durée du sort, il fredonne (action gratuite qui ne l'empêche pas de lancer d'autres sorts de barde). Le bonus passe à +2 au rang 5. En plus de ce sort, le barde ajoute son rang + 2 aux tests pour jouer d'un instrument de musique ou chanter.

2. Chant de réconfort (L)* :

Le barde chante ou joue de la musique pendant toute la durée d'une récupération rapide (30 min). Le barde et ses alliés dans un rayon de 10 m, récupèrent 1d4° PV. Les soins passent à 2d4° au rang 4.

3. Attaque sonore (A)* :

Le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Il inflige [2d4° + CHA] DM à toutes les cibles dans un cône de 10 m (de long et de large). Les cibles peuvent diviser les DM par 2 si elles réussissent un test de CON difficulté [10 + CHA du barde].

4. Zone de silence (A)* :

Le barde crée une zone de silence fixe de 5 m de diamètre, jusqu'à une portée de 30 m, pendant un nombre de minutes égal à sa valeur de CHA. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. Dans cette zone, il faut réussir un test d'INT difficulté 10 pour lancer un sort.

5. Danse irrésistible (A)* :

Le barde joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique opposé contre sa cible (portée 10 m), celle-ci se met à danser pendant [1d4° + CHA] rounds, elle subit un *dé malus* aux tests d'attaque et -5 en DEF. Si la cible est d'un niveau (NC) supérieur ou égal au barde, elle ne danse qu'un seul round.

VOIE DU SALTIMBANQUE

1. Acrobate :

Le barde ajoute son rang + 2 à tous les tests qu'il effectue pour réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.

2. Grâce féline :

Le barde gagne son CHA en Initiative et +1 en DEF (+2 au rang 4). De plus, le barde ajoute son rang + 2 aux tests de danse, de mime ou de jonglerie.

3. Lanceur de couteau (G) :

Une fois par round, en plus de ses autres actions, le barde peut lancer un couteau sur une cible à distance (portée 10 m) en réussissant un test d'attaque à distance. Cette attaque occasionne [1d4 + AGI] DM. Il peut exécuter cette action sans pénalité, même s'il est engagé en combat au contact avec un autre adversaire. Les DM passent à 1d4° au rang 5.

4. Liberté d'action :

Le barde est immunisé à la peur et à tous les sorts qui asservissent l'esprit (possession, charme), il est immunisé aux états *ralenti* et *immobilisé*.

5. Esquive acrobatique (G) :

Une fois par round, le barde peut réaliser une esquive en réussissant un test d'attaque à distance contre une difficulté égale au résultat obtenu par son adversaire, lors de son attaque. En cas de réussite, le barde ne subit aucun DM. Si cette attaque était un critique, il subit tout de même des DM normaux (il annule donc l'effet critique « dommages doublés »).

VOIE DE LA SÉDUCTION

1. Charmant :

Le barde ajoute son rang + 2 aux tests effectués pour séduire, convaincre, mentir ou baratiner. Désormais, il peut dépenser 1 point de chance pour améliorer l'action d'un compagnon en vue, ce PC permet d'ajouter [1d4° + CHA] sur le résultat du test (au lieu de +10).

2. Dentelles et rapière :

Le barde ne met pas d'armure, cela ne sied point en société. Sa seule armure est la dentelle, sa seule défense, la rapière. Lorsqu'il ne porte aucune armure, le barde ajoute son CHA en DEF (en plus de son AGI), toutefois ce bonus ne peut pas dépasser le rang atteint dans la voie.

3. Baratineur de génie :

Si le barde peut passer 10 minutes avec un humanoïde dont le niveau est inférieur ou égal à 1 (NC 1), il peut dépenser un 1 PC pour le charmer. La cible répond favorablement à vos requêtes dans la limite de ce que ferait un ami et ce lien peut se renforcer avec le temps. Si vous ne partagez pas une langue commune, cela vous coûte 2 PC.

4. Charisme héroïque :

Le barde augmente sa valeur de CHA de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CHA. De plus, le barde peut désormais utiliser son CHA au lieu de sa VOL pour calculer le nombre de PM dont il dispose.

5. *Suggestion* (A)* :

Le barde peut suggérer une action à une créature en réussissant un test opposé d'attaque magique. En cas de réussite, la créature fera tout son possible pour satisfaire cette demande pendant 1 heure ou jusqu'à avoir réussi. Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donnerait immédiatement un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort). Le sort ne peut pas affecter une créature de niveau supérieur ou égal à celui du lanceur.

VOIE DU VAGABOND

1. Rumeurs et légendes :

À force de voyager, le barde possède une culture générale très vaste, il ajoute son rang + 2

aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte ou encore pour identifier un objet magique difficulté (25 – (2 x niveau de magie de l'objet)).

2. Éclectique :

Le barde obtient un bonus de +1 à tous les tests de compétence (absolument tous, de se cacher dans les ombres jusqu'à forger une épée, en passant par traduire une langue ancienne). Ce bonus ne peut se cumuler à aucun autre bonus de compétence sauf celui du rang 1 de la voie de peuple. Il augmente de +1 chaque fois qu'il atteint le rang 4 dans une voie de barde.

3. Attirail :

Le barde possède toutes sortes de choses dans son sac ou ses poches. En dépensant 1 PC, il peut sortir un objet improbable qu'il avait sur lui, mais qui n'est pas inscrit sur sa fiche de PJ, par exemple un livre de poésie, une bouteille d'un excellent vin, un jouet pour enfant, un os pour le chien, une lettre de recommandation, etc. (pour une valeur maximale de 10 pa). Il peut aussi bricoler un objet avec trois bouts de ficelles et un clou (système D).

4. Compréhension des langues (A)* :

Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler une langue vivante étrangère. Le sort a une durée maximale de CHA heures, mais il peut aussi être lancé sur un allié au contact et dans ce cas, il ne dure que CHA minutes. À partir du rang 5, il peut aussi déchiffrer une inscription dans une langue morte.

5. Déguisement (A)* :

Ce sort permet au barde de prendre l'apparence de n'importe quelle humanoïde de taille à peu près équivalente (avec une marge d'environ 50 cm). S'il veut imiter une personne en particulier, il lui faudra réussir un test de CHA difficulté 15 (20 s'il ne la connaît pas mais l'a seulement vue, 10 s'il la connaît très bien). Le sort a une durée maximale de CHA heures, mais il peut aussi être lancé sur un allié au contact et dans ce cas, il ne dure que CHA minutes.

RÔDEUR

Points de vigueur : 4 par niveau

Le rôdeur est à l'aise dans les forêts ténébreuses, où il traque les animaux dangereux et les créatures monstrueuses ou, au contraire, se fait l'ami des bêtes et le protecteur des lieux sauvages.

Dans les Terres d'Osgild : on trouve des rôdeurs dans tous les lieux naturels sauvages ou dans les villes et les villages à proximité où ils peuvent servir de guide aux marchands ou aux explorateurs. Dans la principauté d'Arly, le bois de Myrviel, le bois Dormant ou celui d'Astréis sont de bons points de départ tout comme les monts Vierges.

Armes & armures maîtrisées

Le rôdeur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance.

Les voies de rôdeur limitent l'armure au cuir renforcé et interdisent le port du bouclier.

Équipement de départ

Épée longue (DM 1d8), arc court et carquois (DM 1d6, portée 30 m) ou une autre arme de contact (épée courte, hachette, lance), dague (DM 1d4), armure de cuir renforcé (DEF +3).

VOIE DE L'ARCHER

1. Archer émérite :

Le rôdeur ajoute sa PER aux DM qu'il inflige à l'arc et +1 par rang dans la voie en initiative. Le joueur peut souhaiter une variante de cette capacité s'appliquant aux armes de jet (dague, hachette, javelot) plutôt qu'à l'arc (rebaptisez-la voie du lancer). Dans ce cas, le PJ ajoute sa FOR aux DM qu'il inflige et double la portée de jet (pas de bonus d'Init.). Par ailleurs, toutes les capacités de la voie qui suivent s'appliquent aux armes de jet plutôt qu'à l'arc.

2. Tir chirurgical :

Le rôdeur peut tirer sur une cible engagée en mêlée sans pénalité (mais pas sur une cible à couvert). Il ne risque jamais de toucher un allié, même en cas d'échec critique.

3. Dans le mille :

Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir de s'imposer un *dé malus* en attaque. Si elle est réussie, il ajoute 2d4° aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Tir rapide ou Flèche de mort par exemple. Transformez cette capacité en action limitée (L) pour obtenir +3d4° aux DM au lieu de 2d4°.

4. Tir rapide (L) :

Le rôdeur peut faire deux attaques à distance pendant son tour avec un malus de -2.

5. Flèche de mort (L) :

Vous obtenez un *dé bonus* en attaque à distance et vous ajoutez 1d4° aux DM. Au lieu du dé bonus et de +1d4° aux DM, vous pouvez infliger un état préjudiciable de votre choix parmi *aveuglé*, *affaibli*, *ralenti* ou *immobilisé* pendant 1 round à une cible d'un NC inférieur au vôtre. Vous ne pouvez infliger chaque état préjudiciable qu'une seule fois par combat.

Note : Si le MJ le permet, cette voie peut être déclinée pour une autre catégorie d'arme à distance : arbalètes, armes à poudre, etc.

Conseil aux joueurs : utilisez plutôt *Flèche de mort* contre une cible avec une haute DEF et *Tir rapide* contre des cibles multiples et une faible DEF.

VOIE DU COMPAGNON ANIMAL

1. Le loup :

Le rôdeur obtient un loup pour compagnon animal. En combat, le loup attaque en même temps que le rôdeur. Le loup comprend des ordres simples comme : garde, reste, apporte, attaque, etc.

LOUP

CRÉATURE VIVANTE

| **AGI** +1 | **CON** +1* | **FOR** +2 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -3 | **VOL** +2 |

Défense [12 + rang dans la voie]
Points de vigueur [niv. du rôdeur × 4]
Initiative [Init. du rôdeur]

Attaque au contact
[attaque magique du rôdeur] **DM** 1d4+2

*Le loup obtient un *dé bonus* sur ses tests.

GÉRER UN COMPAGNON ANIMAL

En ville : le loup du rôdeur n'est pas très à l'aise en milieu urbain. Généralement, il préfère rester à l'extérieur de l'agglomération et se débrouiller seul en attendant que son maître le réclame. Toutefois le joueur peut décider que son personnage adopte un très gros chien plutôt qu'un loup ; dans ce cas, les aventures urbaines ne poseront aucun problème. En revanche, le chien voudra suivre son maître partout.

Soigner un compagnon animal : un compagnon animal peut être soigné par magie et récupère tous les PV perdus après une récupération complète.

Compagnon animal à 0 PV : lorsque le compagnon animal tombe à 0 PV, s'il est en milieu naturel considérez qu'il s'enfuit (il revient au bout de 8 h avec tous ses PV). S'il ne peut pas, il doit être soigné comme le serait un personnage.

Mort d'un compagnon animal : le PJ pourra retrouver un nouveau compagnon au passage de niveau suivant. Joueur et MJ doivent se mettre d'accord quant au moment opportun et cela peut faire l'objet d'une scène de jeu.

Montreur d'ours : alternativement, le MJ peut autoriser le joueur à adopter un autre animal et modifier la voie en conséquence. Par exemple, un montreur d'ours pourrait bénéficier des modifications suivantes : au rang 2, remplacer le bonus aux tests pour pister et de surprise par un bonus en intimidation et en spectacle. Retrancher 2 en DEF et ajouter +2 en FOR (et donc +2 aux DM) du compagnon.

2. Travail d'équipe :

Lorsque le loup et le rôdeur sont au contact, le loup obtient un *dé bonus* en attaque et le rôdeur obtient un dé bonus aux tests effectués pour pister ou pour éviter d'être *surpris* (Vigilance).

3. Lien empathique (L) :

Le rôdeur peut communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé

au loup, sans limitation de quantité) au prix d'une action limitée.

4. Loup alpha :

Le loup du rôdeur devient un spécimen particulièrement puissant.

MÂLE ALPHA

| **CON** +3* | **FOR** +5 |

Défense 18
Points de vigueur [Niveau × 5]

DM 1d4°+5

5. Tactiques de meute :

Lorsque le loup attaque la même cible que le rôdeur, il obtient un bonus de 1d4° aux DM. Chaque fois que le rôdeur dépense 1 PV pour soigner son loup, le loup récupère 2 PV. De plus, le rôdeur et son loup augmentent leur DEF de +1 chaque fois que le personnage atteint le rang 5 dans une voie de rôdeur (celle-ci incluse).

VOIE DE LA SURVIE

1. *S*urvie :

Le rôdeur ajoute son rang + 2 à tous les tests d'escalade et de survie en milieu naturel (s'orienter, trouver un abri et de la nourriture, etc.) dont les tests de récupération effectués chaque nuit. Lorsqu'il dort en milieu naturel, s'il dépense 1 dé de récupération (DR), il guérit 1d4° PV supplémentaire (en plus de [DR max + ½ niveau]).

2. Nature nourricière :

Une fois par jour, si le rôdeur passe 1d6 h en milieu naturel sauvage (pas dans un champ), il trouve de quoi nourrir une personne par rang pour une journée et, s'il réussit un test de PER (Survie) difficulté 10, il trouve des plantes médicinales pour soigner 1d4° PV par rang. Les plantes doivent être utilisées immédiatement (10 min de préparation et autant pour faire effet) et les dés peuvent être répartis sur plusieurs patients.

3. Grand pas (G) :

En milieu naturel, le rôdeur obtient +1 en DEF (ce bonus passe à +2 au rang 5) et 10 m de déplacement en action gratuite (à son tour de jeu). Enfin, il n'est pas gêné par les terrains difficiles naturels, mais il n'obtient pas alors de déplacement supplémentaire.

4. Constitution héroïque :

Le rôdeur augmente sa valeur de CON de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CON.

5. Increvable (L) :

Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0PV, le rôdeur peut récupérer [4d4° + CON] PV au début de son prochain tour. Lorsqu'il se relève, il bénéficie d'un bonus de +5 en DEF pendant 1 round et il se débarrasse de tous les états préjudiciables non permanents qui l'affectent.

VOIE DU TRAQUEUR

1. Éclaireur :

En milieu naturel, le rôdeur ajoute son rang + 2 à ses tests de discrétion et de vigilance ainsi qu'aux tests pour pister. De plus, le rôdeur peut remplacer le bonus de +1 PC de la famille des aventuriers par un bonus de +1 DR si le joueur le souhaite.

2. Attaque éclair (L) :

Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très rapide. Il ajoute son AGI en attaque et aux DM pour cette attaque. À partir du rang 5, cette attaque peut être associée à 10 m de déplacement.

3. Chasseur émérite :

Le rôdeur obtient +1d4° aux DM de ses attaques au contact ou à distance lorsqu'il combat des animaux (même géants). Chaque fois qu'il atteint le rang 5 dans une voie de rôdeur, il peut choisir un ennemi juré contre lequel il obtient le même

avantage parmi les goblinoïdes, les géants, les dragons, les morts-vivants, les insectes*, les démons.

* arthropodes inclus.

4. Perception héroïque :

Le rôdeur augmente sa valeur de PER de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de PER.

5. Repli (L) :

En milieu naturel, le rôdeur se déplace de 30 m en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test d'AGI difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé. Si le terrain est découvert (désert, plaine), la difficulté passe à 15.

VOIE DU COMBAT À DEUX ARMES

Les capacités de cette voie nécessitent toutes l'usage d'une arme dans chaque main (à l'exception de *Combattant héroïque*). Cette voie est une exception aux règles sur les profils hybrides, un personnage peut l'utiliser en portant toutes les armures autorisées pas son profil principal. Les capacités de cette voie fonctionnent avec des armes de contact, mais aussi avec des armes de lancer.

1. Attaque à suivre (G) :

Une fois par round, lorsqu'il rate une attaque de sa main principale, le rôdeur peut porter une attaque en action gratuite de son autre main avec une arme parmi dague (dague de lancer), hachette (hache de lancer) ou épée courte. S'il utilise une arme à une main en dehors de cette liste, il subit un *dé malus* sur cette attaque.

2. Parade croisée :

Le rôdeur obtient un bonus de +1 en DEF lorsqu'il combat avec une arme dans chaque main. Ce bonus passe à +2 au rang 5 de la voie. Au début de son tour, s'il renonce à toute attaque de la main secondaire, il double ce bonus jusqu'à son prochain tour.

3. Droite - gauche (G) :

Une fois par round, lorsqu'il attaque de sa main principale, le rôdeur obtient aussi une attaque de sa main secondaire en action gratuite. Si la cible n'est pas la même que celle de la main principale, il subit un *dé malus* au test. Cette capacité se substitue à *Attaque à suivre*.

4. Combattant héroïque :

Le rôdeur augmente sa valeur d'AGI de +1 et obtient un *dé bonus* aux tests d'AGI (lancer deux d20 et conserver le plus haut résultat). Plutôt qu'augmenter son AGI, le personnage peut choisir d'augmenter sa valeur de FOR de +1 (pas de *dé bonus* aux tests) et peut désormais attaquer avec la même arme dans la main secondaire sans subir de *dé malus* (par exemple deux épées longues).

5. Double peine :

Si les deux armes du rôdeur atteignent la même cible lors d'un même tour, le personnage obtient un effet d'enchaînement qui ajoute 1d4° DM à l'une des deux attaques de son choix.

VOLEUR

Points de vigueur : 4 par niveau

Le voleur crochète les portes, détecte les pièges et préfère piller les cadavres des ennemis que se salir les mains pendant le combat. Toutefois, s'il doit combattre, il possède un répertoire impressionnant de coups tordus qui font de lui un redoutable adversaire.

Dans les Terres d'Osgild : les voleurs sont très courants partout, ils sont toutefois plus fréquents là où les concentrations de richesses et la misère sont plus importantes, c'est-à-dire dans les grandes villes. Dans la principauté d'Arly, Benastir, Valastir ou Ferrance font l'affaire. Si les aventures débutent loin d'une agglomération, il vous faut alors déterminer pourquoi le jeune délinquant a quitté la cité. Peut-être sa vie était-elle en danger : pour avoir volé la mauvaise personne, parce qu'une puissante organisation du crime a des comptes à régler avec lui ? Il existe en effet des guildes de voleurs très organisées dans certaines cités et il ne fait pas bon empiéter sur leurs plates-bandes. Une épine de plus dans le pied du voleur indépendant qui doit déjà échapper aux forces de l'ordre. C'est pourquoi les tire-laines et autres monte-en-l'air épris de liberté choisissent en général la vie d'aventurier, elle leur permet de changer fréquemment de terrain de chasse sans laisser le temps aux guildes locales de s'intéresser de trop près à leurs activités.

Armes & armures maîtrisées

Le voleur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance.

Les voies de voleur limitent l'armure au cuir simple et interdisent l'utilisation du bouclier.

Équipement de départ

Rapière (DM 1d6, Crit 19-20), 5 dagues (DM 1d4, portée 5 m), outils de crochetage, armure de cuir (DEF +2), une corde de 10 m.

VOIE DE L'ASSASSIN

1. Discrétion :

Le voleur ajoute son rang + 2 à tous les tests de discrétion, de déguisement ou pour cacher une arme sur lui. Il apprend le langage silencieux à base de signe des voleurs (argotien) et enfin il obtient un *dé bonus* en attaque lorsqu'il attaque un adversaire *surpris*.

2. Attaque sournoise (L) :

Une fois par round, quand il attaque un adversaire *surpris* ou qui lui tourne le dos** avec une arme légère, le voleur inflige +2d4° DM supplémentaires. Les DM infligés par cette capacité augmentent de 1d4° à chaque fois qu'il atteint le rang 4 dans une voie de voleur (pour un maximum de 7d4°). Cette capacité nécessite l'utilisation d'une arme légère (dague, éventuellement lancée, épée courte, rapière) dans tous les autres cas, le bonus aux DM est divisé par deux (cela comprend les armes à distance).

3. Attaque par surprise (A) :

Contre un adversaire *surpris*, le voleur peut réaliser une *attaque sournoise* en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée et il augmente les DM de son *attaque sournoise* de 2d4°.

4. Disparition (M) :

Une fois par combat, le voleur peut disparaître dans un flash lumineux et un nuage de fumée. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu, mais il peut subir des DM de zone. Il ne réapparaît qu'au début de son prochain tour à une distance maximale de 20 m de sa position initiale. À ce moment, si le voleur a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.

5. Ouverture mortelle (L) :

Une fois par combat, le voleur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dommages multipliés par 2 prévus dans ce cas et d'une *attaque sournoise* (dont les DM ne sont pas doublés).

** *Attaquer dans le dos :* lorsque le voleur attaque la même créature qu'un allié au contact de cette cible, on considère qu'il peut attaquer celle-ci dans le dos (sauf si la cible peut se placer dos à un obstacle infranchissable).

Il est possible de réaliser une attaque sournoise à distance, mais pas à portée longue et uniquement contre un adversaire *surpris* (pas avec la règle d'attaque dans le dos ci-dessus).

VOIE DE L'AVENTURIER

1. Baratin :

Le voleur ajoute son rang + 2 aux tests destinés à baratiner, séduire, négocier, mentir ou pour trouver un objet au marché noir. De plus, il devient capable d'utiliser les parchemins ou les baguettes magiques en réussissant un test d'attaque magique (L) contre une difficulté de (10 + (2 x rang du sort inscrit)). En cas d'échec, le sort n'est pas lancé et le voleur peut faire une nouvelle tentative.

2. Provocation (L) :

Le voleur maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. S'il emporte un test opposé de CHA contre INT d'un adversaire humanoïde à moins de 10 m, il force la cible à l'attaquer à son prochain tour. À ce moment-là, si le voleur est au contact, il peut riposter par une attaque de contact gratuite pour laquelle il bénéficie au choix d'une *attaque sournoise* ou d'un bonus de 1d4° aux DM.

3. Souplesse du félin :

Le voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il ajoute +2 en DEF et en Initiative. Ce bonus passe à +3 au rang 5. Il lui faut seulement une action de mouvement pour se relever.

4. Charisme héroïque :

Le voleur augmente sa valeur de CHA de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CHA.

5. Attaque paralysante (L) :

Une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire humanoïde de douleur. La cible ne subit aucun DM, mais elle est *immobilisée* pendant 1d4 rounds ou, si son NC est inférieur à la moitié du niveau du voleur, elle est *paralysée*. De plus, le voleur peut désormais utiliser au choix l'*attaque sournoise* (s'il détient cette capacité) ou infliger +1d4° DM contre tout adversaire *immobilisé ou paralysé*.

VOIE DU DÉPLACEMENT

1. Agile :

Le voleur ajoute son rang + 2 à tous tests liés à un déplacement (esquive, saut, course, équilibre, escalade, se glisser entre des barreaux ou

échapper à une créature qui l'agrippe). De plus, il bénéficie d'un bonus de +1 en DEF et en Initiative. Ce bonus passe à +2 au rang 3 et +3 au rang 5.

2. Réflexes félins :

Le voleur divise par 2 tous les DM de chute. De plus, une fois par combat, il obtient une action de mouvement supplémentaire à son tour. Au rang 5, il peut réaliser cet exploit 2 fois par combat (mais pas plus d'une fois par round).

3. Acrobaties (G) :

Une fois par round, si le voleur réussit un test d'AGI difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle (qui peut être un adversaire) ou attaquer *dans le dos* un adversaire au contact. Il peut alors au choix utiliser l'*attaque sournoise* ou infliger +1d4° DM.

4. Agilité héroïque :

Le voleur augmente sa valeur d'AGI de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests d'AGI.

5. Esquive de la magie (G) :

Une fois par round, lorsqu'un sort qui inflige des DM physiques (feu, froid, projectile magique, etc.) le prend pour cible (y compris un sort de zone ou l'affectant en plus de la personne visée), le voleur peut effectuer un test d'attaque à distance opposé à un test d'attaque magique du lanceur sort. S'il réussit, il échappe au sort. S'il échoue, il subit les DM normaux.

VOIE DU ROUBLARD

1. Doigts agiles :

Le voleur ajoute son rang + 2 aux tests liés à la précision manuelle (crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket…) ainsi qu'aux tests pour évaluer un objet précieux (joyaux, bijoux, etc.). De plus il obtient +1 aux DM des attaques à distance avec les dagues et couteaux. Ce bonus passe à +2 au rang 3 de la voie et +3 au rang 5.

2. Aux aguets :

Le voleur ajoute son rang + 2 aux tests effectués pour fouiller une pièce à la recherche d'un trésor, détecter un piège (même magique), un passage secret ou même une embuscade (Vigilance). De plus, il divise par 2 les DM infligés par des pièges.

3. Feindre la mort (G) :

Une fois par combat, le voleur peut feindre la mort après avoir reçu une blessure (même à 0 PV). Il peut ainsi passer pour mort aussi longtemps qu'il le souhaite et un test d'INT difficulté 20 est nécessaire pour révéler la supercherie. Lorsqu'il décide de se relever (action gratuite), le voleur récupère immédiatement 1d4° PV et s'il est au contact d'un adversaire, celui-ci est *surpris.* Un adversaire qui a déjà été victime de cette stratégie du voleur lors d'un précédent combat ne se laisse pas surprendre une seconde fois (sauf si son INT est de -4).

4. Expert en criminalité :

Le voleur obtient un *dé bonus* sur tous les tests de recherche d'indice (Trouver une preuve [PER], Faire une déduction [INT] et Obtenir un aveu [CHA]) ainsi que pour tous les tests réalisés pour brouiller des pistes, réaliser de faux indices ou de faux documents. De plus, lorsqu'il est dans un lieu, s'il dépense 1 PC, le MJ devra lui donner un indice qui lui a échappé jusque-là. S'il n'y a pas d'indice, le PC n'est pas dépensé.

5. Maître du poison :

Le voleur peut utiliser 3 doses de poison par jour sans risque de s'empoisonner lui-même. Une dose permet d'enduire une dague, une flèche ou un carreau pour infliger +2d4° DM supplémentaire et demande un test de CON difficulté (10 + INT du voleur) ou une cible vivante est *affaiblie* pour le reste du combat. Alternativement, une dose peut être versée dans les aliments pour une personne ; si la cible rate son test de CON, elle sombre dans l'inconscience pour 2d6 min (4d6 min pour 2 doses, etc.).

VOIE DU SPADASSIN

1. Attaque en finesse :

Le voleur ajoute son AGI à son Init. et peut remplacer sa FOR par son AGI pour ses tests d'attaque au contact (mais pas aux DM) lorsqu'il utilise une *arme légère* à une main (dague, épée courte ou rapière). Enfin, il obtient un bonus égal à son rang + 2 aux tests d'intimidation.

2. Esquive fatale (G) :

Une fois par combat, le voleur peut esquiver une attaque et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM. Cette capacité ne peut pas être utilisée si le voleur n'a qu'un seul adversaire au contact et jamais contre une réussite critique (un critique touche toujours sa cible).

3. Frappe chirurgicale :

Par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le voleur augmente ses chances de faire des coups critiques avec une *arme légère* de 2 points (ainsi, au lieu de 20, le critique standard est obtenu entre 18 et 20). Toutefois, la valeur minimale requise pour obtenir un critique ne peut être inférieure à 16 (voir page 213).

4. Ambidextrie (G) :

Avec sa main gauche, le voleur peut effectuer une attaque au contact gratuite avec une dague ou une épée courte à chaque round. Cette attaque ne peut pas bénéficier des avantages d'une *attaque sournoise*.

5. Botte secrète :

Lorsque le voleur obtient un critique sur le dé d'une attaque au contact de sa main principale avec une *arme légère* (mais pas sur une ouverture mortelle), il inflige à sa cible un état préjudiciable au choix parmi *affaibli*, *aveuglé*, *étourdi*, *immobilisé* ou *ralenti* pendant 1 round. Vous ne pouvez infliger chaque état préjudiciable qu'une seule fois par combat. Alternativement, le voleur peut choisir que l'attaque devienne une *attaque sournoise* dont les DM s'ajoutent au critique (au lieu d'infliger un état préjudiciable).

CHAPITRE 5

FAMILLE DES COMBATTANTS

Vous trouverez dans ce chapitre la description des trois profils de la famille des combattants : barbare, chevalier et guerrier. En cas de conflit, ces profils privilégient la force brute et le combat au contact.

Ces profils partagent les éléments suivants.

- **Points de vigueur / niveau :** 5
- **Dé de récupération :** d10

Résumé des voies des profils de la famille des combattants		
Barbare	**Chevalier**	**Guerrier**
Voie de la brute	Voie du cavalier	Voie du bouclier
Voie du pagne	Voie de la guerre	Voie du combat
Voie du pourfendeur	Voie du preux	Voie du maître d'armes
Voie du primitif	Voie du meneur d'homme	Voie de la résistance
Voie de la rage	Voie de la noblesse	Voie du soldat

BARBARE

Points de vigueur : 5 par niveau

Le barbare est un combattant sauvage issu d'une culture primitive. Il affronte ses ennemis avec rage sans se cacher derrière une lourde armure.

Dans les Terres d'Osgild : les nations des Terres d'Osgild se considèrent toutes comme civilisées, selon leurs propres critères. On trouve toutefois quelques clans de rudes montagnards qui vivent dans les monts Vierges à l'ouest de Clairval et de la forêt de Myrviel. En guerre incessante contre les humanoïdes du désert de Krön, leur mode de vie à la fois guerrier et simple correspond à l'idée que les autres peuples se font des barbares. Un personnage de profil barbare peut également venir de la grande jungle de Luir-An-Doral où vivent de nombreuses tribus primitives d'elfes, d'humains, mais aussi d'orcs. Enfin, les royaumes barbares du nord fournissent une origine lointaine classique.

Armes & armures

Le barbare sait manier toutes les armes au contact, toutes les armes à distance (sauf les arbalètes et les armes d'une technologie trop complexe).

Les voies de barbare limitent l'armure au cuir renforcé. Le barbare peut en revanche utiliser tous les boucliers.

Équipement de départ

Hache à deux mains (DM 2d6) ou Arme à une main (d8) et bouclier (+2 en DEF), 2 javelots (DM 1d6, portée 20 m), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2).

VOIE DE LA BRUTE

1. Argument de taille :

Le barbare ajoute sa FOR à son maximum de PV ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Allez savoir pourquoi, sa simple présence donne de la force aux arguments de ses alliés…

2. Tour de force (G) :

Le barbare peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il obtient un bonus de +10 sur un test de FOR (pas un jet de DM ou un test d'attaque), mais cela lui coûte 1d4° PV (à décider avant de lancer les dés). Enfin, le barbare peut désormais porter une chemise de mailles et utiliser toutes les capacités des voies de barbare auparavant autorisées avec une armure de cuir renforcé.

3. Attaque brutale (L) :

Le barbare effectue une puissante attaque au contact qui inflige +1d4° aux DM. À la place, il peut choisir de s'imposer un malus de -3 au test d'attaque

pour obtenir +2d4° aux DM. Sur une *attaque brutale* réussie, il peut sacrifier 1d4° DM pour faire reculer de 3 m un adversaire de NC inférieur au rang atteint dans la voie, ou sacrifier 2d4° DM pour le *renverser*.

4. Force héroïque :

Le barbare augmente sa FOR de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de FOR.

5. Briseur d'os :

Le barbare augmente de 1 point les chances d'obtenir un critique sur les attaques au contact (par exemple 19-20 au lieu de 20). Lorsqu'il obtient un critique sur une attaque au contact, en plus des DM doublés, la cible est *étourdie* pendant 1 round. Enfin, le barbare peut désormais porter une cotte de mailles et utiliser toutes les capacités des voies de barbare auparavant autorisées avec une chemise de mailles.

VOIE DU PAGNE

1. Vigueur :

Le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il ajoute son rang + 2 aux tests de course, de saut ou d'escalade. De plus, il gagne 1 PV supplémentaire par rang atteint dans la voie.

2. Peau de pierre :

Le barbare est particulièrement endurci, il encaisse les coups plutôt que de les esquiver. Il peut choisir de remplacer son AGI par sa CON pour calculer sa DEF (la limitation du bonus maximal en fonction de l'armure portée s'applique toujours, mais cette fois elle s'applique à la CON). Autrement (si son AGI est supérieure ou égale à sa CON), il reçoit +1 en DEF et ce bonus passe à +2 au rang 4.

3. Tatouages :

Le barbare possède un tatouage magique* qui améliore ses performances physiques ou mentales. Au choix :

Taureau (+3 aux tests de FOR), ours (+3 aux tests de CON), panthère (+3 aux tests d'AGI), chouette (+3 aux tests de PER), loup (+3 aux tests de CHA), renard (+3 aux tests d'INT) ou serpent (+3 aux tests de VOL). De plus, lorsqu'il subit l'état *étourdi*, il est seulement *ralenti*.

4. Constitution héroïque :

Le barbare augmente sa valeur de CON de +1 et obtient un *dé bonus* aux tests de CON.

5. Peau d'acier :

Le barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subis de 3 points (RD 3). Une attaque lui inflige toujours au minimum 1 DM.

* Ce bonus n'est pas un bonus de compétence, mais un bonus de magie qui ne peut donc pas se cumuler à un bonus fourni par un objet magique.

VOIE DU POURFENDEUR

1. Réflexes éclair :

Le barbare ajoute son rang + 2 à tous les tests d'AGI destinés à esquiver (Explosion de feu, souffle, pièges, etc.). De plus, il gagne +3 en Init. et +1 en DEF. Le bonus de DEF passe à +2 au rang 5.

2. Charge (L) :

Le barbare se déplace en ligne droite entre 5 m et 10 m et effectue une attaque au contact avec un *dé bonus* et +1d4° aux DM. Il ne peut pas lancer une charge s'il est au contact d'un adversaire.

3. Enchaînement :

Chaque fois que le barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à son contact. Enchaînement ne peut pas être cumulé à un *déchaînement d'acier* ou une *attaque tourbillon*.

4. Déchaînement d'acier (L) :

Le barbare parcourt 10 m en ligne droite en dépassant autant d'ennemis qu'il le souhaite. Il porte une attaque avec un malus de -2 à chaque adversaire sur son passage. Il doit traverser l'espace occupé par ceux-ci pour porter un coup, mais il ne peut terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.

5. Attaque tourbillon (L) :

Une fois par combat, le barbare tourne sur lui-même en assénant des attaques à toutes les cibles au contact. Il inflige automatiquement des DM correspondant à l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m autour de lui.

VOIE DU PRIMITIF

1. Proche de la nature :

Le barbare ajoute son rang + 2 à ses tests de survie (dont les tests de récupération) et de discrétion en milieu naturel. De plus, il gagne 1 PV supplémentaire.

2. Armure de vent :

Lorsqu'il ne porte aucune armure, le barbare peut se relever par une action de mouvement et il obtient +2 en DEF. Ce bonus passe à +3 au rang 5. S'il porte une armure, il gagne seulement +1 en DEF.

3. Vigilance :

Le barbare possède des sens très affûtés, il est difficile de le surprendre, il ajoute son rang + 2 à tous les tests effectués pour détecter les pièges mécaniques, magiques (ses poils se hérissent) ou les embuscades. Il devient immunisé aux *Attaques sournoises* d'un voleur ou à toute capacité similaire d'une créature de niveau inférieur au sien.

4. Résistance à la magie (G) :

Le barbare devient capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par round, il peut faire un test d'attaque magique* opposé à celui du sort (si le sort n'en demande pas, faites-en tout de même un à cette occasion). En cas de réussite, il n'en subit pas les effets.

5. Vitalité débordante :

Le barbare guérit à une vitesse presque surnaturelle. Tant que son niveau actuel de PV est compris entre 1 et un tiers de son maximum, il récupère 1d4° PV par heure, de nuit comme de jour.

* Si le personnage est un profil hybride est qu'il est capable de faire de la magie (il possède au moins une capacité de sort), il subit un *dé malus* sur ce test opposé. Avoir cédé à la magie le rend moins apte à y résister.

VOIE DE LA RAGE

1. Cri de guerre (G) :

Une fois par combat, le barbare pousse un hurlement qui effraie ses adversaires dans un rayon de 10 m. Les adversaires dont la FOR est inférieure à celle du barbare subissent un *dé malus* à leurs tests d'attaque au contact durant leur prochain tour. De plus, le barbare est sans peur, il ajoute son rang + 2 à tous les tests de VOL destinés à résister à la peur.

2. Défier la mort :

Une fois par combat, lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut réaliser un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. S'il est enragé, la réussite est automatique.

3. Rage du berserk (L) :

Une fois par jour, le barbare entre dans une rage berserk pour le reste du combat, ce qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient +1d4° DM sur ses attaques au contact, mais il subit -2 en DEF et ne peut fuir de son propre gré ou attaquer à distance. Enfin, il obtient un dé bonus pour tous les tests de VOL. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis sur le terrain, le barbare doit réussir un test de VOL difficulté 15 (un seul essai, à la fin de son tour). S'il devient inconscient, la rage cesse. Le personnage peut entrer en rage une fois de plus par jour pour chaque capacité de rang 4 qu'il atteint dans une voie de barbare.

RAGE ET AUTRES CAPACITÉS

La rage du barbare est basée sur une explosion de colère primitive et elle ne s'accorde avec aucune capacité qui nécessite maîtrise et concentration. Pour cette raison, il est impossible de lancer un sort en état de rage, mais il est aussi impossible d'utiliser certaines capacités comme l'*Attaque sournoise* du voleur. Les capacités issues des voies suivantes ne sont pas cumulables avec la rage (ou la furie) du barbare :

- Voie du maître d'armes du guerrier
- Voie de l'escrime du barde
- Voie de la maîtrise, voie de la méditation de moine
- Voie du spadassin, voie de l'assassin du voleur

La liste exacte des cumuls est laissée à la discrétion du MJ, mais le nom d'une capacité est souvent un bon indice. Par exemple, *Attaque puissante* ou *Attaque brutale* sont des cumuls possibles évidents.

4. Même pas mal :

Une fois par combat, le barbare peut ignorer les DM d'un coup critique (il ne subit aucun DM) et il peut alors immédiatement entrer en *Rage* par une action gratuite.

5. Furie du berserk (L) :

Au lieu de la *Rage du berserk*, le barbare peut entrer en *Furie du berserk,* mais cela consomme deux utilisations de la rage. Cet état est similaire à la rage, mais le barbare ajoute 2d4° aux DM (au lieu de 1d4°) et subit -4 en DEF. La difficulté du test pour mettre prématurément fin à la furie est égale à 20.

CHEVALIER

Points de vigueur : 5 par niveau

Le chevalier est un noble guerrier errant, monté sur un puissant destrier et protégé par une armure lourde. Il parcourt la campagne en quête de torts à redresser et d'occasions de mettre son courage à l'épreuve.

Dans les Terres d'Osgild : de nombreuses nations humaines peuvent prétendre adouber des chevaliers en bonne et due forme. D'ouest en est : le comté du Ponant, la principauté d'Arly, les marches du Piémont, le duché de Périk, la baronnie de Bordant et le royaume de Cobis. Parmi celles-ci, seules les trois premières et le royaume de Cobis possèdent un véritable ordre de chevalerie. Toutefois, appartenir à un tel ordre est une charge à temps complet et un personnage sera plus probablement un jeune noble errant, fils cadet d'une famille, condamné à se tailler un domaine ou, au moins une réputation, à la pointe de son épée et à la force de son courage. Les chevaliers sont assez fréquents parmi la noblesse des elfes hauts et chez les nains, mais quasi inexistants chez les autres peuples. Il faudrait donc un historique très particulier pour justifier une telle bizarrerie.

Armes & armures

Le chevalier sait manier toutes les armes de contact, mais il dédaigne les armes à distance qu'il considère comme des armes de couard.

Les voies de chevalier limitent l'armure à celle de plaque (l'armure de plaque complète nécessite une capacité particulière). Il peut utiliser tous les boucliers.

Équipement de départ

Épée longue (DM 1d8), grand bouclier (DEF +2), lance de cavalerie (DM 2d6), dague (DM 1d4), cotte de mailles (DEF +5).

VOIE DU CAVALIER

1. Fidèle monture :

Le chevalier possède une fidèle monture (voir page suivante), un cheval de guerre bien dressé qui comprend les ordres simples. À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale (par exemple, parcourir 10 m et réaliser une action limitée). La monture n'attaque que si elle est elle-même attaquée au contact par une créature. De plus, le chevalier ajoute son rang + 2 aux tests d'équitation et de dressage.

2. Cavalier émérite :

Lorsqu'il est en selle, le chevalier gagne un bonus de +1 aux DM de ses attaques au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du chevalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite. Le bonus aux DM passe à +2 au rang 5.

3. Charge (L) :

À cheval, le chevalier peut effectuer un déplacement de 10 à 20 m en ligne droite et faire une attaque de contact placée au moment de son choix. Le joueur obtient un *dé bonus* au test d'attaque et ajoute 1d4° aux DM. Si une créature s'interpose pour bloquer la charge du chevalier, elle doit réussir un test de FOR difficulté 20 ou être contrainte de céder le passage en subissant 1d4° DM. Si elle réussit ce test, la *Charge* est bloquée et le tour du chevalier se termine.

4. Monture magique :

Le chevalier obtient une monture magique, qui peut apparaître et disparaître depuis un autre plan à volonté. Il peut l'invoquer à tout moment (c'est une action limitée) et elle apparaît alors pour se mettre à son service. Lorsqu'il la laisse au moins une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.

5. Monture fantastique :

Le chevalier obtient une monture puissante (cheval de guerre lourd, ours, félin géant, etc.). **Init.** [Init. du chevalier], **DEF** 20, **PV** [10 + niveau du chevalier × 6], **Ruade ou morsure** [attaque magique], **DM** 2d4°+5. La valeur exacte des caractéristiques peut varier selon la créature. Lorsqu'il est en selle, le chevalier peut faire attaquer sa monture une fois par round en action gratuite. À partir du niveau 9, le chevalier peut obtenir une monture volante (pégase, griffon, hippogriffe, etc.) si le MJ l'autorise (il devra vérifier qu'une monture volante n'entre pas en contradiction avec les aventures prévues). Dans ce cas, en vol, la monture couvre une distance de 20 m par action de mouvement, mais ses PV sont seulement égaux à [10 + niveau × 5].

FIDÈLE MONTURE

| **AGI** +0 | **CON** +4* | **FOR** +5 | **PER** +0 |
| **CHA** +0 | **INT** -2 | **VOL** +2 |

Défense [12 + rang]
Points de vigueur [10 + Niveau × 4]
Initiative [Init. du chevalier]

Attaque
Ruade +5 • **DM** 1d4°+5

La monture peut être soignée comme un personnage et elle récupère 1d8+4 PV par nuit. Si la fidèle monture meurt, le chevalier en récupère une au niveau suivant.

Selon son peuple, un personnage peut obtenir une monture différente ayant les mêmes caractéristiques : yack ou sanglier (nain), cerf ou orignal (elfe).

VOIE DE LA GUERRE

1. Armure sur mesure :

L'armure du chevalier est parfaitement ajustée, aussi il n'ajoute que la moitié de sa DEF à la difficulté des tests pour lesquels l'armure inflige une pénalité. De plus, lorsqu'il porte une armure lourde (plaque ou plaque complète), il obtient

un bonus de +1 en DEF à chaque fois qu'il atteint le rang 5 dans une voie de chevalier.

2. Encaisser un coup (M) :

Le chevalier se place de façon à dévier un coup sur son armure. Jusqu'à son tour au round suivant, il peut retrancher la valeur de DEF de son armure (bonus de magie inclus si elle est enchantée) aux DM d'une seule attaque au contact qu'il subit (minimum 1 DM). Au rang 5, il peut ajouter son bonus de bouclier (là aussi, bonus de magie inclus et cumulable au bonus d'armure). Le chevalier ne peut pas être *étourdi* ou *renversé* par une attaque qu'il a décidé d'encaisser.

3. Frappe du justicier (L) :

Lorsque le chevalier réalise cette attaque au contact, si le test d'attaque est un échec, il inflige tout de même ½ DM à sa cible. Un résultat de 1 au d20 n'inflige aucun DM.

4. Force héroïque :

Le chevalier augmente sa FOR de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de FOR.

5. Mon armure est une arme (G) :

Une fois par combat, le chevalier peut donner un coup avec son armure (gantelet, heaume, spallière, etc.) en action gratuite. Il inflige automatiquement [1d4° + FOR] DM, et si la FOR de la cible est inférieure à celle du chevalier, elle est (au choix du chevalier) *renversée ou étourdie* pour 1 round ou recule de 3 m.

VOIE DU PREUX

1. Ignorer la douleur (G) :

Une fois par combat, le chevalier peut noter à part les DM subis par une attaque (mais pas un critique). Il ne subira les DM que lorsque le combat sera terminé. De plus le héros gagne un bonus égal à rang + 2 pour haranguer et convaincre les foules (au moins 15 individus).

2. Piqûres d'insectes :

Le chevalier obtient une réduction des DM (RD) des attaques à distance (arcs, arbalètes, lances, etc.) qui dépend de l'armure qu'il porte. Armure de plaques (complète ou non) RD 3, armure intermédiaire (Chemise ou cotte de mailles) RD 2, armure de cuir (simple ou renforcée) RD 1. Les DM infligés par une attaque sont toujours au minimum d'un point.

3. Laissez-le-moi :

Le chevalier met un point d'honneur à combattre le leader ennemi. Lorsqu'il peut aisément être identifié dans un groupe d'au moins 4 créatures, le chevalier lui inflige +1d4° DM par attaque au contact. Chaque fois que le chevalier inflige des DM à une créature de cette façon, la créature doit réussir un test d'INT difficulté 15 ou elle ne peut pas attaquer d'autre adversaire que lui à son prochain tour.

4. Charisme héroïque :

Le chevalier augmente son CHA de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CHA.

5. *S*eul contre tous :

Le chevalier sait faire face à de nombreux adversaires. Lorsque au moins 3 adversaires l'attaquent au contact à ce round, il obtient une action d'attaque (A) supplémentaire à ce round.

VOIE DU MENEUR D'HOMMES

1. *S*ans peur :

Le chevalier est immunisé aux effets de peur et il offre un bonus égal à son CHA aux tests de tous ses alliés contre ce type d'effet. De plus, le chevalier ajoute son rang + 2 aux tests de stratégie et de tactique militaire ou pour commander une troupe.

2. Intercepter (G) :

Une fois par round, le chevalier peut encaisser une attaque au contact ou à distance à la place

d'un allié à son contact. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche son rang dans la voie aux DM (en cas de synergie avec la capacité *Piqûres d'insectes* ou *encaisser un coup*, la réduction des DM se cumule). Le joueur doit annoncer son intention d'intercepter avant de connaître le résultat de l'attaque.

3. Exemplaire (G) :

Une fois par round, le chevalier donne un *dé bonus* à un allié qui attaque un adversaire à son contact. Le *dé bonus* doit être attribué avant de lancer les dés.

4. Charge fantastique (G) :

Une fois par combat, lorsque le chevalier déclare l'utilisation de cette capacité, tous ses alliés en vue et lui obtiennent 10 m de déplacement supplémentaire au début de leur tour puis un *dé bonus* et +1d4° DM à toutes leurs attaques. Ne se cumule ni avec exemplaire ni avec ordre de bataille.

5. Ordre de bataille (G) :

Le chevalier donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par round, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée). Chaque allié ne peut profiter d'un ordre de bataille qu'une seule fois par combat.

VOIE DE LA NOBLESSE

1. Éduqué :

Le chevalier sait lire et écrire, et apprend à parler une langue supplémentaire. De plus, il ajoute son rang + 2 à tous les tests d'histoire, d'héraldique et de géographie ainsi qu'aux tests pour savoir se comporter dans la haute société.

2. Écuyer :

Le chevalier dispose d'un écuyer à son service (**Init**. [chevalier], **DEF** [10 + rang], **PV** [niveau × 4], **Att** [attaque magique], **DM** 1d4°+1). Il est absolument loyal à son maître, il s'occupe de sa monture et de son équipement, prépare le campement, panse les blessures, etc. Grâce à l'écuyer, les armes du chevalier sont parfaitement affûtées et il augmente de 1 point les chances d'obtenir un critique sur les attaques au contact (par exemple, 19-20 au lieu de 20). De plus, le chevalier, sa monture et jusqu'à CHA alliés récupèrent 1d4° PV supplémentaires après chaque récupération complète s'ils profitent des services de l'écuyer. Si l'écuyer vient à mourir, le chevalier en prendra un autre à son service au niveau suivant.

3. Autorité naturelle :

Le chevalier ajoute son rang + 2 aux tests réalisés pour donner des ordres ou intimider. De plus, le noble chevalier reçoit la formation nécessaire au port de l'armure de plaque complète (DEF +7). Désormais, il peut utiliser toutes les capacités des voies de chevalier* en portant cette armure.

* Pour un profil hybride de combattant, cette capacité permet d'augmenter le niveau d'armure d'un cran pour toutes les autres voies de combattant : jusqu'à l'armure de plaque pour les voies de guerrier et jusqu'à la chemise de mailles pour les voies de barbare.

4. Massacrer la piétaille :

Le chevalier ajoute +1d4° aux DM contre la piétaille. S'il y a au moins 4 créatures aux statistiques semblables impliquées dans le combat, elles sont assimilées à de la piétaille (même si leur nombre est par la suite réduit à moins de 4 au cours du combat). Les cavaliers ne sont jamais considérés comme de la piétaille.

5. Formation d'élite :

Le chevalier possède les moyens et la culture nécessaires pour obtenir une formation dans n'importe quel domaine qui lui sied. Choisissez une capacité de rang 1 à 3 dans n'importe quel profil issu de la famille des combattants ou des aventuriers (voir page 78). De plus, le chevalier choisit une caractéristique ; désormais, il obtient un *dé bonus* lors des tests en rapport avec celle-ci.

GUERRIER

Points de vigueur : 5 par niveau

Le guerrier est un combattant émérite qui ne craint pas le danger et qui affronte ses ennemis l'arme à la main. De tous les profils de combattant, il est le plus spécialisé et le plus complet dans l'art du combat au corps à corps.

Dans les Terres d'Osgild : le guerrier est sans doute le profil le plus commun de toutes les Terres d'Osgild. Un personnage de ce type peut virtuellement venir de n'importe quelle région du monde (connu et inconnu !). Un guerrier peut avoir été formé au sein d'une armée ou d'une milice ou encore par un mentor. Il peut venir d'une force armée, avoir reçu une éducation martiale ou simplement être un gros bras issu des bas quartiers.

Armes & armures

Le guerrier sait manier toutes les armes de contact et toutes les armes à distance.

Les voies de guerrier limitent l'armure à la cotte de mailles. Il peut utiliser tous les boucliers.

Équipement de départ

Épée longue (DM 1d8), épée ou hache à deux mains (DM 2d6), une dague ou une hachette de lancer, un grand bouclier (DEF +2) et chemise de mailles (DEF +4).

VOIE DU BOUCLIER

Pour utiliser les capacités suivantes, le guerrier doit obligatoirement manier un bouclier.

1. Protéger un allié (G) :

S'il n'est pas *surpris*, le guerrier peut accorder un bonus de DEF de +2 à un allié à son contact contre une attaque par round. Il doit annoncer son intention avant de connaître le résultat de l'attaque. De plus, vous ajoutez votre rang + 2 à tous les tests destinés à éviter d'être *surpris*.

2. Parer un coup (M) :

Le guerrier utilise une action de mouvement pour se mettre en posture défensive. Il peut alors essayer de parer une attaque à tout moment avant son prochain tour. Il doit faire un test d'attaque au contact (il peut remplacer la FOR par l'AGI pour ce test) en opposition au test de l'attaque au contact ou à distance réussie par son adversaire. S'il l'emporte, l'attaque adverse est bloquée par le bouclier. Il ne subit aucun DM sauf si la créature est de taille énorme ou colossale, auquel cas, il subit tout de même la moitié des DM. À partir du rang 5, le guerrier peut utiliser cette capacité en action gratuite (toujours une fois par round), mais dans ce cas, il subit un *dé malus* au test opposé.

3. Défense au bouclier :

Le guerrier obtient un bonus de +1 en DEF lorsqu'il manie un bouclier. Ce bonus passe à +2 au rang 5. De plus, lorsqu'il tient son bouclier en main, il retranche son rang à tous les DM des attaques de zone (sorts d'Explosion de feu, mains brûlantes, foudre, etc. et aux souffles) sauf s'il est *surpris*.

4. Absorber un sort :

Lorsqu'il s'est préparé à *parer un coup*, le guerrier peut décider à la place d'absorber un sort. S'il réussit un test d'attaque au contact (il peut remplacer la FOR par l'AGI pour ce test) opposé à un test d'attaque magique du lanceur de sort, le sort est absorbé par le bouclier et n'a aucun effet sur le guerrier (mais s'il s'agit d'un sort de zone, les autres cibles sont affectées normalement).

5. Renvoi de sort (G) :

Le guerrier peut décider de renvoyer un sort qu'il vient d'absorber grâce à sa capacité *Absorber un sort*. Au lieu d'être annulé, le sort absorbé est immédiatement retourné contre son expéditeur : le lanceur du sort subit alors les effets de sa propre attaque ! Cet effet ne fonctionne pas contre les sorts de zone.

VOIE DU COMBAT

1. Vivacité :

Le guerrier gagne +3 en Initiative et aux tests d'AGI ou de FOR pour éviter d'être *immobilisé* ou *renversé*. De plus, une fois par combat, il obtient une action de mouvement supplémentaire à son tour.

2. Manœuvre :

Le guerrier obtient un *dé bonus* lorsqu'il exécute une manœuvre en combat.

3. Attaque puissante :

Le guerrier peut choisir de s'imposer un *dé malus* sur une attaque au contact et il ajoute +2d4° aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec *Double attaque*, *Attaque circulaire* ou *Attaque parfaite* (voir exemple). Transformez cette capacité en action limitée (L) pour obtenir +3d4° aux DM au lieu de +2d4°.

4. Double attaque (L) :

Le guerrier fait deux attaques au contact durant son tour avec un malus de -2.

5. Attaque circulaire (L) :

Le guerrier peut faire une attaque au contact avec un malus de -2 contre chaque adversaire engagé au contact avec lui (il fait un test d'attaque pour chaque adversaire).

> ***Exemple :*** *un guerrier peut choisir de se déplacer puis d'utiliser attaque puissante sur une action d'attaque (A). Il subit alors un* dé malus *en attaque et inflige +2d4° DM. Il peut choisir de faire une double attaque en puissance (seulement s'il connaît aussi la capacité double attaque), ce qui lui demande une action limitée. Il fait alors deux attaques avec un* dé malus *et -2 en attaque, et chaque attaque réussie inflige +2d4° DM. Enfin, il peut utiliser une action limitée pour faire une seule attaque puissante ; il subit un dé malus et si l'attaque est réussie, il inflige +3d4° DM.*

VOIE DU MAÎTRE D'ARMES

1. Armes de prédilection :

Le guerrier choisit une catégorie d'armes de prédilection parmi épées, haches, mains nues, masses, lances (épieu, lance, pique) et enfin armes de jet (dague de lancer, javelot, etc.), et il gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise une arme de cette catégorie. De plus, vous ajoutez votre rang + 2 à tous les tests destinés à estimer la valeur d'une arme ou la réputation martiale d'un adversaire.

2. Science du critique :

Le guerrier augmente de 1 point les chances d'obtenir un critique sur les attaques effectuées avec une arme de prédilection (par exemple, 19-20 au lieu de 20).

3. Spécialisation :

Lorsque le guerrier emploie une arme de prédilection, il gagne un bonus de +1 DM. Chaque fois que le personnage atteint le rang 5 dans une voie de guerrier, il peut choisir une nouvelle catégorie d'arme de prédilection (il gagne les avantages des rangs 1 à 3) ou décider d'augmenter de +1 le bonus aux DM d'une catégorie qu'il connaît déjà (pour un maximum de +6 pour un guerrier ayant atteint le rang 5 dans les cinq voies).

4. Attaque parfaite (L) :

Vous obtenez un *dé bonus* en attaque au contact (ou à distance pour une arme de lancer) et ajoutez +1d4° DM. Vous devez utiliser une arme de prédilection. Éventuellement, le guerrier peut choisir de ne pas infliger les DM de son attaque parfaite pour désarmer une cible dont le NC est inférieur à son bonus de DM de spécialisation.

5. Riposte (G) :

Lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre lui, le personnage obtient immédiatement une attaque au contact contre cet adversaire. Le personnage ne peut obtenir qu'une seule attaque supplémentaire de cette façon à chaque round et si plusieurs adversaires le ratent, il choisit contre lequel il effectue la riposte.

VOIE DE LA RÉSISTANCE

1. Robustesse :

Le guerrier augmente sa valeur maximale de PV de rang + 2. De plus, vous ajoutez votre rang + 2 à tous les tests destinés à résister aux efforts physiques, à la chaleur ou au froid (conditions naturelles).

2. Résilient :

Désormais, il suffit de 10 min au guerrier pour bénéficier des effets d'une récupération rapide (au lieu de 30 min) et cela passe à 5 min au rang 4 de la voie. De plus, le guerrier obtient un bonus égal au rang atteint dans la voie pour tous les tests destinés à résister aux états *étourdi et affaibli*.

3. Armure lourde :

Au choix le guerrier gagne +1 en DEF ou il apprend à porter l'armure de plaque (DEF +6) et désormais, il peut utiliser toutes les capacités de guerrier avec cette armure*.

* Dans le cas d'un profil hybride, le personnage apprend à utiliser une armure d'une catégorie au-dessus de celles autorisées par son profil principal et il peut désormais utiliser toutes les capacités de ce profil avec cette armure. Par exemple, un barbare qui choisit cette capacité peut désormais entrer en rage en portant une chemise de mailles.

4. Constitution héroïque :

Le guerrier augmente sa CON de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CON.

5. Dur à cuire :

Le guerrier gagne +1 en DEF et, une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut encore agir un round avant de tomber inconscient. De plus, il ne subit plus de *dé malus* lorsqu'il est *immobilisé* et lorsqu'il est *étourdi* ; il peut encore attaquer, mais avec un *dé malus*.

VOIE DU SOLDAT

1. Teigneux (G) :

Une fois par round, si une créature à votre contact tente de s'éloigner de vous, vous obtenez une attaque au contact en action gratuite contre elle. De plus vous ajoutez votre rang + 2 aux tests destinés à résister à l'alcool et à la privation de nourriture ou de sommeil.

2. Prouesse (G) :

Le guerrier réussit souvent des exploits physiques hors-norme. Une fois par round, vous pouvez sacrifier 1d4° PV pour obtenir +5 sur un test de FOR ou de CON. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de caractéristique.

3. Piqûre de rappel (G) :

Vous n'admettez pas qu'un adversaire vous ignore. Une fois par round, si un adversaire à votre contact attaque une autre créature que vous, vous obtenez une attaque en action gratuite contre lui. Si l'INT de cet adversaire est négative et que vous lui infligez des DM sur cette attaque, il vous prend automatiquement pour cible lors de sa prochaine attaque.

4. Force héroïque :

Le guerrier augmente sa FOR de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de FOR.

5. Rempart :

Vous pouvez désormais utiliser *Teigneux* contre un nombre d'adversaires égal à votre AGI + 2 à chaque round. Si vous réussissez cette attaque, le déplacement de votre adversaire est stoppé à l'endroit où vous l'avez attaqué. De plus vous gagnez +1 en DEF.

CHAPITRE 6

FAMILLE DES MAGES

Vous trouverez dans ce chapitre la description des quatre profils de la famille des mages : ensorceleur, forgesort, magicien et sorcier. Ce sont des profils capables d'utiliser la magie profane (par opposition à la magie divine). Ils comptent sur cette magie pour combattre, mais cela leur confère aussi une bien plus grande variété de pouvoirs qu'aux autres personnages.

Ces profils partagent les éléments suivants.

- **Points de vigueur / niveau :** 3
- **Dé de récupération :** d6
- **+1 capacité de rang 2** à la création du personnage
- L'accès à la voie du mage en remplacement de la voie de peuple.

SORTS (CAPACITÉS *)

Les capacités signalées par le symbole * accolé à leur nom sont des sorts (par exemple, Télékinésie*). Un sort suit des règles particulières, comme la dépense de points de mana pour pouvoir être lancé.

Lorsque vous rencontrez la formulation « *En plus de ce sort, …* », la suite de la capacité est indépendante du sort. Elle s'applique comme un bonus permanent offert par une capacité, peu importe que le sort soit lancé ou pas.

Par exemple, « En plus de ce sort, le personnage ajoute +1 en DEF » signifie que la DEF augmente d'un point de façon permanente sans que le sort soit lancé.

Résumé des voies des profils de la famille des mages

Ensorceleur	Forgesort	Magicien	Sorcier
Voie de l'air	Voie des artefacts	Voie de la magie des arcanes	Voie du démon
Voie de la divination	Voie des élixirs	Voie de la magie destructrice	Voie de la mort
Voie de l'envoûteur	Voie du métal	Voie de la magie élémentaire	Voie de l'outre-tombe
Voie des illusions	Voie du golem	Voie de la magie protectrice	Voie du sang
Voie de l'invocation	Voie des runes	Voie de la magie universelle	Voie de la sombre magie

ENSORCELEUR

Points de vigueur : 3 par niveau

L'ensorceleur tire son pouvoir d'un talent inné pour la magie. Il pratique une magie subtile à base de tromperie et de contrôle, et possède peu de sorts de destruction massive.

Dans les Terres d'Osgild : contrairement aux magiciens, les ensorceleurs peuvent provenir de n'importe quelle zone géographique, car le don surgit au hasard. Selon les sociétés, le don peut être considéré comme une bénédiction (chez les elfes par exemple) autant que comme une malédiction (protectorat de Fer). La magie innée est souvent considérée comme la magie du pauvre, car elle ne nécessite aucune éducation pour se développer, toutefois elle traverse toutes les couches de la société. À part quelques cas avérés de pacte avec une entité puissante, l'origine du don reste relativement mystérieuse. Les gnomes, eux-mêmes très sujets à l'apparition du don, ont toutefois avancé des théories farfelues en rapport avec les Pierres du Ciel, de puissantes sources de magie disséminées sur les Terres d'Osgild. Mais l'existence de telles pierres reste à prouver.

Armes & armures

L'ensorceleur sait manier la dague et le bâton ferré. De plus, chaque ensorceleur peut choisir une arme supplémentaire de son choix qu'il a appris à utiliser, sans dépasser 1d6 DM (malgré ses DM de 2d4, l'arbalète légère est aussi une arme éligible).

Les voies d'ensorceleur interdisent de porter une armure ou d'utiliser un bouclier.

Équipement de départ

Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM d4) ou autre arme maîtrisée au choix.

VOIE DU MAGE

La magie est une activité singulière qui exige beaucoup de ceux qui espèrent en maîtriser les mystères, mais elle apporte aussi de grands pouvoirs. Dès le niveau 1, l'ensorceleur peut choisir d'obtenir la voie du mage en remplacement de sa voie de peuple. Vous trouverez les règles qui concernent cette voie en page 60.

VOIE DE L'AIR

1. Murmures dans le vent (G)* :

L'ensorceleur chuchote un message d'une dizaine de mots qui voyage jusqu'à son destinataire. Il peut entendre sa réponse immédiatement. La portée est de CHA × 100 m et le personnage doit connaître la cible ou la voir. En plus de ce sort, l'ensorceleur gagne un bonus permanent de +1 en Init. et en DEF, car parfois une bourrasque venue de nulle part vient gêner son attaquant, dévier un projectile ou lui permettre d'entendre un adversaire.

2. Sous tension (M)* :

L'ensorceleur se charge d'énergie électrique pour CHA minutes. Pendant toute la durée du sort, une créature qui le blesse par une attaque de contact ou le touche reçoit une décharge infligeant 1d4° DM. De plus, il peut utiliser une action d'attaque à chaque round pour délivrer une décharge électrique (test d'attaque magique contre DEF de la cible, portée 10 m) infligeant [1d4°+CHA] DM (aucun coût de mana).

3. Télékinésie (A)* :

L'ensorceleur peut déplacer dans les airs un objet inerte (qui n'est pas tenu par un adversaire) ou une cible volontaire (par exemple lui-même) dont le poids n'excède pas 50 kg par rang, à une portée de 20 m et pendant CHA minutes. L'objet peut être maintenu en l'air ou déplacé de 5 m par action de mouvement. Il est possible de faire tomber un objet sur une cible *surprise* (test d'attaque magique, DM 1d6 par tranche de 50 kg).

4. Foudre (A)* :

L'ensorceleur produit un éclair sur une ligne de 10 m. Toutes les créatures sur la trajectoire subissent [4d4°+CHA] DM ou seulement la moitié pour celles qui réussissent un test d'AGI difficulté [10 + CHA].

5. Forme éthérée (L)* :

L'ensorceleur et tout son équipement deviennent translucides et intangibles pendant CHA minutes. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles et ne peut subir aucun DM physiques (même infligés par une arme magique), ni en infliger, ni lancer de sorts. Il n'est pas affecté par la gravité et peut se déplacer dans toutes les directions. Il est stoppé par les barrières magiques et ne peut pas passer à travers les êtres vivants.

VOIE DE LA DIVINATION

1. Divination (L)* :

S'il emporte un test opposé d'attaque magique contre une créature de NC inférieur à son niveau (portée 10 m), l'ensorceleur devine son nom d'usage, son métier et quelques autres renseignements, tous de notoriété publique (si la cible agit sous couverture, ce sont les informations qui concernent la couverture que l'ensorceleur apprend). Si la cible du sort est volontaire et qu'il lit les lignes de sa main, il n'y a pas besoin de test et l'ensorceleur peut utiliser ce sort sur une créature de NC supérieur ou égal à son niveau. En plus de ce sort, l'ensorceleur gagne +1 en Init. et en DEF. Ce bonus augmente de +1 au rang 3 de la voie et de +1 chaque fois que le personnage atteint le rang 5 dans une voie d'ensorceleur.

2. Détection de l'invisible (L)* :

Pendant CHA minutes, l'ensorceleur détecte les créatures invisibles (le sort révèle une silhouette, mais pas l'apparence exacte de la créature) ou cachées à moins de 20 m et si un sort de *Clairvoyance* affecte l'endroit. *Aveuglé* (par magie ou dans l'obscurité), ce sort lui permet de détecter les créatures présentes (et donc d'attaquer sans malus), mais pas de distinguer son environnement.

3. Clairvoyance (A)* :

L'ensorceleur peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît (pas de limite de portée) ou juste derrière une porte qu'il touche pendant CHA rounds (action limitée à chaque round). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12 + CHA de l'ensorceleur] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

4. Perception héroïque :

L'ensorceleur augmente sa valeur de PER de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de PER, et il ajoute sa PER au nombre de PM dont il bénéficie.

5. Prescience :

Une fois par combat, au début du round, le joueur peut décider qu'il a eu une vision des différents futurs possibles. Il bénéficie d'un bonus de +10 en attaque, en Défense et à tous les tests de PER pour tout le round, il divise tous les DM subis par 2 et il peut choisir d'agir à n'importe quel moment dans le round, sans considération d'initiative.

VOIE DE L'ENVOÛTEUR

Note : *si une victime résiste à un sort de cette voie, elle y est immunisée pendant 24 h.*

1. Injonction (A)* :

L'ensorceleur donne un ordre simple (mais pas suicidaire) de deux ou trois mots que la cible doit pouvoir comprendre. S'il réussit un test opposé d'attaque magique contre une cible à une portée de 20 m, la victime doit exécuter l'ordre pendant son prochain tour. En plus de ce sort, l'ensorceleur ajoute son rang + 2 aux tests de persuasion ou de séduction.

2. Sommeil (L)* :

Une fois par combat, l'ensorceleur vise une zone de 10 m de diamètre à une portée maximale de 20 m. Le sort affecte jusqu'à [1d4° + CHA] créatures vivantes de NC inférieur à 1. Le sort affecte les créatures de NC inférieur à 2 au rang 4 puis à 3 au rang 5. Les créatures perdent conscience pendant CHA minutes. Il est possible de les réveiller en les cognant violemment (action d'attaque, 1 DM).

3. Confusion (A)* :

En réussissant un test opposé d'attaque magique contre sa cible (portée 20 m), l'ensorceleur désoriente sa victime pendant CHA rounds. Au tour de la victime, celui qui l'incarne lance 1d6 : sur **1-3** la victime n'agit pas, sur **4-6** elle attaque la créature la plus proche (au hasard). À la fin de son tour, elle peut mettre fin au sort prématurément en réussissant un **test de VOL difficulté [12 + CHA de l'ensorceleur]**.

4. Amitié (L)* :

Si l'ensorceleur réussit un test opposé d'attaque magique (portée 10 m) contre une cible humanoïde de niveau ou NC inférieur au sien, celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. La victime peut résister au sort avec un test de VOL difficulté [10 + CHA de l'ensorceleur] une fois par jour après chaque récupération complète. Si la cible est d'un niveau au moins égal au niveau du lanceur de sort, ce dernier obtient seulement un *dé bonus* à tous les tests de CHA qu'il effectue contre la victime pendant 10 min.

5. Domination (A)* :

En réussissant un test opposé d'attaque magique contre une cible de niveau ou NC inférieur au sien (portée 20 m), l'ensorceleur prend contrôle de sa cible pendant CHA minutes. Son propre corps devient inactif et s'écroule au sol. Si la créature meurt pendant la domination, l'ensorceleur réintègre son corps et subit 1d4° DM. Si la cible est d'un niveau trop élevé, il peut la forcer à faire une seule action de son choix (mouvement ou attaque) ; ensuite, il est éjecté et subit 1d4° DM.

VOIE DES ILLUSIONS

1. Mirage (L)* :

L'ensorceleur crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de CHA minutes. Le volume maximal de l'illusion est de 2 m de côté par rang dans la voie (portée 50 m). À partir du rang 4, l'illusion peut être animée, mais dans ce cas sa durée est exprimée en rounds. En plus de ce sort, l'ensorceleur ajoute son rang + 2 aux tests de supercherie ou à tout test qui lui servirait à mentir.

2. Image décalée (M)* :

L'ensorceleur crée des images décalées qui se superposent à sa silhouette pendant [1d4 + CHA] rounds. Lorsqu'une attaque au contact ou à distance le touche, l'ensorceleur lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.

3. Sort illusoire (A)* :

L'ensorceleur lance un sort d'attaque qui n'est qu'une illusion. Il inflige [3d4°+CHA] DM contre une seule cible ou [2d4°+CHA] DM contre un maximum de cibles égal au rang atteint. Le joueur peut décrire la nature du sort à sa guise (une Explosion de feu, une nuée de criquets, une lance de glace, etc.), son imagination demeurant sa seule limite. Chaque cible peut faire un test de PER difficulté [10 + CHA de l'ensorceleur] pour ne subir aucun DM. Les créatures sans esprit (créatures artificielles, certaines plantes et morts-vivants) sont immunisées à ce sort. Les PV perdus de cette façon se récupèrent normalement.

4. Imitation (A)* :

Pendant CHA minutes, l'ensorceleur peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche de la sienne (+ ou – 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Une créature qui touche l'ensorceleur se rend compte que quelque chose ne va pas et a le droit à un test d'INT difficulté [10 + CHA de l'ensorceleur] pour voir à travers l'illusion.

5. Exécution mentale (A)* :

Ce sort invoque les pires terreurs d'une créature humanoïde vivante et lui fait croire à sa propre mort. L'ensorceleur doit faire un test opposé d'attaque magique contre sa cible (portée 20 m). En cas de succès la victime tombe à 0 PV ou si la cible est de niveau supérieur ou égal à l'ensorceleur, elle est *étourdie* (-5 DEF et pas d'action) pendant 1 round. Une créature ne peut être la cible de ce sort qu'une fois par jour. Les créatures sans esprit (créatures artificielles, certaines plantes et certains morts-vivants) sont immunisées à ce sort.

VOIE DE L'INVOCATION

1. Choc (A)* :

Si l'ensorceleur réussit un test d'attaque magique réussi contre la DEF de son adversaire situé à une portée de 20 m, il lui inflige [1d4° + CHA] DM. Si la cible a un NC inférieur au rang atteint par l'ensorceleur dans la voie, elle doit réussir un **test de FOR difficulté 10** pour ne pas être *renversée*.

2. Serviteur invisible (L)* :

Ce sort crée une force invisible pendant CHA minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite avec une AGI et une INT de +0 et une FOR égale au CHA de l'ensorceleur (portée 20 m). Il peut par exemple rapporter un objet ou actionner un levier, voire faire la vaisselle. Le serviteur invisible se déplace à la même vitesse que l'ensorceleur, ne pèse rien, ne parle pas, n'a pas vraiment d'existence et peut se déplacer dans toutes les directions. Concevez-le davantage comme une force qui obéit aux injonctions télépathiques de son créateur que comme une créature. Il n'attaque pas et ne peut pas être combattu, mais il peut être dissipé grâce au sort de maîtrise de la magie.

3. Arme de mana (A)* :

Le sort crée une lame d'énergie lumineuse pendant [rang] rounds. Dès le premier round et à chaque round suivant, l'ensorceleur peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix à portée (action gratuite, portée 20 m). La lame doit réussir un test d'attaque magique contre la DEF de l'adversaire. Elle inflige [1d4° + CHA] DM en cas de réussite. L'ensorceleur ne peut maintenir actif qu'un seul sort d'arme de mana à la fois.

4. Porte dimensionnelle (A)* :

L'ensorceleur se téléporte lui-même et jusqu'à un allié par point de CHA à une distance maximale de 60 m. Le lieu d'arrivée doit être en vue.

5. Mur de mana (A)* :

L'ensorceleur crée un mur de force invisible et indestructible (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long, vertical, sans coudes), ou bien un hémisphère de 3 m de rayon centré sur lui-même, tous les deux immobiles. Le sort dure CHA minutes. Aucune matière ni force ne peut passer à travers le mur de force. En revanche, les attaques mentales ne sont pas stoppées et une porte dimensionnelle (ou une téléportation) permet de le franchir.

FORGESORT

Points de vigueur : 3 par niveau

À la fois artisan et enchanteur, artiste et magicien, le forgesort lie les énergies occultes à la matière qu'il façonne pour créer des artefacts magiques ou des breuvages aux propriétés fantastiques. Le forgesort est aussi le seul utilisateur de magie profane à pouvoir porter une armure.

Dans les Terres d'Osgild : les forgesorts forment une caste de magiciens-artisans qu'on ne trouve pas partout, mais qui sont très organisés. Les nains et les gnomes sont plus particulièrement férus de cette école de magie et s'organisent souvent en guilde, à la façon des artisans, tandis que les elfes sont moins enclins à la pratiquer. Les Frères forgeurs forment la guilde de la principauté d'Arly, laquelle a son siège à Fort Colline. Les élèves sont recrutés sur leur seul talent, à la suite d'une série de tests poussés de connaissance et d'artisanat, sans distinction de peuple. Après une formation initiale de sept années, le compagnon doit prendre la route et voyager au loin pour apprendre de nouvelles techniques, rencontrer des maîtres forgesorts à travers le monde et réaliser un chef-d'œuvre : un objet magique original à la fois remarquable pour ses pouvoirs, mais aussi pour la qualité de son artisanat.

Armes & armures

Le forgesort sait manier la dague, le bâton, le marteau et l'arbalète légère.

Les voies de forgesort limitent l'armure au cuir simple et interdisent d'utiliser un bouclier.

Équipement de départ

Dague (DM 1d4), bâton ferré (DM 1d6), marteau (DM 1d6).

VOIE DU MAGE

La magie est une activité singulière qui exige beaucoup de ceux qui espèrent en maîtriser les mystères, mais elle apporte aussi de grands pouvoirs. Dès le niveau 1, le forgesort peut choisir d'obtenir la voie du mage en remplacement de sa voie de peuple. Vous trouverez les règles qui concernent cette voie en page 60.

VOIE DES ARTEFACTS

1. Bâton de mage :

Lorsqu'il utilise son bâton, le forgesort inflige [1d4°+INT] DM magiques. À partir du rang 3, au prix d'une action limitée, il peut utiliser sa valeur d'attaque magique pour une attaque au contact et il inflige [2d4°+INT] DM dans un éclair d'énergie ! Si le forgesort fait l'acquisition d'un bâton magique, les bonus de celui-ci s'ajouteront normalement à l'attaque et aux DM (de même pour le bonus de feu de la voie du métal).

2. Ouverture - fermeture (M)* :

Le forgesort peut ouvrir une porte fermée à clef en la touchant, il doit réussir un test d'attaque magique contre la difficulté pour la crocheter. Il peut aussi sceller une porte ou un coffre pour INT minutes. Seul un mot de commande qu'il choisit permet d'ouvrir l'objet. Celui-ci peut toujours être brisé par la force, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en *solidité* et en RD pour toute la durée du sort. À partir du rang 4, le forgesort peut rendre ce sort permanent en sacrifiant une gemme d'une valeur de 100 pa et en prolongeant l'incantation par un rituel de 10 min.

3. Sac sans fond :

Le forgesort possède un sac magique dans lequel il peut entreposer 50 kg de matériel par rang dans la voie, tandis que le sac semble toujours peser un kilogramme. Le sac ne fonctionne pas si on tente d'y mettre une créature vivante. Le sac est de plus capable de fournir au forgesort les objets qu'il désire. Une fois par heure, il peut en retirer un ou plusieurs objets dont la valeur totale ne dépasse pas 25 pa, le poids 50 kg, la circonférence 1 m et le volume 1 m3. Ces objets ont hélas la propriété de disparaître au bout d'une heure. De ce fait, la nourriture magique retirée du sac ne nourrit pas vraiment celui qui la consomme.

4. Frappe des arcanes (A)* :

Le forgesort frappe le sol de son bâton et provoque une onde dévastatrice dans un rayon de 10 m autour de lui. Toutes les créatures dans la zone subissent automatiquement [3d4°+INT] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté [10 + INT] pour ne pas être *renversées*.

5. Artefact étrange (L) :

Le forgesort crée un artefact qu'il est le seul à pouvoir utiliser et dont la description est laissée au soin du joueur. L'artefact permet d'utiliser les capacités de rang 5 suivantes chacune une fois par jour au prix d'une action limitée : Téléportation (voie de la magie universelle, magicien), Interruption du temps (voie de la magie protectrice, magicien), Forme éthérée (voie de l'air, ensorceleur), Prescience (voie de la divination, ensorceleur). À chaque utilisation, le joueur doit lancer 1d6 : sur un résultat de 1 ou 2, l'artefact ne fonctionne pas, le forgesort doit réparer l'artefact lors d'une récupération rapide avant de pouvoir faire une nouvelle tentative de ce pouvoir (il peut tenter d'utiliser les autres pouvoirs normalement).

VOIE DES ÉLIXIRS

Chaque jour, le forgesort peut créer et utiliser (sur lui-même ou un allié vivant) un élixir par rang acquis dans cette voie. Il ajoute un élixir supplémentaire à chaque fois qu'il atteint le rang 3 dans une voie de forgesort (celle-ci incluse). Il doit préparer les élixirs le matin après sa période de récupération complète, et cela lui prend environ une demi-heure. Boire un élixir est une action limitée. Les élixirs qui ne sont pas utilisés le jour même sont perdus.

1. Fortifiant (L) :

Un breuvage qui guérit immédiatement 1d4° PV et permet de gagner un *dé bonus* aux trois prochains tests effectués dans une période de 30 min. En plus de cette recette, grâce à ses études, le forgesort ajoute son rang + 2 aux tests d'alchimie et de chimie ou pour identifier une potion (test difficulté 10 + rang du sort).

2. Feu grégeois (L) :

Le forgesort lance la fiole à une distance maximale de 10 m (réussite automatique). Le contenu explose dans un rayon de 3 m en infligeant 2d4° DM. Un test d'AGI difficulté [10 + INT du forgesort] réussi permet aux victimes de diviser les DM par deux. Les DM passent à 3d4° au rang 4 et 4d4° au rang 5.

3. Élixir de guérison (L) :

Le forgesort peut préparer un élixir qui soigne [2d4°+INT] PV au bout d'une minute ou guérit un empoisonnement de manière instantanée.

4. Élixirs mineurs (L) :

Le forgesort apprend à préparer des élixirs parmi *Forme gazeuse*, *Maîtrise des éléments*, *Chute ralentie* (voies de magicien) et *Masque mortuaire* (voie de sorcier). Il choisit un nombre d'élixirs égal à sa valeur d'INT (pour un maximum de 4).

5. Élixirs majeurs (L) :

Le forgesort apprend à préparer des élixirs parmi *Invisibilité, Vol*, *Accélération* (voies de magicien) et *Masque du prédateur* (voie de druide). Il choisit un nombre d'élixirs égal à sa valeur d'INT (pour un maximum de 4). Ces préparations comptent pour deux élixirs.

Note : si un personnage choisit une capacité issue de la voie des élixirs par l'intermédiaire d'une autre voie, il acquiert seulement deux élixirs par jour (ou un seul dans le cas d'un élixir majeur). Consommer un élixir n'est pas limité par le type d'armure que porte celui qui le boit.

VOIE DU MÉTAL

1. Morsure de la forge (M)* :

Au prix d'une action de mouvement, le forgesort peut enflammer son bâton ou son marteau pendant INT minutes et ajoute +2 DM de feu sur les attaques au contact réalisées avec cette arme. Ce bonus augmente de +1 chaque fois que le personnage atteint le rang 4 dans une voie de forgesort. L'arme s'éteint immédiatement s'il la lâche. En plus de ce sort, le forgesort ajoute son rang + 2 aux tests d'orfèvrerie ou de forge.

2. Métal brûlant (M)* :

Le forgesort doit réussir un test opposé d'attaque magique (portée 20 m) pour faire chauffer un objet métallique porté par sa cible pendant [1d4+INT] rounds. S'il s'agit d'une arme, elle inflige 1 DM par round à son porteur et un malus de -2 aux tests d'attaque. S'il s'agit d'une armure, elle inflige 1d4° DM par round à son porteur (au tour du forgesort). La victime peut se débarrasser précipitamment de son armure au prix d'une action limitée (elle perd le bonus de DEF associé ; dans le cas d'un adversaire, le MJ devra évaluer ce montant).

3. Magnétisme (A)* :

Le forgesort contrôle le magnétisme autour de lui pendant INT minutes. Il obtient un bonus de +2 en DEF contre les attaques des armes métalliques (au contact ou à distance). De plus, il divise par deux les DM de tous les projectiles à pointes métalliques (flèches, carreaux, armes de lancer, etc.).

4. Métal hurlant (A)* :

Sur un test opposé d'attaque magique réussi (portée 10 m), le forgesort déforme une pièce d'équipement métallique portée par sa cible. Une arme devient inutilisable et bonne pour le rebut, une armure impose l'utilisation d'un *dé malus* à tous les tests d'attaque et d'AGI de son porteur. La victime peut se débarrasser de son armure au prix d'une action limitée. Si l'objet est magique, le sort ne fait effet que pendant un seul round (et ne peut pas être renouvelé). Appliqué à une structure (par exemple, une porte blindée), ce sort inflige 3d4° DM en divisant par deux sa RD.

5. Endurer :

Le forgesort est habitué aux travaux et à la chaleur de la forge. Il divise par deux tous les DM de feu subis et augmente sa CON de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CON. Finalement, il peut ajouter sa valeur de CON au nombre de PM qu'il obtient.

SCIENCE, PAS SCIENCE ?

Ce profil est particulièrement adapté aux univers où le développement technologique n'est pas en reste (tendance steampunk). Dans ce genre d'univers, vous pouvez renommer la voie du golem en voie du méca et décrire les effets comme provenant d'objets étranges portés, ingérés ou greffés…

VOIE DU GOLEM

1. Grosse tête :

Le forgesort remplace la force brutale par un peu de réflexion. Il peut effectuer un test d'INT au lieu d'un test de FOR (par exemple, il utilise un levier pour déplacer une lourde charge). De plus, au niveau où il acquiert cette capacité, il peut ajouter son INT à ses PV au lieu de la CON. Il ajoute son rang + 2 à tous les tests de bricolage ou de science.

2. Golem :

Le golem est une créature humanoïde fabriquée par le forgesort pour lui servir de serviteur et de garde du corps. Il comprend des ordres simples, comme suivre, attaquer, monter la garde, mais il est incapable d'actions complexes ou nécessitant une motricité fine (comme de la couture par exemple !).

GOLEM

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** -1 | **CON** +10 | **FOR** +1 | **PER** -3 |
| **CHA** -4 | **INT** -3 | **VOL** +4 |

Défense [10 + rang dans la voie]
Points de vigueur [niv. du forgesort × 5]
Initiative [Init. du forgesort]

Attaque
[attaque magique du forgesort] • **DM** 1d4°+1

3. Protecteur (G) :

Une fois par round, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.

4. Statuette (A)* :

Le forgesort transforme son golem en statuette d'une douzaine de centimètres de haut, recouverte de runes. Sous forme de statuette, le golem ne peut pas agir, mais il bénéficie d'une RD 10. À tout moment, le forgesort peut utiliser une action de mouvement pour jeter la figurine au sol et lui rendre sa taille normale et toutes ses fonctions.

5. Golem supérieur :

Le forgesort peut améliorer son golem en choisissant une option parmi les suivantes. Le joueur peut choisir une option différente supplémentaire à chaque fois qu'il atteint le rang 5 dans une voie de forgesort.

- ***Armure :*** +5 en DEF
- ***Forme de félin :*** +3 en AGI et en DEF, *dé bonus* en AGI
- ***Baliste :*** portée 20 m, [1d4°+AGI] DM
- ***Grande taille :*** +2 PV par niveau et +1 en FOR et DM
- ***Vol :*** des « sauts » de 40 m en action limitée
- ***Cerveau amélioré :*** +2 en INT, PER et CHA, doué de parole
- ***Puissant :*** +2 en FOR et aux DM, *dé bonus* en FOR
- ***Arme à deux mains :*** +1d4° aux DM au contact

PARTICULARITÉS LIÉES AU GOLEM

Soigner un golem : le golem ne guérit pas naturellement, mais le forgesort peut le réparer au rythme de [1d6 par rang + INT] PV par heure.

Golem à 0 PV : si le golem est réduit à 0 PV, il cesse de fonctionner, mais le forgesort peut le réparer.

Mort d'un golem : si le golem est détruit ou perdu, le forgesort peut en construire un nouveau en 1d6 + 3 jours (+1d6 jours par amélioration de golem supérieur). Un forgesort peut utiliser tous les matériaux à sa disposition dans son environnement, par exemple pierre et bois s'il est dans une forêt.

VOIE DES RUNES

Un personnage ne peut porter qu'une seule rune de chaque type sur lui-même ou son équipement à la fois. Si l'équipement change de main ou si le sort est utilisé, la rune est dissipée. Une fois la rune dissipée, il est possible de relancer le sort.

1. Runes de défense :

Le forgesort inscrit des runes de protection sur l'ensemble de son équipement et parfois jusque sur sa peau. Il obtient un bonus de +2 en DEF. Ce bonus augmente de +1 au rang 3 puis au rang 5. S'il possède un golem, il peut inscrire les runes sur celui-ci avec le même effet.

PROFIL HYBRIDE

Exceptionnellement, un profil hybride peut utiliser cette capacité avec une armure qu'il est capable de porter, supérieure à l'armure de cuir, bien que, dans ce cas, le bonus de DEF soit alors divisé par deux (+1 en DEF au rang 1, +2 au rang 4). Bien que cette capacité ne soit pas considérée comme un sort, elle requiert au moins +1 en INT pour être apprise, comme toutes les runes de forgesort.

2. Rune de puissance (L)* :

Le forgesort enchante une arme pour 24 h. Une fois par combat, celle-ci peut d'infliger les DM maximaux sur une attaque au contact ou à distance. Les dés bonus ne sont pas maximisés (attaque sournoise ou puissante, rage, etc.). Le joueur doit annoncer l'utilisation de la rune avant de lancer les dés de DM.

3. Rune de protection (A)* :

Le forgesort enchante une armure (ou des vêtements) pour 24 h. Une fois par jour, celle-ci permet d'ignorer les dommages d'une attaque que le personnage subit (au contact, magique ou à distance). Si l'attaque est un critique, le personnage subit tout de même les DM normaux (non-critique). Pour activer la rune, le personnage doit être conscient et ne pas être *surpris* (action gratuite). Le joueur doit activer la rune avant de connaître le montant des DM.

4. Rune d'énergie (A)* :

Le forgesort enchante un bijou pour une durée de 24 h. Une fois par combat, celui-ci permet d'obtenir un *d20 bonus* sur un test de son choix déterminé au moment où l'effet est utilisé : test d'attaque ou de caractéristique.

5. Rune de garde* :

En réalisant un rituel de 10 min, le forgesort inscrit des runes invisibles au sol. Il protège une zone allant jusqu'à 10 m de diamètre pendant 12 h. À chaque fois qu'une créature (de taille au moins très petite) pénètre dans la zone protégée, le sort produit un effet choisi (voir ci-après) au moment où le sort est lancé. Les créatures présentes dans la zone pendant le rituel ne déclenchent pas le sort. Ce sort peut aussi être utilisé sur une porte ou un coffre. Il est automatiquement lancé avec la règle de concentration et coûte seulement 3 PM pour être lancé.

- ***Alarme :*** un puissant gong retentit et la cible est *étourdie* pendant 1 round à moins de réussir un test de CON difficulté 15.
- ***Feu :*** [3d4°+INT] DM de feu (un autre élément peut être choisi parmi foudre, froid, acide).

MAGICIEN

Points de vigueur : 3 par niveau

Le magicien est un érudit qui a fait de longues études sur les fondements théoriques de la magie avant d'être capable de lancer ses premiers sorts. Toutefois, ce n'est pas qu'un rat de bibliothèque, il fait aussi appel à la magie pour se débarrasser de ses ennemis et pour aider ses compagnons. Son bien le plus précieux est son grimoire où il a inscrit tous ses sorts.

Dans les Terres d'Osgild : la pratique de la magie profane nécessite une formation complexe généralement enseignée dans une académie. Celle de la principauté d'Arly, située à Ferrance, est dirigée par l'archimage Kerlaft de Rollis, éminence grise du prince Thomar. Ce sont plus souvent les jeunes gens issus de familles fortunées qui peuvent se permettre de telles études. Les jeunes magiciens issus de milieux moins aisés sont généralement repérés par de puissants mages qui les prennent sous leur aile comme apprenti et serviteur en échange de bribes de savoir plus ou moins importantes. En la matière, les maîtres sont tous très différents, certains sont des tyrans, d'autres se montrent plus prévenants mais, en règle générale, tous sont assez peu enclins à partager sans restriction le pouvoir que leur offre leur statut de maître… À part les humains, les elfes forment de puissants magiciens, et les gnomes ont la persévérance et le goût pour la recherche théorique nécessaires à ce profil. En revanche, rencontrer un nain, un halfelin ou un demi-orc magicien est un événement exceptionnel.

Armes & armures

Le magicien sait manier la dague et le bâton.

Les voies de magicien interdisent de porter une armure ou d'utiliser un bouclier.

Équipement de départ

Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM 1d4), grimoire de sorts.

VOIE DU MAGE

La magie est une activité singulière qui exige beaucoup de ceux qui espèrent en maîtriser les mystères, mais elle apporte aussi de grands pouvoirs. Dès le niveau 1, le magicien peut choisir d'obtenir la voie du mage en remplacement de sa voie de peuple. Vous trouverez les règles qui concernent cette voie en page 60.

VOIE DE LA MAGIE DES ARCANES

1. Projectile de mana (A)* :

Le magicien choisit une cible visible située à moins de 30 m et lance sur elle un projectile d'énergie ésotérique pure, déformant la trame de la réalité. La cible subit automatiquement 1d4° DM. Si le joueur obtient le résultat maximal sur son dé de dommages, il peut le relancer et ajouter le nouveau résultat (une seule fois). Les DM du projectile de mana augmentent de +1 chaque fois que le personnage atteint le rang 4 dans une voie de magicien jusqu'à un maximum égal à sa valeur d'INT.

2. Lévitation (M)* :

Le magicien peut se déplacer verticalement de 5 m par action de mouvement vers le haut ou de 10 m vers le bas pendant INT minutes. Rester en vol stationnaire à la même hauteur demande une action de mouvement.

3. Forme gazeuse (A)* :

Le magicien prend la consistance d'un gaz pendant 1 min. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 5 m par action de mouvement (M). Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte), mais ne peut utiliser aucune capacité. Sous cette forme, les armes ordinaires ne lui infligent aucun DM, mais la magie et les armes magiques l'affectent normalement.

4. Accélération (A)* :

Le magicien voit son métabolisme s'accélérer pendant [1d4°+INT] rounds. Il reçoit immédiatement une action de mouvement supplémentaire, puis une action de mouvement supplémentaire à chaque round. À son tour, il peut choisir de sacrifier cette action de mouvement pour obtenir au choix +3 en DEF pendant un round ou -1 PM sur le lancement d'un sort à ce round. Il est possible de cumuler cette réduction de -1 PM avec une Concentration (L) (voir le chapitre « La magie », *page* 227). Par exemple, une *Désintégration* lancée de cette façon coûtera 5 – 2 – 1 = 2 PM.

5. Désintégration (A)* :

Le magicien projette un rayon mortel dont la portée est de 20 m et qui annule la cohésion de la matière, ne laissant derrière lui qu'un amas de poussière. Un test d'attaque magique réussi contre la DEF de la cible inflige [5d4°+INT] DM. Si le magicien vise un objet porté par une créature, le test d'attaque subit un dé malus. Les objets magiques sont insensibles à ce sort et les objets normaux (jusqu'à 100 kg) sont réduits en poussière. Une créature réduite à 0 PV par ce sort est proprement désintégrée, ne laissant aucun cadavre derrière elle ! (Ses objets magiques sont épargnés).

VOIE DE LA MAGIE DESTRUCTRICE

1. Arc de feu (A)* :

Des flammes jaillissent des doigts tendus du magicien. Jusqu'à 3 cibles au contact subissent [1d4°+INT] DM, les cibles peuvent faire un test d'AGI difficulté [10 + INT] pour ne subir que la moitié des DM. Les DM passent à 2d4° au rang 4.

2. Saper les forces (A)* :

Le magicien choisit une cible vivante située à une distance maximum de 10 m. S'il réussit un test opposé d'attaque magique, la cible subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque

au contact et aux DM, jusqu'à la fin du combat. Le sort n'est pas cumulable plusieurs fois sur la même cible.

3. Flèche de feu (A)* :

Le magicien choisit une cible située à moins de 30 m. Si son attaque magique réussit (contre DEF), la cible subit [3d4°+INT] DM. Chaque round de combat suivant, le feu inflige 1d6 DM supplémentaires. Sur un résultat de 1 ou 2, le sort prend fin. Les DM sur la durée ne sont pas cumulables si le sort est lancé plusieurs fois.

4. Explosion de feu (A)* :

Le magicien choisit un point situé à moins de 30 m. Toutes les créatures (y compris le magicien et ses compagnons) se trouvant dans un rayon de 5 m autour de ce point subissent [4d4°+INT] DM et peuvent effectuer un test d'AGI difficulté [10 + INT] pour ne subir que la moitié des DM.

5. Appel de la foudre (A)* :

Le magicien projette des traits de foudre sur toutes les cibles de son choix dans un rayon de 10 m autour de lui. Il fait un seul test d'attaque magique et toutes les créatures ciblées dont il atteint la DEF subissent [2d4°+INT] DM d'électricité.

Note : *Le joueur peut décider de substituer un élément à un autre lors de l'acquisition d'un sort, par exemple Mains électriques, Explosion acide et Tempête de glace. Toutefois ce choix est définitif.*

VOIE DE LA MAGIE ÉLÉMENTAIRE

1. Asphyxie (A)* :

Si le magicien réussit un test opposé d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d4° DM par round pendant INT rounds. Les créatures qui ne respirent pas (morts-vivants, créatures artificielles) sont immunisées à ce sort. En revanche, les réductions de dommages (voie du colosse, par exemple) ne s'appliquent pas.

2. Maîtrise des éléments (M)* :

Le magicien retranche son rang + 2 à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis pendant INT minutes. De plus, pendant la durée du sort, lorsqu'il lance un sort d'un élément, le magicien peut échanger un élément contre un autre (par exemple, une explosion de froid ou une flèche acide).

3. Arme élémentaire (A) ou (L)* :

Le magicien peut enchanter, en la touchant, une arme au contact ou à distance pour INT minutes. S'il s'agit de son arme, l'incantation est une action d'attaque (A) ; si elle appartient à autrui, c'est une action limitée (L). Si l'arme change de

main, le sort prend fin. L'arme inflige +1d4° DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide en plus des DM habituels. Le magicien doit choisir l'élément au moment de l'incantation. Tant qu'il tient l'arme élémentaire en main, les sorts basés sur cet élément lui coûtent 1 PM de moins pour être lancés (par exemple, *Mains brûlantes* ou *Explosion de feu* s'il a enflammé son bâton). Ce sort ne fait aucun effet sur une arme qui bénéficie déjà d'un bonus élémentaire aux DM.

4. Respiration aquatique (A)* :

Le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point d'INT.

5. Armure de pierre (A)* :

Pendant INT minutes, le magicien retranche 5 points à tous les DM subis. Le sort prend fin dès qu'il a absorbé [niveau du magicien × 3] DM. Cette réduction se cumule à celle offerte par la *Maîtrise des éléments*. Armure de pierre est incompatible avec le sort *Déphasage* (voie de la magie protectrice), il y met fin immédiatement.

VOIE DE LA MAGIE PROTECTRICE

1. Armure de mana (M)* :

Le magicien fait apparaître une protection magique chatoyante qui recouvre son corps et produit des étincelles à chaque fois qu'il encaisse un coup. Pendant INT minutes, la DEF du magicien augmente de +3. Cette valeur passe à +4 lorsque le personnage atteint le rang 3 dans la voie et augmente de +1 supplémentaire chaque fois que le personnage atteint le rang 5 dans une voie de magicien (ou dans la voie du mage). Ce sort ne se cumule jamais à une armure (il est considéré comme une armure).

2. Chute ralentie (G)* :

Le magicien peut désigner un nombre de cibles maximal (dont lui-même) égal à son INT à une portée de 10 m, même en dehors de son tour. Les cibles peuvent chuter de n'importe quelle hauteur sans subir de dommages. En cas de chute inattendue, le magicien doit faire un test d'INT difficulté 15 pour chacun de ses compagnons afin d'avoir le temps de lancer le sort (réussite automatique sur lui-même).

3. Déphasage (A)* :

Pendant [1d4°+INT] rounds, le corps du magicien se désincarne par intermittence, son image se brouille et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il subit et qu'il inflige sont divisés par 2. Les DM des sorts ne sont pas réduits. Un personnage sous l'effet d'un sort d'armure de pierre ne peut se déphaser.

4. Cercle de protection (A)* :

Le magicien peut tracer un cercle sur le sol (environ 2 m de diamètre) afin de se protéger et d'inclure à sa protection un nombre de personnes égal à son INT. Une fois par round, lorsqu'un sort prend pour cible un personnage protégé, le magicien fait un test d'attaque magique opposé avec l'auteur du sort. Si le test est réussi, le sort adverse est annulé et n'a aucun effet. De plus, toutes les créatures invoquées (élémentaires, démons) et les morts-vivants qui veulent attaquer une créature dans le cercle subissent un *dé malus* en attaque. Si le magicien sort du cercle, le sort est dissipé.

5. Interruption du temps (A)* :

Après avoir lancé ce sort, le personnage bénéficie d'INT rounds complets hors du temps durant lesquels il peut utiliser des sorts ou des objets (potions) sur lui-même. Il ne peut interagir avec son environnement, ni se déplacer, seulement utiliser son propre équipement ou ses capacités sur lui-même.

1. Lumière (L)* :

Le magicien désigne un objet à moins de 10 m. Celui-ci produit de la lumière dans un rayon de 10 m pendant INT heures. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur. Une fois par combat, le magicien peut lancer ce sort sur les yeux d'une créature dont le NC ne dépasse pas le rang atteint dans la voie. S'il réussit un test opposé d'attaque magique, elle est *aveuglée* pendant 1 round.

2. Familier (A)* :

Le magicien choisit un petit animal (écureuil, corbeau, chat, dragonnet). Il peut utiliser les sens de son familier (voir par ses yeux, entendre ce qu'il entend, etc.) et communiquer avec lui à distance illimitée. Il gagne +2 en Initiative et en DEF lorsque son familier est en vue.

S'il est réduit à 0 PV, le familier disparaît dans un nuage de fumée et le personnage perd 1d4° PV en contrecoup. Toutefois, le maître pourra à nouveau invoquer son familier dès qu'il aura terminé une récupération complète (c'est toujours le même animal qui apparaît). Le familier récupère tous les PV perdus après une récupération rapide.

FAMILIER

| **AGI** +3* | **CON** 0 | **FOR** -4 | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +2 |

Défense [13 + rang dans la voie]
Points de vigueur [niveau du magicien]
Initiative [Init. du magicien]

Un familier est une créature trop petite pour attaquer et infliger des dommages.

3. Invisibilité (A)* ou (L)* :

Le magicien se rend invisible pendant [1d4°+INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque directe. Si le magicien attaque, il redevient visible. À partir du rang 5, le magicien peut lancer ce sort sur un allié au prix d'une action limitée.

4. Vol (A)* :

Le magicien peut voler pendant [2d4°+INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol. Il peut rester en vol stationnaire s'il le désire et cela est une action gratuite.

5. Téléportation (L)* :

Une fois par jour, le magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de (niveau x INT) kilomètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en vue, soit parfaitement connu par le magicien. Le magicien peut emmener avec lui un allié à partir du niveau 10, un deuxième au niveau 13, un troisième au niveau 16 et enfin un quatrième au niveau 19.

SORCIER

Points de vigueur : 3 par niveau

Le sorcier est un lanceur de sorts qui s'intéresse aux forces obscures et au pouvoir de la mort. Parfois nommés nécromanciens ou démonistes, les sorciers sont généralement considérés comme maléfiques et sont peu appréciés. Toutefois, cela dépend des cultures : après tout, est-il plus maléfique de vider un ennemi de son sang que de le découper à coup de hache ou de le carboniser à coup de Explosion de feu ? C'est une des questions que soulève le sorcier ! Interprétez-le de façon subtile afin d'en faire un personnage plutôt sombre ou désespéré, mais pas nécessairement « mauvais ».

Dans les Terres d'Osgild : tout comme la magie profane des magiciens, la magie noire nécessite des études poussées. Cette connaissance peut être tirée d'antiques grimoires, mais souvent elle est obtenue par le biais d'un pacte avec un maître maléfique (prince démon, entité indicible, mort-vivant très ancien, etc.) et dans ce cas, peu importe l'origine sociale du postulant. Pour celui qui n'a pas les moyens de s'offrir de coûteuses études de magie, la tentation est grande de faire appel à un sombre mentor et le ressentiment éventuel contre les riches et les puissants peut être un moteur redoutable. Enfin, il existe des êtres qui n'ont pas choisi la magie noire, mais qui sont nés avec un don pour celle-ci. Cela est généralement le fruit d'un événement tragique qui a corrompu un parent, voire l'enfant lui-même. Dans la plupart des nations humaines, les sombres mages sont tout juste tolérés, tant qu'ils ne troublent pas l'ordre public en ramenant les morts à la vie. Ce que la loi interdit à peu près partout. De leur côté, les elfes et les nains abhorrent la magie noire, si les humains ont oublié, les Premiers-Nés ont encore le souvenir des ravages de la terrible magie du Roi-Sorcier de Tor-Angul et du destin funeste de la forêt Sombre. Héritier de cette période, le Kathang (au sud du mur de Kelt) est réputé pour sa magie noire et cette influence s'étend à travers les jungles de Luir-An-Doral jusque dans le duché de Périk.

Armes & armures

Le sorcier sait manier la dague et le bâton.

Les voies de sorcier interdisent de porter une armure ou d'utiliser un bouclier.

Équipement de départ

Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM 1d4), grimoire de sorts ou parchemins anciens.

VOIE DU MAGE

La magie est une activité singulière qui exige beaucoup de ceux qui espèrent en maîtriser les mystères, mais elle apporte aussi de grands pouvoirs. Dès le niveau 1, le sorcier peut choisir d'obtenir la voie du mage en remplacement de sa voie de peuple. Vous trouverez les règles qui concernent cette voie en page 60.

VOIE DU DÉMON

1. Malédiction (M) ou (L)* :

Le sorcier effectue un test opposé d'attaque magique contre une cible à moins de 20 m. En cas de succès, si l'incantation était une action de mouvement (M), la victime subit un *dé malus* à son prochain test. Si l'incantation était une action limitée (L), le *dé malus* s'applique à ses 3 prochains tests. Dans tous les cas, la cible ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.

2. Beauté de la succube (L)* :

Le sorcier acquiert une beauté fascinante pour INT minutes. Il gagne un *dé bonus* aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact nécessitant un test d'attaque magique (contre DEF, action d'attaque), qui inflige [1d4°+INT] DM. Le sorcier récupère autant de PV (sans dépasser son maximum de PV) que la cible en a perdu.

3. Pacte démoniaque (G) :

Le sorcier sacrifie 1d4° PV et gagne immédiatement +INT sur le résultat d'un d20 qu'il vient de lancer ou en DEF contre une attaque (avant de savoir si une attaque touche). De plus, il ajoute désormais sa VOL au nombre de dés de récupération (DR) qu'il possède.

4. Aspect du démon (A)* :

Le sorcier prend l'apparence d'un démon ailé pendant INT minutes. Il gagne un *dé bonus* en attaque au contact et +5 en DEF et à tous les tests physiques (FOR, AGI, CON), mais il ne peut pas utiliser d'arme (ni les arts martiaux). Il peut faire deux attaques de griffes à [1d4°+INT] DM à chaque tour, en action limitée (une seule en action d'attaque) et il peut voler de 10 m par action de mouvement.

Note : *Ne se cumule pas avec la* Beauté de la succube.

5. Invocation d'un démon (L)* :

En sacrifiant 1d4° PV, le sorcier invoque un démon à son service pour INT minutes. Ce démon possède l'apparence d'un humanoïde musclé d'environ 2,30 m doté d'une épée et d'ailes de chauve-souris. Le démon divise par deux tous les DM non magiques subis, les sorts et les armes magiques lui infligent des DM normaux. Il est capable de voler à une vitesse équivalente à un déplacement normal. Lorsque le sorcier atteint le niveau 15, le démon devient capable d'attaquer deux fois à son tour, au prix d'une action limitée.

DÉMON

| **AGI** +2 | **CON** +4* | **FOR** +5* | **PER** +2 |
| **CHA** +0 | **INT** +2 | **VOL** +4 |

Défense 18
Points de vigueur [niveau du sorcier × 5]
Initiative [Init. du sorcier]

Attaque au contact
[attaque magique du sorcier] • **DM** 2d4°+5

VOIE DE LA MORT

Les sorts de cette voie n'affectent pas les créatures non vivantes (golem, élémentaires, morts-vivants…).

1. Siphon des âmes :

Une fois par round, lorsqu'une créature *humanoïde vivante* meurt à moins de 20 m du sorcier, il récupère NC PV (arrondis à 1 pour NC ½). À partir du rang 3, si la créature est de NC supérieur à 4, il peut choisir de récupérer 1 PM au lieu des PV.

2. Masque mortuaire (M)* :

Le sorcier prend l'apparence de la mort pendant INT minutes. Il est alors considéré *non-vivant* et devient immunisé à la plupart des pouvoirs des morts-vivants (drain de vigueur et affaiblissement, paralysie de la goule, etc.). De plus, ceux-ci le prennent pour l'un des leurs. Il divise par deux tous les DM de froid. Il ne peut pas bénéficier de soins tant qu'il est sous l'effet de ce sort.

Note : *Les créatures non vivantes sont infatigables, ne respirent pas et sont immunisées aux maladies, aux poisons et à la plupart des attaques qui demandent un test de CON. Elles voient dans le noir comme dans de la pénombre à une distance de 30 m.*

3. Baiser du vampire (A)* :

Ce sort nécessite la réussite d'un test opposé d'attaque magique (portée 30 m). La victime subit [2d4°+INT] DM et le sorcier récupère autant de PV (sans dépasser son maximum de PV).

4. Peur (A) ou (L)* :

Le sorcier effectue un test opposé d'attaque magique contre une cible (portée 20 m). S'il l'emporte, la victime fuit aussi loin du sorcier que possible pendant INT rounds (il lui faut généralement autant de temps pour revenir !). Les créatures dont le NC est supérieur ou égal au niveau du sorcier ne fuient qu'un seul round. Le sorcier peut choisir de lancer ce sort en action limitée et toutes les créatures à son contact sont affectées (faire un test d'attaque magique par adversaire).

5. Briser les cœurs (A)* :

Le sorcier fait mine d'arracher le cœur de sa victime, puis de broyer dans sa main (l'image du cœur de la victime apparaît dans la main du sorcier). Il doit faire un test opposé d'attaque magique contre une cible vivante (portée 20 m) et, en cas de réussite, il inflige [5d4°+INT] DM, la moitié en cas de test raté. Ce sort ne peut affecter une même cible qu'une seule fois par combat.

VOIE DE L'OUTRE-TOMBE

1. Un pied dans la tombe (A)* :

Le sorcier désigne une cible vivante à portée (10 m) et doit réussir un test opposé d'attaque magique. En cas de succès, la cible ressent une douleur intense à l'emplacement du cœur, elle subit [1d4°+INT] DM et, si elle rate un test de CON difficulté 10, l'état *ralenti* durant 1 round.

2. Armure d'os :

Le sorcier peut désormais porter une armure d'os (souvent camouflée sous une robe) qui lui offre un bonus de +3 en DEF et n'empêche pas l'utilisation des capacités de sorcier. Son bonus de DEF augmente de +1 chaque fois que le personnage atteint le rang 4 dans une voie de sorcier. Le sorcier doit confectionner cette armure lui-même à partir d'ossements et l'entretenir par magie 10 min chaque jour. L'armure d'os n'inflige aucun malus d'AGI.

3. Animation des morts (L)* :

Le sorcier anime le cadavre d'un humanoïde de taille moyenne, décédé depuis moins d'INT jours. Le zombie comprend les ordres « Attaquer », « Suivre », « Garder » et « Pas bouger ». Le sorcier peut contrôler un seul zombie, plus un zombie chaque fois qu'il atteint le rang 5 dans une voie de sorcier. Un zombie réduit à 0 PV tombe en poussière.

ZOMBIE

AGI -1	**CON** +1	**FOR** +2	**PER** -2
CHA -4	**INT** -4	**VOL** +6	

Défense 10
Points de vigueur [10 + niveau]
Initiative 8

Attaque au contact
[attaque magique du sorcier] • **DM** 1d4°+2
Le zombie se déplace de 5 m par action de mouvement.

4. Ensevelissement (L)* :

Une fois par combat, si le sorcier réussit un test opposé d'attaque magique (portée 20 m), des mains squelettiques surgissent sous les pieds d'une cible de taille moyenne ou inférieure et l'enterrent vivante. Tant qu'elle est ensevelie, elle subit 2d4° DM par round, ne peut agir ni être la cible d'attaques extérieures. À son tour, elle peut tenter de sortir de terre en réussissant un test de FOR ou d'AGI (au choix de la cible) difficulté 15 au prix d'une action limitée. Si elle tombe à 0 PV, elle reste enterrée et décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui octroie un bonus de +2 sur son test (maximum +10).

5. Armée des morts (L)* :

Une fois par jour, le sorcier peut invoquer d'innombrables squelettes qui émergent du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niveau du sorcier] rounds. Tous les adversaires situés dans un rayon de 10 m autour du sorcier subissent automatiquement 2d4° DM par round. Les squelettes se déplacent avec le sorcier, mais tous les déplacements dans cette zone (même ceux du sorcier) sont divisés par deux.

VOIE DU SANG

1. Saignements (A)* :

Le sorcier doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m) contre une difficulté de [10 + CON de la cible]. Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d4° DM par round pendant INT rounds.

2. Sang mordant (M)* :

Pendant INT minutes, le sang du sorcier se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d4° DM d'acide.

3. Exsangue :

Le corps du sorcier devient cadavérique. Il gagne +2 en DEF et ce bonus passe à +3 au rang 5 (Si le personnage porte une armure autre qu'une armure d'os de sorcier, le bonus est réduit de 1 point, donc +1 DEF et +2 DEF au rang 5). De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer

à agir, mais avec un dé malus à tous ses tests. S'il subit encore au moins 1 DM, il sombre dans l'inconscience.

4. Rituel de sang (A)* :

Le sorcier s'ouvre les veines et sacrifie 1d4° PV pour cibler une créature vivante (portée 20 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM infligés à la cible par des armes tranchantes ou perçantes (griffes et crocs inclus) augmentent de +1d4° pendant INT rounds.

5. Lien de sang (A)* :

En réussissant un test opposé d'attaque magique (portée 20 m), le sorcier tisse un lien avec sa victime. Pendant INT minutes, la moitié des DM reçus par le sorcier sont également subis par la cible (les DM infligés au sorcier ne sont pas pour autant réduits) et le sorcier peut lui lancer un sort sans la voir (si elle est à portée).

VOIE DE LA SOMBRE MAGIE

1. Ténèbres (L)* :

Le sorcier invoque une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre, à une portée de 20 m pour une durée d'INT minutes. Toutes les créatures, même celles capables de voir dans le noir, sont *aveuglées* dans cette zone. En plus de ce sort, le sorcier ajoute son rang + 2 à tous les tests d'INT basés sur les savoirs sombres (démons, morts-vivants, rituels impies, etc.).

2. Reptation (M)* :

Pendant INT minutes, le sorcier peut ramper de 5 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds. Il peut lancer des sorts dans cette posture.

3. Strangulation (A)* :

En réussissant un test opposé d'attaque magique (portée 20 m), le sorcier étouffe une créature vivante. La victime subit un *dé malus* à tous ses tests et [1d4°+INT] DM par round tant que le sorcier maintient sa concentration par une action de mouvement et la dépense de 1 PM par round. Si la victime sort de la portée du sort, il prend fin.

4. Manteau d'ombre (L)* :

Le sorcier s'enveloppe d'ombre pendant INT minutes. Il gagne un *dé bonus* à tous les tests de discrétion et il impose un *dé malus* à tous les tests d'attaque à distance qui le prennent pour cible. S'il tombe à 0 PV pendant la durée du sort, il peut choisir de disparaître dans son ombre et de réapparaître à 1d6 km dans la direction de son choix avec 1d4° PV, 1d6 min plus tard (une dissipation de la magie (*Maîtrise de la magie*, voie du mage) lancée sur la zone où le sorcier a disparu dans son ombre avant sa réapparition au loin fait apparaître son corps et annule l'effet). Ceci met fin au sort et interdit de le lancer de nouveau avant le prochain crépuscule.

5. Pacte ténébreux :

Le sorcier augmente sa CON de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CON et voit dans le noir comme s'il s'agissait de pénombre. De plus, lorsqu'il lance un sort, il peut sacrifier 1d4° PV pour ajouter +2d4° aux DM de ce sort. S'il s'agit d'un sort dont les DM durent de round en round (comme strangulation), il peut sacrifier 1d4° PV chaque round.

CHAPITRE 7

FAMILLE DES MYSTIQUES

Vous trouverez dans ce chapitre la description des trois profils de la famille des mystiques : druide, moine et prêtre. Ce sont des profils basés sur la spiritualité et les pouvoirs divins, qu'il s'agisse de sorts ou de capacités surnaturelles. Ce sont des profils orientés vers la vie et parfois capables de prodiguer des soins.

Ces profils partagent les éléments suivants.

- **Points de vigueur / niveau :** 4
- **Dé de récupération :** d8
- **+1** dé de récupération

SORTS (CAPACITÉS *)

Les capacités signalées par le symbole * accolé à leur nom sont des sorts (par exemple, Télékinésie*). Un sort suit des règles particulières, comme la dépense de points de mana pour pouvoir être lancé.

Lorsque vous rencontrez la formulation « *En plus de ce sort, …* », la suite de la capacité est indépendante du sort. Elle s'applique comme un bonus permanent offert par une capacité, peu importe que le sort soit lancé ou pas.

Par exemple, « En plus de ce sort, le personnage ajoute +1 en DEF » signifie que la DEF augmente d'un point de façon permanente sans que le sort soit lancé.

Résumé des voies des profils de la famille des mystiques

Druide	Moine	Prêtre
Voie des animaux	Voie de l'énergie vitale	Voie de la foi
Voie du fauve	Voie de la maîtrise	Voie de la guerre sainte
Voie de la nature	Voie de la méditation	Voie de la prière
Voie du protecteur	Voie du poing	Voie des soins
Voie des végétaux	Voie du vent	Voie de la spiritualité

DRUIDE

Points de vigueur : 4 par niveau

Le druide est un prêtre de la nature qui défend sa pureté originelle et tire ses pouvoirs de la vie, des animaux et des plantes.

Dans les Terres d'Osgild : généralement un druide veille sur une forêt ou un lieu sauvage et ce n'est pas ce genre d'endroit qui manque dans les Terres d'Osgild. Un jeune druide peut être un autodidacte élevé à l'école de la survie dans une zone sauvage ou alors un initié d'un cercle druidique. Dans la principauté d'Arly, un tel cercle protège le bois d'Astréis et le Bois dormant. Chez les elfes, un cercle très puissant veille sur Hautesylve, mais il est exclusivement réservé aux elfes. Les druides doivent leurs pouvoirs aux Puissances, des forces naturelles très anciennes antérieures aux dieux. Les Premiers-Nés (elfes et nains) pratiquaient cette religion animiste avant l'arrivée des hommes. Ils priaient les six Forces de la nature (Esprit, Vent, Terre, Feu, Eau et Mort), les Seigneurs des saisons (Hiver, Automne, Printemps et Été) et enfin les Seigneurs des animaux (Ours, Renard, Corbeau, etc.). Aujourd'hui, les humains appellent ces divinités les Anciens Dieux et leur culte est quasi éteint, seuls les druides les prient encore.

Armes & armures

Le druide sait manier la dague, le bâton noueux (équivalent au bâton ferré), l'épieu, le javelot et l'arc court.

Les voies de druide limitent l'armure au cuir simple. Il peut utiliser le petit bouclier en bois (DEF +1).

Équipement de départ

Bâton noueux (DM 1d6) ou épieu (DM 1d6 ou 1d10), dague (DM 1d4), arc court (DM 1d6, portée 30 m), armure de cuir (DEF +2).

LA GENÈSE VUE PAR LES DRUIDES

Les six Puissances Vent, Terre, Feu, Eau, Esprit et Mort existent depuis toujours. Il n'y a ni commencement, ni fin, mais un cycle éternel, et nul ne sait ce qui fut avant et ce qui sera après. Les dieux eux-mêmes ne sont arrivés qu'après ; ils font partie du grand cycle, ni plus ni moins. De même qu'ils sont apparus, ils disparaîtront un jour. Aussi puissants soient-ils, ils ne sont pas immortels, tandis que le monde et l'écoulement du temps sont infinis.

VOIE DES ANIMAUX

1. Langage des animaux :

Le druide sait communiquer avec les mammifères. La communication reste primitive et limitée à l'intelligence de l'animal et à son point de vue (prédateur, proie, etc.). De plus, il ajoute son rang + 2 à tous les tests destinés à influencer un animal avec lequel il peut communiquer. Chaque fois que le personnage atteint le rang 4 dans une voie de druide, il apprend à communiquer avec une nouvelle catégorie d'animaux de son choix : les oiseaux, les reptiles (et les amphibiens), les poissons (et les mollusques) ou les arthropodes (insectes, araignées, scorpions, etc.) et enfin les animaux fantastiques (griffon, pégase, etc.).

2. Petit compagnon :

Le druide choisit un petit animal (écureuil, corbeau, chat). Il peut utiliser les sens de son familier (voir par ses yeux, entendre ce qu'il entend, etc.) et communiquer avec lui à distance illimitée. Il gagne +2 en DEF lorsque son familier est en vue. Le familier récupère tous les PV perdus après une récupération rapide. S'il est réduit à 0 PV, le familier prend la fuite et réapparaît auprès de son maître 24 h plus tard, complètement soigné. S'il est tué (lors d'un fait de jeu que le MJ juge inévitable), le druide perd 1d4° PV en contrecoup et pourra trouver un autre familier au prochain passage de niveau (pas forcément le même animal).

FAMILIER

| **AGI** +3* | **CON** 0 | **FOR** -4 | **PER** +2* |
| **INT** -2 | **CHA** -2 | **VOL** +2 |

Défense [13 + rang dans la voie]
Points de vigueur [niveau du druide × 2]
Initiative [Init. du druide]

Un familier est une créature trop petite pour attaquer et infliger des dommages.

Note : *Petit compagnon est une version non magique du Familier du magicien (voie de la magie universelle). Si un personnage décide de faire l'acquisition de ces deux capacités, le bonus de DEF ne se cumule pas.*

3. Nuée d'insectes (A)* :

En réussissant un test d'attaque magique contre la DEF de sa cible (portée 20 m), le druide libère sur celle-ci une nuée d'insectes volants qui piquent, aveuglent et la suivent pendant [3 + PER] rounds. La victime subit 1 DM par round et un malus de -2 à tous les tests. Les DM de zone détruisent la nuée.

4. Masque du prédateur (A)* :

Pendant PER minutes, le druide prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne +2 en Initiative, en DEF, en attaque et aux DM au contact et peut voir dans la nuit (comme un elfe).

QU'EST-CE QU'UN ANIMAL ?

Dans le cadre de la forme animale du druide, tout animal qui vit sur notre planète Terre est un animal. Si votre monde comporte des animaux fantastiques (griffon, pégase, etc.), ils sont a priori exclus. Tout animal bénéficiant d'une capacité surnaturelle est exclu aussi. Enfin, il est important de se placer du point de vue du druide plutôt que de celui du joueur. Un druide des forêts tempérées qui n'a jamais vu de singe ne peut pas adopter cette forme. Vous trouverez une liste des profils des animaux les plus courants au chapitre « Adversité ».

5. Forme animale (A)* :

Pendant une durée de PER minutes, le druide peut prendre la forme d'un animal de taille moyenne ou inférieure (minimum une souris) d'une catégorie dont il maîtrise la communication (voir rang 1, à l'exception des animaux fantastiques). Il conserve seulement ses PV, ses valeur d'INT et de VOL, et acquiert les caractéristiques, les attaques, la DEF et les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson, etc.). Le druide ne peut ni utiliser

son équipement ni ses propres capacités sous cette forme. Le druide peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire par une action de mouvement (M).

VOIE DU FAUVE

1. Vitesse du félin :

Le druide ajoute son rang + 2 aux tests de course, d'escalade ou de saut. De plus, il gagne +3 en Initiative et +1 en DEF. Le bonus de DEF passe à +2 au rang 3 et +3 au rang 5.

2. Panthère :

Le druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'œil.

PANTHÈRE

| **AGI** +4* | **CON** +2 | **FOR** +2 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -3 | **VOL** +2 |

Défense [13 + rang dans la voie]
Points de vigueur [niveau du druide × 4]
Initiative [Init. du druide]

Attaque au contact
[attaque magique] • **DM** 1d4+2

3. Attaque bondissante (L) :

Le druide ou son félin parcourt de 5 à 10 m et bénéficie d'un *dé bonus* au test d'attaque et de +1d4° aux DM contre sa cible. Il ne peut pas effectuer d'attaque bondissante s'il est au contact d'un adversaire.

4. Grand félin :

La panthère devient un animal fabuleux ou est remplacée par un félin plus grand (tigre, lion). Le grand félin peut servir de monture au druide et il se déplace de 20 m par action de mouvement. Le druide peut communiquer avec son félin par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (-1 PV au druide par PV octroyé au félin).

ANIMAL FABULEUX

| **AGI** +4* | **CON** +5 | **FOR** +5 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +4 |

Défense [15 + rang]
Points de vigueur [niveau du druide × 5]
Initiative [Init. du druide]

Attaque au contact
[attaque magique] • **DM** 1d4°+5

5. Les sept vies du chat :

Cette capacité ne peut être utilisée que six fois, et pas plus d'une fois par niveau. Lorsque les PV du druide tombent à 0 ou qu'il meurt, le druide peut choisir d'ignorer ce qui a provoqué la mort ou l'inconscience ! Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord et trouver une raison plausible (ou pas !) pour expliquer la survie du personnage, et le faire réapparaître

immédiatement ou un peu plus tard dans l'aventure si nécessaire.

GÉRER UN COMPAGNON ANIMAL

En ville : le compagnon du druide reste un fauve et généralement il ne se sentira pas à l'aise en milieu urbain. Dans la plupart des cas, la bête restera à l'extérieur de l'agglomération et se débrouillera seule en attendant que son maître la réclame.

Soigner un compagnon animal : un compagnon animal peut être soigné par magie et il récupère les PV perdus comme un PJ. Son niveau est égal à celui de son maître.

Compagnon animal à 0 PV : lorsque le compagnon animal tombe à 0 PV, s'il est en milieu naturel considérez qu'il s'enfuit (il revient au bout de 8 h avec tous ses PV). S'il ne peut pas, il doit être soigné comme le serait un personnage.

Mort d'un compagnon animal : le PJ pourra retrouver un nouveau compagnon au passage de niveau suivant. Joueur et MJ doivent se mettre d'accord du moment opportun et cela peut être l'occasion d'une scène de jeu.

VOIE DE LA NATURE

1. Maître de la survie :

En milieu naturel, le druide ajoute son rang + 2 à tous les tests de survie (s'orienter, trouver un abri et de la nourriture, éviter les dangers, etc.) dont les tests de récupération effectués chaque nuit. Lorsqu'il dort en milieu naturel, s'il utilise 1 DR, il guérit 1d4° PV supplémentaire.

2. Terrains difficiles :

Le druide ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (natation, neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.). Il obtient un bonus de +3 en initiative, et +1 en attaque et en DEF lors d'un combat dans ces conditions.

3. Bâton de druide (L) :

Le druide combat avec les deux extrémités de son bâton de bois noueux (ou de son épieu). Lorsqu'il utilise cette capacité, il effectue deux attaques de contact pour lesquelles il peut remplacer sa FOR par son AGI en attaque s'il le souhaite. Il inflige [1d4°+FOR ou AGI au choix] DM par attaque (plus d'éventuels bonus si l'arme est magique) et il gagne +2 en DEF pendant 1 round.

4. Constitution héroïque :

Le druide augmente sa CON de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CON.

5. Résistant :

Le druide divise par deux tous les DM « naturels non magiques » : froid, feu, chutes, poisons… mais aussi les DM provoqués par les animaux ou les insectes (même géants). Cette protection s'étend aussi à ses compagnons animaux.

VOIE DU PROTECTEUR

1. Baies magiques (L)* :

Le druide doit se trouver devant un buisson ou un arbre vivant. Son incantation fait pousser PER fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l'équivalent d'un repas et rend [1d4°+rang] PV après 1 min à celui qui le consomme. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage. En plus de ce sort, le druide ajoute son rang + 2 à tous les tests de vigilance et de discrétion en pleine nature.

2. Forêt vivante* :

Après un rituel de 30 min, la forêt s'éveille dans un rayon de 1 km par rang et devient une alliée du druide pendant 24 h. Dans ce périmètre, les ennemis du druide sont désorientés et gênés par les branches et les racines. Ils divisent leur déplacement par deux et subissent un *dé malus* à tous les tests de survie, d'orientation, de perception ou de discrétion. Le druide peut lancer ce sort une seule fois par jour.

Si deux druides essaient d'influencer la forêt, c'est celui dont le niveau est le plus élevé qui l'emporte.

3. Régénération* :

Une cible touchée par le druide récupère [3d4°+PER] PV par un rituel de 10 min (la cible et le druide doivent rester au calme). À partir du rang 5, ce sort permet aussi de faire repousser les membres ou les parties du corps amputées. Une cible peut bénéficier de ce sort seulement une fois par jour.

4. Perception héroïque :

Le druide augmente sa PER de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de PER. De plus, il ajoute désormais sa PER pour calculer ses PM (en plus de sa VOL).

5. Forme d'arbre (A)* :

Le druide peut se transformer en arbre (environ 5 m de hauteur) pendant PER minutes. Il prend les mêmes caractéristiques (à l'exception de l'INT, de la PER et de la VOL) que l'arbre animé (voir plus loin), y compris les PV. Sous cette forme, il ne peut pas parler, mais peut utiliser les sorts des voies du protecteur et des végétaux. À la fin du sort, ou s'il est réduit à 0 PV, il reprend forme humaine et retrouve les PV que le personnage avait au début du sort.

VOIE DES VÉGÉTAUX

1. Peau d'écorce (M)* :

La peau du druide prend la consistance de l'écorce. Il bénéficie d'un bonus à la DEF égal à +2 pendant PER minutes. Ce bonus augmente de +1 aux rangs 3 et 5. Les effets du sort ne sont pas cumulables au bonus d'une armure métallique ou d'un autre sort de protection qui ajoute un bonus de DEF (à l'exception du *Masque du prédateur*). En plus de ce sort, le druide ajoute son rang + 2 aux tests pour identifier les plantes et connaître leurs propriétés.

2. Prison végétale (L)* :

Le druide peut commander à la végétation de pousser et bloquer ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant PER minutes. Les cibles sont *immobilisées*. À son tour, une créature peut se libérer (action d'attaque) avec un test de FOR difficulté [10 + PER du druide]. En cas de réussite, elle n'est plus affectée par le sort pour le reste du combat.

3. Flèche vivante (A)* :

En une action, le druide enchante une flèche et la tire (il doit tenir un arc en main). Cette flèche a pour particularité de prendre racine dans la plaie et de devenir un arbuste. S'il réussit un test d'attaque à distance, il inflige les DM habituels de son attaque, et au round suivant, la flèche inflige 3d4° DM supplémentaires. Si la victime est réduite à 0 PV par ce sort, un jeune arbuste pousse sur son cadavre.

4. Animation d'un arbre (L)* :

Le druide peut animer un arbre en le touchant. Il combat à son service pendant [niveau du druide] rounds. Il peut animer un seul arbre à la fois.

ARBRE ANIMÉ

| **AGI** -2 | **CON** +3 | **FOR** +3 | **PER** -2 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +0 |

Défense [10 + rang]
Points de vigueur [Niveau × 5]
Initiative 8

Attaque de contact
[attaque magique] • **DM** 1d4°+3

Déplacement
5 m par action de mouvement.

5. Porte végétale (A)* :

Une fois par jour, le druide peut pénétrer dans le tronc d'un gros arbre et sortir de celui d'un autre arbre appartenant à la même forêt et situé à une distance maximale de PER × 10 km. À partir du niveau 10 et tous les 4 niveaux supplémentaires, le druide peut emmener une personne avec lui.

MOINE

Points de vigueur : 4 par niveau

Le moine combat à mains nues et utilise le contrôle qu'il a sur son esprit et son corps pour transformer ce dernier en arme de chair. Il peut être issu d'un monastère et pratiquer les arts martiaux, mais vous pouvez aussi développer toutes sortes de combattants à mains nues, depuis un gladiateur formé à la lutte, en passant par un enfant sauvage qui n'a jamais eu d'autre arme que ce que dame nature lui a donné. Toutefois, le profil de moine ne se cantonne pas au combat à mains nues, il couvre tous les combattants acrobates qui réalisent des prouesses martiales. Les capacités de moine peuvent être déclinées avec une arme de prédilection et elles ouvrent alors une infinité de profils hybrides.

Dans les Terres d'Osgild : dans la principauté d'Arly, le seul ordre capable de former des moines est installé à Monastir. Toutefois, l'ordre de Saint Môn est dédié à la garde de la Grande Bibliothèque de la cité et ses disciples ne voyagent pas. En revanche, les maîtres enseignent librement les techniques de combat et de méditation à tous ceux qui ont la volonté de suivre le difficile chemin vers la maîtrise corporelle et l'illumination. Le personnage peut donc être un auditeur libre attiré par la réputation de l'enseignement qu'on y prodigue. Il peut aussi avoir postulé pour entrer dans l'ordre de Saint Môn et avoir échoué. Les elfes de Hautesylve possèdent leur propre ordre monastique, le Tyr'Nan Lwe. Aussi appelés elfes verts, ces elfes ont fait vœu de ne jamais utiliser de métal ou de pierre pour blesser autrui, de ne pas couper de plante vivante et de ne pas porter la peau d'animaux morts. Ils n'utilisent pas non plus de monnaie et vivent de troc ou de mendicité. Ce sont des pacifistes très respectés chez les elfes, mais considérés comme des fous partout ailleurs. Certains ont décidé de parcourir le monde pour diffuser la parole de la vie et former des adeptes parmi les autres peuples. Il existe enfin une intense tradition monastique dans les îles d'Ouister. Installés sur des pics vertigineux battus par les vents de l'océan, ces monastères organisent régulièrement des tournois afin de permettre à leurs disciples de se mesurer et de progresser sur le chemin de la connaissance de soi.

Armes & armures

Le moine sait manier toutes les armes (sauf les armes à poudre), y compris celles à deux mains, mais la plupart des moines n'y font pas appel et sont plus efficaces à mains nues. En effet, tous les moines infligent des DM létaux avec les attaques à mains nues lorsqu'ils le souhaitent.

Les voies de moine interdisent de porter une armure ou d'utiliser un bouclier.

Équipement de départ

Bâton (DM 1d6).

VOIE DE L'ÉNERGIE VITALE

1. Mains d'énergie (L) :

Par un effort de concentration, le moine peut rendre ses mains intangibles. Au prix d'une action limitée, à son tour, il peut faire une attaque à mains nues avec un bonus en attaque égal au rang + 2. De plus, même lorsqu'il n'utilise pas *Mains d'énergie*, toutes les attaques à mains nues du moine sont considérées comme magiques et il peut choisir de remplacer sa FOR aux DM par sa VOL.

2. Projection du ki (L) :

Le moine projette une vague de force avec son corps et son esprit à une distance maximale de 20 m. Un test d'attaque magique réussi lui permet d'infliger [1d4°+ VOL] DM. Les DM passent à [2d4°+ VOL] au rang 4.

3. Invulnérable :

Le moine ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources « élémentaires » :

Feu, froid, foudre, acide… ainsi que des poisons ou des maladies. À partir du rang 5, il ne reçoit plus aucun DM ni effet des poisons et des maladies.

4. Pression mortelle (M) :

Le moine frappe les points par lesquels circule l'énergie vitale d'une créature vivante. En touchant un point précis, il libère ensuite des effets dévastateurs. Lorsqu'il combat à mains nues, le joueur peut choisir de ne pas infliger immédiatement les DM de ses attaques, il les comptabilise à part et ajoute +1d4° aux DM de chaque attaque. À tout moment dans l'heure qui suit, il peut annoncer une *Pression mortelle*. Il doit alors réussir un test d'attaque au contact contre la DEF de la cible (action limitée), ce qui libère instantanément la totalité des DM infligés jusqu'alors. À partir du niveau 10, le moine n'a plus besoin de toucher sa cible pour déclencher cet effet ; dans ce cas, il remplace le test d'attaque au contact par un test opposé d'attaque magique, mais n'a droit qu'à un seul essai.

5. Ascétisme :

Le moine ne mange presque plus, et il peut subsister sans eau et sans sommeil pendant [5 + VOL] jour. Il ne subit aucune pénalité durant cette période. De plus, le moine augmente sa CON de +1 et obtient un *dé bonus* aux tests de CON.

VOIE DE LA MAÎTRISE

1. Agilité du singe :

Le moine ajoute son rang + 2 à tous ses tests pour effectuer des acrobaties ou esquiver et il gagne +2 en DEF. Ce bonus passe à +3 au rang 4. Se relever (si le personnage est *renversé*) devient une action gratuite.

2. Griffes du tigre :

Désormais, lorsque le moine obtient un résultat de 1 au dé de DM à mains nues, il le remplace par le résultat maximal du dé. De plus le moine peut choisir d'infliger des DM tranchants ou perforants lorsqu'il combat à mains nues au lieu de DM contondants.

3. Morsure du serpent :

Lorsqu'il attaque à mains nues, le moine augmente de 1 point les chances d'obtenir un critique sur les attaques au contact (par exemple, 19-20 au lieu de 20). De plus, ses coups critiques portés à mains nues sont désormais si douloureux que la cible est *affaiblie* pendant 1 round.

4. Fureur du dragon (L) :

Une fois par combat, le moine peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement [3d4°+FOR] DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas être *renversés*.

5. Moment de perfection :

Une fois par jour, le moine peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement (pas de critique) et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un round. Tout semble aller au ralenti autour de lui… Il peut utiliser cette capacité une fois de plus chaque jour par rang 5 atteint dans une autre voie de moine, mais pas plus d'une fois par combat. De plus le moine augmente définitivement de +1 la valeur de sa plus faible caractéristique (choisir en cas d'égalité).

VOIE DE LA MÉDITATION

1. Pacifisme :

Tant que le moine n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus de +5 en DEF et divise par deux tous les DM subis par des attaques. De plus, il obtient un bonus égal à son rang + 2 à tous les tests d'empathie (pour analyser l'état émotionnel d'un interlocuteur) ou à ceux effectués pour apaiser un auditoire ou le convaincre de ne pas avoir recours à la violence.

2. Transe de guérison :

Le moine peut méditer pendant 10 min et récupérer ainsi [1d4°+VOL] PV. Les soins augmentent de +1d4° chaque fois que le personnage atteint le rang 4 dans une voie de moine. Il doit terminer une récupération rapide avant de pouvoir à nouveau utiliser cette capacité et il ne peut pas l'utiliser plus de trois fois par jour.

3. Maîtrise du ki :

Le moine utilise sa force mentale pour augmenter son efficacité en combat. Il ajoute sa VOL à son Initiative et à ses PV. De plus, il gagne +2 en DEF (ce bonus passe à +3 au rang 5).

4. Volonté héroïque :

Le moine augmente sa VOL de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de VOL.

5. Projection mentale (L) :

Une fois par jour, le moine entre en méditation et projette son esprit hors de son corps pendant [1d4°+VOL] minutes. Il ressemble à un ectoplasme de couleur blanche qui se déplace en volant à la vitesse de 10 m par round. Il peut passer au travers des murs, mais pas des êtres vivants ou des barrières magiques. Le moine ne perçoit le monde que par sa projection mentale, mais ressent les DM qui sont infligés à son corps. Il peut utiliser cette capacité une fois de plus chaque jour par rang 5 atteint dans une autre voie de moine. De plus le moine augmente définitivement de +1 la valeur de sa plus faible caractéristique (choisir en cas d'égalité).

VOIE DU POING

1. Poings de fer :

Lorsqu'il combat à mains nues, le moine peut (s'il le souhaite) remplacer sa FOR par son AGI pour ses tests d'attaque au contact et il inflige [1d6+FOR] DM létaux (Voir « DM temporaires » page 219). Ces DM augmentent à chaque rang suivant : 1d8 au rang 2, 1d10 au rang 3, 1d12 au rang 4 et enfin 2d6 au rang 5.

2. Peau de fer :

Le moine gagne un bonus de +2 en DEF et il divise tous les DM temporaires subis par deux. Le bonus de DEF passe à +3 au rang 5.

3. Parade de projectiles (G) :

Le moine peut dévier un projectile (flèche, javelot…) une fois par round (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à poudre).

4. Déluge de coups (L) :

À son tour, le moine peut effectuer deux attaques au contact sur des cibles de son choix.

5. Puissance du ki :

Le moine peut choisir de s'imposer un *dé malus* sur une attaque au contact et ajoute +2d4° aux DM. Cette capacité peut aussi être utilisée avec *Projection du ki* qui est une attaque magique.

VOIE DU VENT

1. Pas du vent :

Le moine peut se déplacer avant et après avoir attaqué (mais il couvre toujours une distance normale, il divise son mouvement en deux). De plus, il gagne +3 en Initiative et son rang + 2 à tous les tests de saut, de course ou d'escalade.

MAINS NUES OU ARMES

Plutôt que de se battre à mains nues, le moine peut décider d'utiliser une arme de son choix. Dans ce cas, dans les différentes capacités de la voie du moine mentionnant « à mains nues », vous pouvez remplacer « à mains nues » par « avec l'arme de son choix » ; et la voie du poing doit alors être renommée en fonction de l'arme choisie (par exemple, voie du bâton ou voie du sabre).

Attention, dans le cas d'un profil hybride, ces capacités imposent toujours de ne porter aucune armure ni bouclier.

2. Course du vent :

Le moine se déplace à une vitesse surhumaine, il gagne +1 en DEF et une action de mouvement lui permet de couvrir 15 m. Au rang 5, le bonus de DEF passe à +2 et l'action de mouvement lui permet de couvrir 20 m.

3. Course des airs :

Le moine défie les lois de la pesanteur et peut se déplacer sur des surfaces qui ne devraient pas supporter son poids. Il peut se déplacer sur l'eau, la neige, le feuillage des arbres ou courir sur un mur vertical. Il doit commencer et terminer son déplacement sur une surface normale. Il n'est plus ralenti par les terrains difficiles et il est désormais immunisé à l'état *immobilisé*.

4. Agilité héroïque :

Le moine augmente son AGI de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests d'AGI.

5. Passe-muraille (L) :

Une fois par combat, le moine peut rendre son corps intangible le temps de passer au travers d'un mur d'une épaisseur maximal de VOL mètres. Il ne peut rester immatériel qu'un court instant et reprend corps dès qu'il émerge du mur. Si le mur est trop épais, la capacité ne fonctionne pas. De plus le moine augmente définitivement de +1 la valeur de sa plus faible caractéristique (choisir en cas d'égalité).

PRÊTRE

Points de vigueur : 4 par niveau

Le prêtre perçoit la nature divine du monde et les desseins des dieux. Il utilise l'énergie transmise par sa divinité pour mener à bien ses missions avec la force de la foi, mais aussi celle des armes si nécessaire.

Dans les Terres d'Osgild : Vous trouverez page 126 un tableau qui récapitule la liste des armes sacrées et des capacités divines des principales religions officielles des Terres d'Osgild. Les humains considèrent que les dieux sont les créateurs du monde, tandis que les Premiers-nés (elfes et nains) affirment que les dieux sont arrivés bien après la création du monde par les Puissances (air, terre, feu, eau, esprit et mort). Ils appellent parfois les dieux, les nouveaux dieux, ce qui n'est pas du goût de toutes les religions. Toutefois, il n'y a pas de réel conflit, le culte des Puissances étant quasi éteint.

GÉNÉRALISTE ET SPÉCIALISTE

Les prêtres généralistes prient tous les dieux d'un panthéon ou une sélection d'entre eux, le plus souvent tous les dieux protecteurs par opposition aux destructeurs. Les généralistes sont plus courants dans les villages où, lorsqu'un temple existe, il accueille de nombreuses divinités. Il est plus simple pour un joueur de créer un prêtre généraliste, car il suit les règles de base du profil sans modification. La liste des dieux pourra lui servir d'inspiration pour ses prières du quotidien : à chaque action, à chaque moment de vie ou d'aventure peut correspondre un dieu différent.

Les prêtres spécialistes sont au contraire les hérauts d'un seul dieu et ils portent sa parole, ses idéaux et son dogme à l'exclusion de tout autre. Chaque prêtre spécialiste maîtrise une arme sacrée qui dépend de son dieu et obtient une capacité divine issue d'un autre profil. Elle remplace une capacité du même rang de n'importe quelle voie choisie par le joueur. La capacité divine doit obligatoirement être la première capacité de ce rang choisie par le joueur. Si la capacité est de rang 1, elle doit être choisie à la création du personnage. Si, par exemple, elle est de rang 3, le personnage ne peut pas choisir d'autre capacité de rang 3 tant qu'il n'a pas fait l'acquisition de cette capacité.

Armes & armures

Le prêtre sait manier les armes contondantes à une main ainsi que le bâton ferré. Les prêtres ont l'interdiction morale de faire couler le sang (!) et n'utilisent donc pas les armes tranchantes ou perçantes pour des raisons religieuses. L'arme sacrée d'un prêtre spécialiste constitue une exception.

Les voies de prêtre limitent l'armure à la chemise de mailles et permettent d'utiliser le petit bouclier (DEF +1).

Équipement de départ

Masse, marteau de guerre (DM 1d6) ou bâton ferré (DM 1d6, à deux mains), petit bouclier (DEF +1), chemise de mailles (DEF +4).

VOIE DE LA FOI

1. Prédicateur :

Le prêtre ajoute son rang + 2 aux tests visant à convaincre ou convertir son auditoire. De plus, une fois par jour, il récupère 1 PC s'il réussit à convertir une créature (ou un groupe) à sa religion ou à convaincre une créature peu encline à le faire à suivre ses préceptes.

2. Miracle mineur (A)* :

Le prêtre réalise un petit miracle. Par exemple, purifier de l'eau croupie pour qu'elle devienne buvable ou des aliments avariés (mais il ne peut pas en créer), apaiser une douleur mineure (qui n'entraîne pas de malus) ou même une douleur majeure pendant un seul round, soigner une maladie bénigne (rhume, grippe, etc.). Ce sort permet aussi de rendre 1d4° PV à une créature à 0 PV.

3. Arme de lumière (M)* ou (L)* :

Ce sort permet d'enchanter l'arme du prêtre pour une durée de CHA minutes. Elle produit de la lumière dans un rayon de 5 m et contre les démons et les morts-vivants, elle offre un *dé bonus* en attaque et ajoute +1d4° aux DM. À partir du rang 5, le prêtre peut utiliser ce sort sur l'arme d'un allié au prix d'une action limitée ou, s'il utilise le sort sur son arme personnelle, infliger +2d4° DM (au lieu de 1d4°). Le sort prend immédiatement fin si l'arme quitte les mains du prêtre.

4. Ailes célestes (A)* :

Des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à son déplacement normal pendant CHA minutes. Rester en vol stationnaire avec les ailes célestes est une action de mouvement.

5. Foudres divines (A)* :

La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 m autour du prêtre et leur inflige [2d4°+CHA] DM (pas de test d'attaque requis). Ce sort est gourmand en énergie et son coût augmente de +1 PM à chaque utilisation tant que le prêtre n'a pas terminé une récupération rapide.

VOIE DE LA GUERRE SAINTE

1. Arme bénie (A)* :

Le prêtre effectue un court rituel et son arme est bénie pour une durée de 24 h. Lorsqu'il obtient un résultat de 1 sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques. L'arme n'est plus bénie si une autre créature l'utilise.

2. Bouclier de la foi :

Le prêtre porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF lorsqu'il l'utilise. Ce bonus passe à +2 au rang 5. Comme pour l'arme bénie, le symbole de la foi n'est d'aucune utilité si le bouclier est utilisé par quelqu'un d'autre.

3. Châtiment divin (L) :

Le prêtre effectue une attaque de contact avec un *dé bonus* et ajoute son CHA aux dommages. De plus, lorsqu'il utilise cette capacité, le prêtre peut dépenser 1 PM pour ajouter +1d4° aux DM d'une attaque au contact qui touche. Au rang 5, il peut dépenser 2 PM pour ajouter +2d4°.

4. Marteau de la foi (A)* :

Le prêtre effectue un test d'attaque magique contre la DEF se sa cible (portée de 30 m). Un projectile d'énergie de la forme de l'arme du prêtre va percuter la cible, lui infligeant [2d4°+CHA] DM en cas de réussite. Si l'arme du prêtre est magique,

il peut ajouter son bonus au test d'attaque et aux DM. Les DM du marteau de la foi augmentent de +1 chaque fois que le personnage atteint le rang 4 dans une autre voie de prêtre.

5. Mot de pouvoir (A)* :

Une fois par jour, le prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Cela dépasse l'entendement des mortels et tous ses ennemis dans un rayon de 10 m sont *étourdis* pendant 1 round (pas d'action et -5 en DEF).

VOIE DE LA PRIÈRE

1. Bénédiction (L)* :

Le prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ses alliés et lui bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant CHA minutes. Ce bonus passe à +2 au rang 5. De plus, le prêtre obtient un bonus égal à son rang + 2 à tous les tests de théologie ou de cosmologie.

2. Sanctuaire (L)* :

Pendant 1 min (10 rounds), tous les adversaires qui veulent attaquer le prêtre doivent réussir un test d'INT difficulté [10 + CHA du prêtre]. S'ils échouent, ils ne peuvent pas l'attaquer pour la durée du sort. Ceux dont le niveau est inférieur à la moitié de celui du prêtre sont automatiquement affectés (pas de test d'INT). Si le prêtre commet une action offensive, le sort prend fin immédiatement et il ne peut plus être lancé avant de prendre une récupération rapide.

3. Destruction du mal (A)* :

Tous les morts-vivants et les démons dans un rayon de 10 m autour du prêtre subissent automatiquement [2d4°+CHA] DM. Les DM passent à 3d4° au rang 5.

4. Volonté héroïque :

Le prêtre augmente sa VOL de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de VOL.

5. Intervention divine (G) :

Le prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés ont révélé leur résultat. Il ne peut pas modifier le résultat du test obtenu par une créature d'un NC supérieur à son niveau.

VOIE DES SOINS

1. Récupération mineure (A)* :

Le prêtre peut apposer les mains sur un allié au contact (ou sur lui-même) pour le soigner. Le patient récupère [1d4°+CHA du prêtre] PV. Ce sort peut être lancé une fois par jour par rang atteint dans la voie, plus une fois supplémentaire chaque fois que le personnage atteint le rang 3 dans une autre voie de prêtre. En plus de ce sort, le prêtre ajoute son rang + 2 à tous les tests de médecine et de premiers soins.

2. Vigueur divine (L)* :

La cible au contact est guérie d'un poison ou d'une maladie. Si l'infection est surnaturelle, un

test d'attaque magique (éventuellement opposé) peut être demandé par le MJ. De plus, le prêtre obtient un bonus égal au rang + 2 aux tests effectués pour résister aux maladies et aux poisons.

3. Récupération majeure (L)* :

Le prêtre peut soigner une cible (ou lui-même) à une portée de 20 m ; elle récupère immédiatement [3d4°+CHA du prêtre] PV. Le montant des soins prodigués augmente de 1d4° chaque fois que le personnage atteint le rang 5 dans une voie de prêtre.

4. Phénix :

Une fois par jour, lorsque le personnage tombe à 0 PV, il se relève, nimbé d'une aura de lumière. Il produit alors une onde d'énergie positive qui restitue [2d4°+CHA du prêtre] PV à tous ses alliés dans un rayon de 20 m, et il récupère lui-même le double de PV.

5. Rétablissement* :

Une fois par jour, le prêtre peut soigner une créature par point de CHA. Chaque patient (éventuellement lui-même inclus) obtient les mêmes effets qu'un sort de *Récupération majeure*. Le sort prend 10 min pendant lesquelles tous les patients doivent rester au repos dans un rayon de 5 m autour du prêtre qui se concentre et se nimbe de lumière divine. Ce sort ne peut pas être lancé avec la règle de concentration.

VOIE DE LA SPIRITUALITÉ

1. Vêtements sacrés :

La tenue religieuse du prêtre est bénie et le protège. Lorsqu'il ne porte aucune armure (bouclier autorisé), il obtient un *dé bonus* à tous les tests pour résister à un contrôle mental (injonction, charme, domination…) et +2 en DEF. Ce bonus passe à +3 au rang 3 et +4 au rang 5. Éventuellement, si le prêtre prie une divinité guerrière, il peut choisir d'obtenir la maîtrise de la cotte de mailles (DEF +5) et l'autorisation d'utiliser les capacités des voies de prêtre avec cette armure (dans le cas d'un profil hybride, la maîtrise de la chemise de mailles est un prérequis pour bénéficier de cette variante).

2. Augure (L)* :

Le prêtre entre en contact avec les forces de l'au-delà et demande un avis sur les conséquences d'une action (par exemple « quelles seront les conséquences si j'ouvre cette porte ? »). Il doit faire un test de CHA difficulté 10. En cas de succès, il reçoit une réponse déterminée par le MJ parmi : bénéfique, incertain, risqué ou préjudiciable. Le MJ essaie de donner la réponse la plus utile possible au scénario.

3. Délivrance (L)* :

En touchant sa cible, le prêtre annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales (peur, douleur, affaiblissement, poisons, pétrification, etc., et les états *étourdi*, *paralysé*, *ralenti* ou *immobilisé*), mais pas les mutilations ou les amputations. Si la pénalité était permanente, le MJ peut requérir un test d'attaque magique opposé et imposer un éventuel malus selon la force de l'effet.

4. Charisme héroïque :

Le prêtre augmente son CHA de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de CHA.

5. Marche des plans (L)* :

Une fois par jour, le prêtre peut passer dans une dimension entre les plans d'existence où le temps et l'espace sont déformés pendant un maximum de CHA rounds. Il se déplace dans une sorte de brouillard gris où le paysage défile à toute vitesse. Pour chaque round de *Marche des plans*, il se déplace en réalité de 10 km. Le lieu de sortie n'est cependant pas très précis et le MJ doit déterminer une position au hasard autour du point visé (à 1d6 km près).

LA GENÈSE D'OSGILD VUE PAR LES HUMAINS

Au commencement, Ada, la première femme et Ivu, le premier homme, furent créés par les dieux et autorisés à vivre parmi eux, dans un monde parfait. Ils peuplèrent le Paradis de leurs enfants et ils se multiplièrent, donnant naissance à de nombreux peuples. Les Élus régnaient sur les animaux et toutes les autres créatures, mais, aveuglés par l'ambition de ressembler à leurs créateurs, ils essayèrent de s'emparer de l'immortalité. Hélas, dans leur arrogance, ils ne virent que trop tard où les menaient leurs expériences : le néant. Leur échec se solda par une catastrophe cosmique, le Paradis fut anéanti et la vie passa tout près de l'extinction. Les Élus furent expulsés sur le Mitan avec des fragments de néant, Kaer Ouros, les Pierres du Ciel. Les survivants durent apprendre à prier, car ils avaient brisé le lien privilégié avec leurs créateurs. Pire, ils avaient ouvert la porte à la corruption du néant et, désormais, certains dieux n'étaient plus l'incarnation de la bienveillance, mais la personnification des valeurs destructrices engendrées par le néant.

Certains dieux portent parfois des noms différents chez les peuples non humains, par exemple Arshran est appelé Thürdim chez les nains.

Principales religions d'Osgild

Divinité et domaine	Symbole	Arme sacrée	Capacité divine
Arcanna, déesse de la magie blanche	une étoile	bâton	maîtrise de la magie (voie du mage)
Arshran, dieu du feu et des forgerons	une enclume	marteau	morsure de la forge (voie du métal – forgesort)
Arwendée, déesse de la chasse et des archers	une flèche	arc[1]	archer émérite (voie de l'archer – rôdeur)
Aurilla, déesse de la chance et des aventuriers	un dé	épée courte	charmant (voie de la séduction – barde)
Axënder, dieu du devoir et de l'honneur	un heaume	épée longue	sans peur (voie du meneur d'hommes – chevalier)
Basile, dieu de la gourmandise et de la nourriture	un chou	gourdin	nature nourricière (voie de la survie – rôdeur)
Céres, dieu de l'agriculture et du travail	un épi de blé	faux[2]	robustesse (voie de la résistance – guerrier)
Dénora, déesse de la compassion et de la guérison	une main	bâton	baies magiques (voie du protecteur – druide)
Ellona, déesse de la perception et de la vérité	un œil	arc court	détection de l'invisible (voie de la divination – ensorceleur)
Forthur, dieu du courage et des exploits	un poing	épée à deux mains	tour de force (voie de la brute – barbare)
Gaëlm, dieu des arts et des artistes	une lyre	rapière	chant de réconfort (voie du musicien – barde)
Gorom, dieu de la pierre et des architectes	un marteau	marteau	peau de pierre (voie du pagne – barbare)

Principales religions d'Osgild

Divinité et domaine	Symbole	Arme sacrée	Capacité divine
Guardal, dieu de la loyauté et des gardiens	un bouclier	masse	protéger un allié (voie du bouclier – guerrier)
Hellion, dieu des voleurs et du pillage	une cape	épée courte	doigts agiles (voie du roublard – voleur)
Irrion, dieu de l'ordre et de la noblesse	une épée	épée longue	autorité naturelle (voie de la noblesse – chevalier)
Jeweln, dieu des souterrains et des mineurs	une pioche	pioche[3]	démolition (voie des explosifs – arquebusier)
Linnarré, déesse de la mer et des marins	un coquillage	trident[4]	respiration aquatique (voie de la magie élémentaire – magicien)
Mélenna, déesse des forêts et des animaux	un arbre	arc[1]	nature nourricière voie de la survie – rôdeur)
Méphistère, dieu de l'ombre et des secrets	un masque	dague	discrétion (voie de l'assassin – voleur)
Mirandia, déesse du sommeil et des rêves	une demi-lune	bâton	sommeil (voie de l'envoûteur – ensorceleur)
Möndovaël, dieu des nomades et du voyage	une botte	bâton	survie (voie de la survie – rôdeur)
Morn, dieu de la mort et du passage dans l'au-delà	une faux	faux[2]	masque mortuaire (voie de la mort – sorcier)
Orbis, dieu du commerce et des marchands	une pièce d'or	arbalète légère	sac sans fond (voie des artefacts – forgesort)
Oumaros, dieu de l'air et des cieux	un nuage	arc[1]	lévitation (voie des arcanes – magicien)
Perinde, déesse de la fertilité et des mères	une femme enceinte	bâton	prison végétale (voie des végétaux – prêtre)
Sélenne, déesse de la paix et de la liberté	un oiseau blanc	mains nues	poings de fer (voie du poing – moine)
Solar, dieu de la lumière et du savoir	le soleil	masse	lumière (voie de la magie universelle – magicien)
Suëlle, déesse de la beauté et de l'amour	un cœur	bâton	beauté de la succube (voie du démon – sorcier)
Trenner, dieu du temps et des ancêtres	un sablier	bâton	rumeurs et légendes (voie du vagabond – barde)
Tulsadüm, dieu de la jungle et des reptiles	un serpent qui se mord la queue	arc court	terrains difficiles (voie de la nature – druide)
Tyriolith, dieu du combat contre le chaos et du feu purificateur	une flamme	masse	feu grégeois 3/jours (voie des élixirs – forgesort)
Vorona, déesse de la justice et de la loi	une balance	épée longue	sans peur (voie du meneur d'hommes – chevalier)

[1] arc long ou court au choix [2] arme à deux mains, d10 DM [3] arme à deux mains, d8 DM [4] semblable à un épieu
[5] ou rouleau à pâtisserie ou poêle au choix, même DM

CHAPITRE 8

VOIES DE PRESTIGE

Comme indiqué au chapitre « Progression & niveaux », page 38, à partir du niveau 5, un personnage peut choisir une voie de prestige (et une seule), qui représente un aboutissement, une spécialisation ou un concept original. Elle doit correspondre à une évolution logique du personnage ou à la rencontre d'un maître à la suite de ses aventures.

Il existe des voies de prestige spécifiques à chaque famille de profils (aventuriers, combattants, mystiques et mages) ainsi que des voies de prestige génériques. Chaque voie de prestige comprend cinq capacités dont les rangs sont répartis de 4 à 8.

Tableau récapitulatif des voies de prestige

Voies d'aventurier	Voies de combattant	Voies de mage	Voies de mystique	Voies génériques
Voie de l'archer arcanique	Voie de l'arme liée	Voie de l'archimage	Voie de l'armure sacrée	Voie de l'expert
Voie du casse-cou	Voie des armes à deux mains	Voie des couleurs	Voie du changeforme	Voie du spécialiste
Voie du chasseur de prime	Voie de l'ours	Voie des cristaux	Voie du combat mystique	Voie du lycanthrope
Voie du duelliste	Voie du combat du mal	Voie de l'élémentaliste	Voie élémentaire de l'air	Voie du sang-dragon
Voie de l'espion	Voie du combattant des tunnels	Voie du gel	Voie élémentaire de l'eau	Voie du familier fantastique
Voie du flibustier	Voie du colosse	Voie de l'invocation majeure	Voie élémentaire du feu	
Voie du héros	Voie du chevalier dragon	Voie du mage de guerre	Voie élémentaire de la terre	
Voie du maître des poisons	Voie du danseur de guerre	Voie de la magie de l'esprit	Voie du guérisseur	
Voie des ombres	Voie de l'écorcheur	Voie de la magie des mots	Voie du maître de la nature	
Voie du pacte féérique	Voie du guerrier-mage	Voie de la magie du temps	Voie des saisons	
Voie du touche à tout	Voie du porteur de bouclier	Voie du maître des sorts	Voie du templier	
Voie du tueur à gages	Voie du tueur de géants	Voie de la vision	Voie des vermines	

VOIES GÉNÉRIQUES

Ces cinq voies peuvent être choisies par n'importe quel profil. Elles ne sont pas classées par ordre alphabétique, mais présentent d'abord deux voies qui permettent de renforcer les capacités du personnage dans son propre profil ou sa famille de profils, puis deux exemples de voies qui peuvent convenir à tout type de profils.

VOIE DE L'EXPERT

La voie de l'expert se décline en quatre variantes selon la famille du profil. Les points de vigueur obtenus correspondent à la famille du profil. Le personnage doit toujours respecter les restrictions d'armure imposées par les voies dont sont issues les capacités choisies.

Note : *Cette voie n'est pas accessible aux profils hybrides qui ont choisi des voies issues d'une autre famille de profils que celle du profil principal. La voie de l'expert permet d'élargir les capacités du personnage à l'ensemble des profils de sa famille. C'est un choix tout aussi intéressant que le profil hybride, tant que le joueur ne cherche pas de capacité hors de sa famille de profils et qu'il n'est pas pressé d'en faire l'acquisition. En revanche, elle présente l'avantage de permettre d'aller chercher des capacités dans de nombreux profils de la famille.*

Prérequis : avoir acquis le rang 2 dans au moins trois voies issues du même profil. Aucune voie en dehors de la famille du profil principal.

4. Capacité de néophyte :

Choisissez une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie issue d'un profil de votre famille.

5. Capacité d'initié :

Choisissez une capacité de rang 2 de n'importe quelle voie issue d'un profil de votre famille.

6. Capacité de professionnel :

Choisissez une capacité de rang 3 de n'importe quelle voie issue d'un profil de votre famille.

7. Capacité d'expert :

Choisissez une capacité de rang 4 de n'importe quelle voie issue d'un profil de votre famille.

8. Capacité de maître :

Choisissez une capacité de rang 5 de n'importe quelle voie issue d'un profil de votre famille.

Attention : *chacune des capacités choisies doit provenir d'une voie différente de la même famille de profils.*

VOIE DU SPÉCIALISTE

La voie du spécialiste n'étend pas le domaine de compétence du personnage, mais lui permet d'améliorer certaines capacités ou compétences en apportant des bonus à ce qu'il sait déjà faire. Cette voie permet au personnage de devenir très efficace sur un type particulier d'action, généralement orienté vers le combat.

Les points de vigueur obtenus correspondent au profil principal du personnage.

Prérequis : avoir acquis le rang 4 dans la voie à laquelle s'appliquera la voie du spécialiste (expertise, capacité signature, capacité supérieure et capacité fabuleuse). Cette voie doit être issue du profil principal du personnage.

4. Expertise :

Lorsqu'il acquiert cette capacité, le personnage peut choisir entre deux propositions. Soit il gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise une capacité à définir. Soit il obtient un bonus de +5 sur une compétence acquise par une capacité (par exemple, discrétion).

5. Capacité fabuleuse :

Le joueur choisit une capacité limitée que son personnage connaît. Désormais, il lui suffit d'une

action d'attaque pour l'utiliser. S'il s'agit d'un sort (*), il peut choisir un sort en action d'attaque (A) et bénéficier de la concentration (L) sur ce sort sans prendre une action limitée.

6. Caractéristique fabuleuse :

Le joueur augmente d'un point la valeur de la plus haute caractéristique de son personnage. De plus, lorsqu'il obtient un résultat de 1 sur un test sur cette caractéristique, il peut relancer le dé une fois (il garde le nouveau résultat).

7. Capacité supérieure :

Le joueur choisit une capacité que connaît son personnage. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ajoute +1d4° aux DM produits une fois par round (sur une seule attaque si la capacité permet plusieurs attaques).

8. Capacité signature :

Le joueur choisit une capacité (A), (M) ou (L) que connaît son personnage. Une fois par combat, il peut utiliser cette capacité en plus de ses actions normales à son tour (sauf s'il est *surpris*), sans dépasser les limitations normalement imposées par la capacité (par exemple, une seule fois par round, ou une seule fois par combat, etc.). Si la capacité est un sort, il doit payer le coût normal de points de mana.

VOIE DU LYCANTHROPE

Malédiction ou super pouvoir ? La lycanthropie fait peur ou fascine et cela se retrouve aussi parmi les joueurs. Voici la voie qu'il vous faut si vous êtes de ceux qui aspirent à cette romance noire ou tout simplement si votre héros préféré s'est fait mordre par la Bête et que vous devez à présent en supporter les conséquences.

Cette voie peut être ouverte à n'importe quel profil si le personnage a été mordu par un lycanthrope. Dans ce dernier cas, reportez-vous à l'encadré grand méchant loup.

Le personnage obtient 5 PV par niveau.

GRAND MÉCHANT LOUP

Les indications présentées dans cet encadré s'appliquent seulement à un PJ qui devient lycanthrope à la suite de la morsure d'un loup-garou. Le PJ ne contrôle rien et se transforme en bête maléfique, haineuse et affamée à chaque pleine lune et chaque fois qu'il reçoit un critique ou subit une situation trop frustrante (durée 1d6 h). Lorsqu'il reprend forme humaine, il ne se rappelle rien des exactions qu'il a commises. À l'inverse, il ne peut pas se transformer volontairement.

La seule solution pour apprendre à se contrôler consiste à faire l'acquisition de la voie du lycanthrope. Dès qu'il acquiert le premier rang de la voie du lycanthrope, il apprend à se transformer volontairement. De plus, il peut alors résister à chaque transformation involontaire en réussissant un test de VOL difficulté [15 – rang]. S'il se transforme involontairement, à la fin de celle-ci, il peut tenter de se rappeler ce qu'il a fait durant la transformation en réussissant un test d'INT difficulté 10.

Comme la voie de lycanthropie est une voie de prestige, cela signifie que le PJ doit effectivement attendre le niveau 5 pour avoir une chance de contrôler sa maladie. À l'inverse, si le personnage est de plus haut niveau et qu'il possède déjà une voie de prestige, il devra désapprendre cette voie. Il est impossible d'avoir deux voies de prestige, aussi il perd immédiatement toutes les capacités de l'ancienne voie dès qu'il acquiert la voie du lycanthrope. Il peut transférer les capacités de l'ancienne voie de prestige vers la voie du lycanthrope au rythme de deux capacités par niveau.

4. Forme hybride (L) :

Au prix d'une action limitée, le personnage peut se transformer en forme hybride, mi-homme, mi-loup pendant 1 min. Il doit terminer une récupération rapide avant de pouvoir à nouveau utiliser cette capacité. Sous cette forme, il ne peut pas lancer de sort ou utiliser d'arme pour attaquer à distance, en revanche il obtient une attaque

de morsure (Attaque au contact) qui inflige [1d4°+FOR] DM en action gratuite une fois par round. Il reprend immédiatement sa forme normale s'il tombe à 0 PV.

5. Transformation en loup (L) :

Le personnage peut prendre la forme d'un loup pendant une durée maximale de 1 h par rang chaque jour. Le personnage conserve toutes ses caractéristiques sauf celles ci-dessous, ainsi que sa valeur d'attaque au contact habituelle.

LOUP

FOR +3 | **AGI** +1 |

Défense [12 + rang]
Initiative 15

DM 1d4+3

Bonus de +5 aux tests basés sur la PER. Sous cette forme, il réduit de 5 les DM qui lui sont infligés par des armes qui ne sont pas en argent, et il gagne un bonus de +5 à tous les tests de poursuite et pour pister une trace.

6. Éventration :

Désormais, lorsqu'il obtient 15-20 sur son attaque de morsure, le lycanthrope ajoute 1d4° aux DM de sa morsure (sous forme de loup ou d'hybride).

7. Résistance surnaturelle :

Désormais le lycanthrope réduit de 5 tous les DM qui lui sont infligés par des armes qui ne sont pas en argent lorsqu'il est sous forme hybride. Cette réduction des DM ne peut pas être cumulée à une autre forme de RD.

8. Forme puissante :

Le lycanthrope augmente sa FOR de +2 lorsqu'il est sous forme de loup ou d'hybride (il gagne +2 en attaque au contact et aux DM sur toutes ses attaques basées sur la force).

VOIE DU SANG-DRAGON

Les dragons les plus puissants sont capables de prendre forme humaine et parfois, pour des raisons qui leur sont propres, certains d'entre eux se sont assurés d'avoir une descendance parmi les hommes ou les elfes. Cet héritage peut sommeiller durant plusieurs générations et ressurgir sans explication, mais, aussi lointain qu'il soit, lorsque le sang du dragon se révèle, sa magie reste toujours aussi puissante.

Le personnage obtient 5 PV par niveau.

Prérequis : cette voie de prestige peut donner lieu à une aventure particulière ou à la découverte d'éléments cachés de l'histoire de la lignée du personnage.

4. Ascendance draconique :

Choisissez une couleur de dragon pour l'ascendance de votre personnage. Il obtient une réduction des DM de 5 (qui passe à 10 au rang 8 de la voie), correspondant au type d'énergie utilisé par le souffle du dragon. De plus, le personnage devient capable de voir dans le noir total comme si c'était de la pénombre jusqu'à 20 m.

5. Griffes du dragon (L) :

Une fois par combat, le personnage voit ses muscles se développer de façon spectaculaire pendant [rang] rounds tandis que des griffes poussent subitement au bout de ses doigts. Pendant toute la durée de la transformation, il obtient un bonus de +2 en FOR (attaque et DM) et une attaque de contact de griffes par round en action gratuite (G) infligeant [1d6°+FOR] DM.

6. Souffle du dragon (L) :

Une fois par combat, le personnage peut produire un souffle létal correspondant à son ascendance. Ce souffle couvre une zone conique de 5 m de long sur 5 m de large à son extrémité et inflige 5d4° DM. Les victimes peuvent diviser les DM par 2 à condition de réussir un test d'AGI difficulté [8 + rang].

7. Ailes de dragon (L) :

Une fois par combat, le personnage déploie des ailes de dragon pendant CON minutes (minimum 1 min). Ces ailes lui permettent de se déplacer en vol à une vitesse de 15 m par action de mouvement. Faire du surplace est une action de mouvement.

8. Écailles de dragon :

Le corps du personnage se renforce et se couvre d'écailles lorsqu'il reçoit des blessures graves. Lorsque le personnage passe sous la moitié de ses PV, il gagne une réduction des DM de 5 face à tous les types de dommages.

ASCENDANCE DÉMONIAQUE

Il est possible de décliner cette voie avec d'autres types d'ascendance, par exemple, ascendance démoniaque. Dans ce cas, la résistance du rang 4 s'applique au choix à l'acide ou au feu. Le souffle du dragon est remplacé par la capacité de couvrir son arme d'acide ou de l'enflammer pour infliger +1d4° DM supplémentaire par attaque pendant [rang] rounds. Au rang 8, l'armure naturelle se traduit par des caractéristiques démoniaques (cornes, queue, pupilles verticales, etc.) et la résistance aux armes qui ne sont pas bénies contre les démons.

VOIE DU FAMILIER FANTASTIQUE

Cette voie permet à n'importe quel héros de faire l'acquisition d'un compagnon original qui apporte quelques pouvoirs particuliers. Au fond, avoir un petit compagnon, c'est bon pour le moral.

Cette voie est accessible à tout personnage qui s'est attaché les services d'un familier. Le MJ peut aussi souhaiter organiser la rencontre du héros avec son compagnon lors de l'aventure suivante, dès lors que le joueur a investi les points pour faire l'acquisition du rang 1 de la voie. Chaque familier apporte des pouvoirs magiques à son maître.

Le personnage obtient 4 PV par niveau.

Capacité *Familier* : si le personnage possède déjà la capacité *Familier*, le familier fantastique peut être une nouvelle créature (pseudo-dragon, lézard voltaïque, fée, etc.) qui remplace l'ancienne ou une évolution du familier précédent (chat ailé, rat mort-vivant, etc.). Les avantages de la capacité *Familier* s'appliquent désormais au *Familier fantastique* (+2 Init. et DEF lorsque le familier est en vue). La capacité reste un sort : le *Familier fantastique* disparaît dans un nuage de fumée s'il est réduit à 0 PV, mais le maître peut l'invoquer à nouveau dès qu'il aura terminé une récupération complète.

Pas de capacité *Familier* : dans ce cas, la capacité n'est pas un sort. Si le familier est réduit à 0 PV, il s'enfuit aussi loin que possible, s'il le peut, et ne reviendra qu'après la prochaine récupération complète prise par le personnage. Si la fuite est impossible, il tombe au sol, inconscient. Si sa mort est inéluctable, le personnage pourra récupérer un nouveau familier au niveau suivant.

3. Familier fantastique (A) :

Le personnage fait l'acquisition d'un familier fantastique. Le familier récupère tous les PV perdus après une récupération rapide.

FAMILIER

TAILLE MINUSCULE

| **AGI** +3* | **CON** +2 | **FOR** -4 | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** +1 | **VOL** +2 |

Défense [14 + rang dans la voie]
Points de vigueur [niv.du personnage × 2]
Initiative [Init. du personnage]

Le personnage peut utiliser les sens de son familier (voir par ses yeux, entendre ce qu'il entend, etc.) et communiquer avec lui à distance illimitée. Vous trouverez les caractéristiques spéciales de ces créatures plus loin.

4. Pouvoir mineur :

Le familier confère au personnage un pouvoir magique indiqué dans sa description.

5. Résistance :

Le familier obtient une RD de 1 par rang face à tous les types de DM. De plus, le personnage apprend un sort de rang 1 ou 2 de son choix d'un profil indiqué dans la description du familier. Il peut utiliser ce sort deux fois par jour dans le cas d'un rang 1 et une seule fois dans le cas d'un rang 2.

6. Inséparables (M) :

Le personnage rappelle son familier à son contact par magie. Le familier est téléporté sur son maître au prix d'une action de mouvement. De plus le familier confère au personnage 1 PC supplémentaire.

EXCEPTION DE NIVEAU

Comme vous pouvez le constater, la voie du familier fantastique est une exception aux règles générales des voies de prestige. Ses rangs sont répartis de 3 à 7 au lieu de 4 à 8. Ce qui signifie que le premier rang de la voie peut être acquis dès le niveau 3, les autres rangs étant acquis aux niveaux habituels correspondant à chaque rang d'une voie de prestige.

7. Pouvoir supérieur :

Le familier confère au personnage un second pouvoir magique indiqué dans sa description, ainsi qu'un bonus de +1 sur la valeur de caractéristique indiquée dans la description du familier.

LES FAMILIERS FANTASTIQUES

Plutôt que de décortiquer cette liste à la recherche d'une optimisation de pouvoirs, nous vous conseillons de privilégier la spontanéité et l'envie. Votre choix devrait plutôt se faire en fonction du caractère du personnage.

Les mentions R4, R5 et R7 figurant pour chaque familier font références aux capacités de rang 4, 5 et 7 de la voie du familier fantastique.

ANIMAL CÉLESTE

Un familier ordinaire auquel des ailes ont poussé. Celles-ci symbolisent son élévation spirituelle. Le familier obtient la faculté de parler et la capacité de voler sur une distance de 20 m par action de mouvement.

R4 - Pouvoir mineur : Compréhension des langues (rang 4, voie du vagabond, barde), 1 fois par jour, seulement à l'oral, pas à l'écrit.

R5 - Profil de magie associé : prêtre

R7 - Pouvoir supérieur : Prescience (rang 5, voie de la divination, ensorceleur), une fois par jour. *Caractéristique* : CHA.

ANIMAL MORT-VIVANT

Le personnage obtient la version morte-vivante d'un familier ordinaire (rat, chat, corbeau, etc.). Ce peut être un nouveau familier ou son ancien familier passé de vie à trépas et fidèle par-delà la mort. Le familier acquiert le type « non-vivant » et tous les avantages qui en découlent (voir les créatures). Il obtient une attaque qui draine la force vitale des créatures vivantes (attaque = attaque magique du personnage), l'attaque inflige 1d4° DM et permet au magicien ou au familier de récupérer 1 PV par attaque réussie.

R4 - Pouvoir mineur : Le personnage obtient la capacité Siphon des âmes (rang 1, voie de la mort, sorcier). S'il possède déjà cette capacité, il double son effet.

R5 - Profil de magie associé : sorcier

R7 - Pouvoir supérieur : Le personnage obtient la capacité Exsangue (rang 3, voie du sang de sorcier). S'il possède déjà cette capacité, le personnage ne subit plus de pénalité à ses tests lorsqu'il est à 0 PV. *Caractéristique* : CON.

ARAIGNÉE GÉANTE

Une araignée de la taille d'un familier normal, c'est-à-dire un monstre d'environ 30 cm de diamètre pattes comprises ! L'araignée possède une attaque (attaque = attaque magique du personnage) qui inflige 1 DM et oblige la victime à faire un test de CON difficulté [10 + rang atteint dans la voie]. En cas d'échec, la cible subit 1d4° DM de poison. Elle est capable de grimper aux murs.

R4 - Pouvoir mineur : Toile (L). Une fois par combat, le personnage peut projeter des toiles gluantes du bout de ses doigts sur une cible à une distance maximale de 5 m. Cette action lui demande la réussite d'un test d'attaque magique contre la DEF de la cible. La victime de cette attaque est *immobilisée* par la toile pour 1d6 rounds. À son tour, la victime peut tenter un test de FOR difficulté 12 pour se libérer par une action de mouvement (M). Une réussite lui restitue sa complète liberté d'action.

R5 - Profil de magie associé : sorcier

R7 - Pouvoir supérieur : Poison. Une fois par round, une attaque que le personnage effectue avec une arme tranchante ou perforante inflige +1d4° DM supplémentaires de poison. *Caractéristique* : AGI.

DIABLOTIN

Cette créature a tout du démon miniature : ailes de chauve-souris, queue fourchue et surtout caractère pervers et cruel. Heureusement, le diablotin est aussi un couard et obéit à son maître dès lors que celui-ci se montre suffisamment persuasif… Ce qui ne l'empêche pas de passer son temps à lui suggérer les actions les plus dépravées possibles. Le diablotin vole à une vitesse de 10 m par action de mouvement et est doué de parole.

R4 - Pouvoir mineur : Le diablotin devient capable de se transformer en animal (de taille très petite) de son choix (corbeau, chouette, serpent, chat, chien, singe ou même saumon). Cela lui demande une action de mouvement pour changer de forme. Une fois transformé, il acquiert tous les modes de locomotion de l'animal imité.

R5 - Profil de magie associé : sorcier

R7 - Pouvoir supérieur : Le personnage obtient la capacité Pacte démoniaque (rang 3, voie du démon, sorcier). Si le personnage possède déjà cette capacité, il divise par 2 les DM subis (arrondi au supérieur). *Caractéristique* : INT.

DRAGON FÉÉRIQUE

Le dragon féérique est un cousin du pseudo-dragon que l'on reconnaît facilement à ses grandes ailes colorées de papillon. Les dragons féériques sont d'un naturel farceur et prisent les sorts d'illusion. Le dragon féérique vole à une vitesse de 10 m par action de mouvement. Il est capable de communiquer par télépathie avec toutes les créatures comprenant le langage commun ou le sylvestre (le langage de la forêt) jusqu'à une portée de 20 m.

R4 - Pouvoir mineur : Le personnage obtient le sort Image décalée (rang 2, voie des illusions, ensorceleur), 2 fois par jour.

R5 - Profil de magie associé : ensorceleur

R7 - Pouvoir supérieur : Le personnage obtient le sort Mirage (rang 1, voie des Illusions, ensorceleur), 1 fois par combat. *Caractéristique* : CHA.

FÉE OU LUTIN

Le personnage adopte un lutin (30 cm) ou une fée (15 cm). Ce sont des créatures espiègles et farceuses (CHA +2) dont le MJ pourra parfois prendre le contrôle pour jouer des tours pendables aux alliés du personnage, et pourquoi pas au personnage lui-même. Fée et lutin possèdent la capacité de se rendre invisible à

volonté. La fée peut voler (10m par action de mouvement) et le lutin est capable de se téléporter sur une distance de 10 m par action de mouvement.

R4 - Pouvoir mineur : 2 fois par jour, le personnage peut se rendre invisible comme avec la capacité de magicien (rang 3, voie de la magie universelle).

R5 - Profil de magie associé : ensorceleur

R7 - Pouvoir supérieur. Une fois par jour, le personnage peut basculer dans le monde invisible et s'y déplacer pour en ressortir là où il le souhaite. Ce pouvoir fonctionne exactement comme la capacité Marche des plans de la voie de la spiritualité du profil de prêtre. *Caractéristique* : AGI.

GRIG

Le buste humanoïde de cet esprit follet de 45 cm de haut surmonte un bas-ventre et des pattes inférieures semblables au corps d'une sauterelle. Tête brûlée veillant à la protection des zones naturelles, le Grig n'a peur de rien et prend souvent des risques inconsidérés. Le Grig aime jouer du violon et, une fois par jour, il peut reproduire avec cet instrument les effets d'un sort de Danse irrésistible (rang 5 de la voie du musicien, barde).

R4 - Pouvoir mineur : Prison végétale comme la capacité de rang 2 de la voie des végétaux du druide, 2 fois par jour.

R5 - Profil de magie associé : druide

R7 - Pouvoir supérieur : Nuée d'insectes (rang 3 de la voie des animaux, druide), 3 fois par jour. *Caractéristique* : AGI.

LÉZARD VOLTAÏQUE

Plus grand que les autres créatures proposées (FOR -2), ce familier pèse une dizaine de kilogrammes et fait la taille d'un petit chien, un animal dont il partage le tempérament joueur et affectueux. Ce gros lézard de couleur bleue ou verte possède deux cornes qui produisent des arcs électriques. Le lézard voltaïque est immunisé aux DM d'électricité et il peut délivrer une décharge étourdissante à ses ennemis. Cette attaque de contact (attaque magique du personnage] inflige 1d4° DM et contraint à réussir un test de CON difficulté 10 pour ne pas être *affaibli* durant 1 tour.

R4 - Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Sous tension (rang 1, voie de l'air, ensorceleur), 2 fois par jour.

R5 - Profil de magie associé : magicien

R7 - Pouvoir supérieur : Le personnage obtient la capacité Foudre (rang 4, voie de l'air, ensorceleur), 2 fois par jour. *Caractéristique* : INT.

MINIMOI

À partir d'un petit morceau de sa chair, le personnage se dote d'une réplique miniature de sa personne. Cette réplique peut être créée à la suite d'une péripétie jouée ou subie par le personnage. Le familier est l'exacte copie de son maître, mais il mesure environ 30 cm. Son caractère et son attitude tendent à caricaturer les défauts et les qualités du personnage (en les accentuant ou au contraire en prenant le contrepied). Lorsqu'ils sont au contact l'un de l'autre, le personnage peut guérir le minimoi en lui transférant ses propres PV.

Caractéristiques : le minimoi a FOR -3 et AGI [AGI du personnage + 2] ; toutes ses autres caractéristiques sont égales à celles du personnage - 2.

R4 - Pouvoir mineur : Imitation. Le personnage obtient la capacité Imitation (rang 4, voie des illusions, ensorceleur) qu'il peut utiliser une fois par jour.

R5 - Profil de magie associé : Le profil principal du personnage. Même si le personnage n'est pas un lanceur de sort, le personnage choisit tout de même une capacité de son propre profil principal.

R7 - Pouvoir supérieur : Clone. Une fois par jour, par une action limitée, le minimoi peut grandir jusqu'à prendre une taille normale et devenir le double exact du personnage

pendant INT rounds. Les deux personnages ont exactement les mêmes caractéristiques, le joueur les fait agir une fois par round de façon indépendante. Toutefois, ils partagent une unique réserve de PM (celle du PJ) et tous les sorts lancés par le familier sont déduits des PM du personnage. Durant sa transformation, le familier perd sa RD (il conserve ses PV habituels). *Caractéristique* : CHA.

PSEUDO-DRAGON

Le pseudo-dragon est un petit lézard ailé de 30 cm environ pourvu d'une longue queue de 60 cm qui se termine par un dard empoisonné. Le pseudo-dragon vole à une vitesse de 10 m par action de mouvement. Il est capable de communiquer par télépathie avec toutes les créatures comprenant le langage commun ou celui de la forêt (le sylvestre) à une portée de 20 m.

Il attaque avec la valeur d'attaque magique du personnage et, en cas de réussite, son poison oblige la victime à réussir un test de CON difficulté 10 ou à s'endormir pendant 2d6 min. Les créatures de NC supérieur à 1 sont immunisées à ce poison.

R4 - Pouvoir mineur : Télépathie. Le personnage peut communiquer par télépathie à une distance de 50 m avec toutes les créatures douées de conscience avec lesquelles il partage un langage commun.

R5 - Profil de magie associé : ensorceleur

R7 - Pouvoir supérieur : Le personnage obtient la capacité Sommeil (rang 2, voie de l'envoûteur, ensorceleur), une fois par combat. *Caractéristique* : CHA.

PANTIN OU POUPÉE

Le personnage obtient un familier artificiel, qui peut être une poupée de chiffon, une merveille de miniaturisation et d'engrenages, ou encore une statuette s'animant par magie. Le pantin ou la poupée peut être un ancien familier transformé ou une nouvelle créature. Le familier acquiert le type « non-vivant » et tous les avantages qui en découlent. Le pantin possède une RD 5. Celle-ci s'ajoute à celle obtenue à partir du rang 6.

R4 - Pouvoir mineur : Le personnage obtient la capacité Serviteur invisible (rang 2, voie de l'invocation, ensorceleur), 3 fois par jour.

R5 - Profil de magie associé : forgesort

R7 - Pouvoir supérieur : Le personnage obtient la capacité Peau de pierre (rang 5, voie de la magie élémentaire, magicien) qu'il peut utiliser une fois par jour. *Caractéristique* : CON.

STIQUE

La stique est une affreuse petite créature de couleur verte de 30 cm de haut, croisement entre un moustique géant et une chauve-souris pourvue de quatre ailes. Elle possède six pattes barbelées lui permettant de s'accrocher férocement à ses victimes pour leur sucer le sang. Son exosquelette est excessivement dur et très difficile à briser sans blesser ces dernières au passage.

Une stique attaque avec la valeur d'attaque magique du personnage. Si elle réussit son attaque, elle s'agrippe à sa proie pour lui aspirer le sang et inflige ainsi 1d4° DM par round. La stique vole à une vitesse de 10 m par action de mouvement.

R4 - Pouvoir mineur : Le personnage obtient la capacité Saignement (rang 1, voie du sang, sorcier), 3 fois par jour.

R5 - Profil de magie associé : sorcier

R7 - Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Rituel de sang (rang 4, voie du sang, sorcier), 1 fois par combat. *Caractéristique* : CON.

VOIE DE L'ARCHER ARCANIQUE

La magie mystérieuse et terrible de cette voie de prestige fait de votre archer ou de votre arbalétrier un chasseur implacable dont les traits deviennent mortels et impossibles à esquiver.

Les capacités issues de cette voie peuvent être déclinées pour un arc ou pour une arbalète.

4. Flèche magique :

Le personnage enchante ses flèches. S'il obtient un résultat de 1 sur son dé de DM, il remplace ce résultat par le maximum du dé (exemple, 1 sur le d8 devient 8). Cet effet ne s'applique pas aux dés bonus. Les DM de ses flèches sont considérés comme magiques.

5. Flèche intangible (L) :

Le personnage enchante sa flèche pour lui permettre de passer au travers des obstacles physiques et des protections. Le joueur réalise un test d'attaque normal, mais remplace la DEF par 10 + AGI de la cible pour fixer sa difficulté. De surcroît, il ignore toutes les pénalités de couverture. S'il sait précisément où se situe sa cible, il peut même tirer à travers un mur ou une porte.

6. Flèche chercheuse (L) :

Une fois par jour, l'archer arcanique peut enchanter une flèche afin qu'elle trouve sa cible de façon infaillible. Pour utiliser ce pouvoir, l'archer arcanique doit avoir blessé ou vu directement la créature ciblée moins de 10 rounds (1 min) plus tôt. Il tire ensuite sa flèche en l'air et celle-ci voyage aussi loin que nécessaire (y compris à travers les plans) pour trouver sa cible. L'archer arcanique fait un test d'attaque normal et obtient un bonus de +2d4° aux DM.

7. Flèche élémentaire (L) :

Une fois par combat, le personnage enchante ses flèches et choisit une source de DM parmi poison, feu, froid, foudre et acide. Pendant tout le combat, il ajoute +1d4° aux DM de chacune des flèches qu'il tire. Ce bonus aux DM ne peut pas se cumuler à un autre bonus magique élémentaire (arc de feu, sort élémentaire, etc.).

8. Flèche tueuse (L) :

Le personnage fabrique et enchante une flèche particulière pour un ennemi unique dont il possède une relique (morceau de peau, griffe, poils, etc.). Il lui faut une journée complète pour créer la flèche et il ne peut en posséder plus d'une à un moment donné (ni pour la même cible ni pour une autre). Lorsqu'il utilise sa flèche contre l'ennemi désigné, il touche automatiquement. Si la cible est d'un niveau inférieur au sien, elle est immédiatement réduite à 0 PV, sinon elle a droit à un test de CON difficulté [10 + rang]. En cas de réussite, la flèche est tout de même un critique automatique.

VOIE DE L'ESPION

Tout savoir, écouter aux portes ou se faufiler dans une foule, le métier d'espion est riche en moments de tension et en jeux de pouvoir…

4. Secrets d'alcôves :

Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver ou obtenir des informations secrètes ou sensibles, et +5 à tous les tests de perception auditive (PER). De plus, il est capable de suivre une conversation en lisant sur les lèvres en réussissant un test de PER dont la difficulté est égale à la distance entre sa cible et lui en mètres. Il obtient un bonus égal à son rang pour ce test.

5. À la garde :

Le personnage développe un sixième sens qui lui assure un coup d'avance sur les gardes et autres forces adverses. Le MJ doit prévenir le joueur 1d4 rounds complets avant que des PNJ n'interviennent sur le lieu où il opère. Il doit aussi indiquer la direction d'où provient la menace. Cette capacité n'est d'aucune utilité contre une embuscade (des adversaire cachés et préparés à l'arrivée des PJ).

6. Mémoire eidétique :

Le personnage a une parfaite mémoire de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou à une conversation qu'il a entendue. De plus, le personnage gagne un bonus de +5 à tous ses tests de connaissance (INT) et de recherche d'indice basé sur l'INT.

7. Caméléon :

Le personnage peut repérer des lieux, suivre des gens, infiltrer des endroits réservés (avec le costume adapté) sans aucun jet de dé tant qu'il n'entreprend aucune action qui pourrait sérieusement attirer l'attention sur lui. Au prix d'une action de mouvement et en réussissant un test de CHA difficulté 10, il disparaît dans une foule et échappe à d'éventuels poursuivants. Autrement, s'il attaque au round suivant, il obtient un *dé bonus* et peut effectuer une Attaque sournoise s'il dispose de cette capacité. La difficulté du test de CHA initial peut être modulée selon la densité de la foule.

8. Réseau :

Grâce à son réseau de connaissances ou par l'intermédiaire d'autres espions, le personnage peut obtenir de nombreux avantages. Un test réussi de CHA difficulté 10 lui suffit pour obtenir une entrevue avec n'importe quel personnage puissant à tout moment. Une fois par aventure, cela lui permet d'obtenir un service, par exemple une lettre de recommandation, un renseignement réservé à l'élite, des billets pour un bal privé ou même une escorte armée pour l'aider à se rendre dans un endroit dangereux.

VOIE DU CASSE-COU

Avec cette voie, votre personnage sera toujours partant pour tenter les actions les plus risquées !

4. Au pied du mur :

Lorsque le personnage possède un nombre de PV inférieur ou égal à son niveau, il gagne un *dé bonus* à tous ses tests (attaque, caractéristique, etc.).

5. Mouche du coche :

Le personnage est toujours en mouvement, il gagne +1 en DEF, puis +1 supplémentaire au rang 7. De plus, s'il sacrifie une action de mouvement, il gagne +2 en DEF supplémentaire jusqu'à son prochain tour.

6. L'amour du risque :

Rien de tel qu'une question de vie ou de mort pour vous motiver ! Lorsqu'il réalise une action dans un lieu dangereux (par exemple, au bord d'un précipice ou d'un lac de lave), le personnage gagne un *dé bonus* à tous ses tests (attaque, caractéristique, etc.). Ce bonus s'applique également aux tests réalisés pour résister à la peur (permanent).

7. Poussée d'adrénaline :

Une fois par round, en dépensant 1d4 PV, le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire à son tour.

8. Attaque kamikaze (L) :

Le personnage saute sur sa cible et l'agrippe pour la larder de coups au corps à corps. La cible doit être de taille supérieure à la sienne. Le personnage réalise un test opposé d'AGI contre la créature. En cas d'échec, le personnage se retrouve *renversé*. En cas de réussite, il est perché sur la créature ce qui lui offre les bonus suivants selon la taille de la cible :

- **Grande :** +2 Att et DEF, +1d4° DM
- **Énorme :** +3 Att et DEF, +1d4° DM
- **Colossale :** +4 Att et DEF, +1d4° DM

Pour se débarrasser de lui, la créature doit utiliser une action d'attaque et l'emporter lors d'un test opposé d'AGI.

VOIE DES OMBRES

Le maître des ombres est un adversaire redoutable, capable de s'infiltrer n'importe où, de surgir en un instant et de disparaître tout aussi vite. Il est de l'étoffe dont on fait les histoires pour faire peur aux enfants.

4. Vision des ombres :

Le personnage tisse un lien avec le demi-plan des ombres. Ses yeux deviennent violets et, désormais, il voit dans le noir même total comme s'il s'agissait de pénombre. Lorsqu'il est dans la pénombre (mais pas dans le noir), il obtient un bonus de +5 à ses tests de discrétion et de PER basés sur la vue, et il ne souffre d'aucune pénalité en attaque.

5. Caméléon (L) :

Tant que le personnage reste immobile, il est totalement invisible.

6. Ombre mouvante (M) :**

Une fois par combat, le personnage peut disparaître dans les ombres et ne réapparaître qu'au début de son prochain tour. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le personnage réapparaît à une distance maximale de 20 m de sa position initiale. S'il attaque, il obtient un *dé bonus* et peut effectuer une Attaque sournoise s'il dispose de cette capacité.

7. Cape d'ombre (L)* :**

Une fois par jour, le personnage s'enveloppe d'ombre pendant CHA minutes. Il gagne un *dé bonus* à tous les tests de discrétion et impose un *dé malus* à tous les tests d'attaque à distance qui le prennent pour cible. S'il tombe à 0 PV pendant la durée de la capacité, il peut choisir de disparaître dans son ombre et de réapparaître à 1d6 km dans la direction de son choix avec 1d4° PV, 1d6 minutes plus tard.

8. Passe-muraille :

Désormais lorsqu'il utilise la capacité ombre mouvante, le personnage peut passer à travers un mur ou un obstacle. Il doit toujours se fondre dans une ombre et réapparaître dans une autre.

**Si le personnage connaît déjà la capacité *Disparition* grâce à la voie de l'assassin du voleur, il peut désormais l'utiliser aussi souvent qu'il le veut.

*** Si le personnage connaît déjà la capacité *Manteau d'ombre* grâce à la voie de la sombre magie de sorcier, il peut désormais l'utiliser une fois par combat.

VOIE DU CHASSEUR DE PRIME

Le chasseur de prime est un traqueur implacable et nul ne peut l'arrêter lorsqu'il a choisi sa cible.

4. Marque du chasseur (L) :

Le personnage désigne une proie soit en la voyant, soit en étant mandaté pour la traquer. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de compétence qu'il réalise pour la retrouver (pistage, renseignement, discrétion, etc.) et +1d4° aux DM contre elle. Le personnage doit attendre d'avoir terminé une récupération complète avant de changer de proie. Il ne peut marquer plus d'une proie à la fois.

5. Assommer (L) :

Sur un test d'attaque au contact réussi avec une arme contondante ou le pommeau d'une épée (dague, etc.), si la cible est de niveau (ou NC) inférieur au niveau du personnage et qu'elle porte la marque du chasseur, elle est assommée pour 1d4° min. Sinon, elle est *étourdie* pour un round. La cible ne peut subir cet effet qu'une seule fois par combat.

6. Traqueur infatigable :

Tant que vous traquez une créature que vous avez marquée, vous divisez par deux le temps nécessaire à une récupération (rapide ou complète). De plus, chaque jour durant lequel vous traquez la même proie, vous gagnez un bonus cumulatif de +1 en attaque et aux DM sur la première attaque que vous lui portez, pour un maximum égal à votre rang.

7. Attaque invalidante (L) :

Vous portez une attaque qui a pour but de saper la volonté et les forces de votre adversaire. En cas de réussite, en plus des DM habituels, l'attaque inflige un malus cumulatif de -1 à tous les tests et aux DM infligés par la cible pour le reste du combat, jusqu'à un cumul maximal de -3.

8. Instinct du Traqueur (L) :

En se concentrant 1 min, le chasseur de prime peut déterminer dans quelle direction approximative se trouve la cible de sa marque du chasseur. Si la créature ciblée s'approche à moins de 50 m, le personnage en est averti par un frisson dans le dos ou les poils de la nuque qui se hérissent…

VOIE DU DUELLISTE

Jetez votre gant, provoquez en duel ce fat qui a manqué de courtoisie, montrez votre valeur face au comte de Perthuis… Les adeptes du bel art de l'escrime aiment à se défier et à se mesurer à leur adversaire seul à seul.

4. Vive attaque :

Lorsqu'il utilise une dague, une épée courte, longue ou une rapière sur les attaques de sa main principale (ou encore sur une vivelame tenue à deux mains), le personnage peut ajouter son AGI en attaque au contact ou aux DM (au choix, mais pas les deux en même temps, sauf s'il dispose d'une autre capacité qui lui permet, par exemple attaque en finesse) au lieu de sa FOR.

5. Défi (L) :

Une fois par combat, le personnage peut défier une cible humanoïde de son choix (portée 20 m). Il obtient +1d6 aux DM de chaque attaque au contact pour le reste du combat contre cette cible. S'il attaque une autre cible, le défi prend fin.

6. Juste toi et moi :

À chaque round durant lequel il attaque la cible qu'il a défiée, le personnage obtient un bonus +2 en DEF contre toutes les attaques provenant d'autres adversaires.

7. Duel mental :

Au début de son tour, le personnage peut faire un test opposé d'INT contre un adversaire qu'il a défié. S'il l'emporte, il obtient un *dé bonus* sur une attaque de son choix contre cet adversaire d'ici la fin du round (à annoncer avant de lancer le dé). Si l'adversaire l'emporte d'au moins 10 points, c'est lui qui bénéficie d'un *dé bonus* en attaque.

8. Botte mortelle :

Chaque fois que le personnage réussit une attaque contre l'adversaire qu'il a défié, en plus des DM habituels, il gagne 1 point de préparation sur cette créature (ceci est une action gratuite). Au moment de son choix, il peut utiliser une action limitée pour exécuter sa botte mortelle. S'il réussit son attaque, il ajoute +1d4° DM par point de préparation. Il ne peut tenter qu'une seule botte mortelle par combat, les points sont dépensés que l'attaque soit un succès ou un échec.

VOIE DU FLIBUSTIER

Pirate, corsaire ou bandit des mers, le flibustier est un combattant impitoyable qui sait faire parler la poudre autant que le sabre.

4. Pied marin :

Le personnage gagne un bonus de +5 sur tous les tests d'AGI réalisés sur un bateau ou sur d'autres supports mobiles (ce qui comprend les chariots, les cordages, les ponts de corde). Il ajoute son rang à tous les tests relatifs à la natation et à la navigation.

5. Coup de crosse (G) :

Une fois par round, le personnage peut, au moment de son choix, accomplir une attaque au contact gratuite avec la

crosse d'une pétoire qu'il tient en main. Il subit un *dé malus* pour le test d'attaque et inflige [1d4°+FOR] DM. Si ce n'est pas déjà le cas, il acquiert la maîtrise des armes à poudre.

6. À l'abordage :

Le personnage sait s'élancer vers ses ennemis et mettre du cœur dans sa première attaque au contact lors d'un combat. Cette première attaque bénéficie d'un *dé bonus* en attaque et de +1d4° aux DM. Il obtient aussi cet effet à chaque fois qu'il peut se précipiter sur un adversaire depuis un contre-haut (balcon, lustre, table, etc.).

7. Sabre au poing (A) :

Au prix d'une action d'attaque, le personnage peut tirer avec une arme à poudre d'une main (même à bout portant sans malus) et porter une attaque de contact avec une seconde arme (tenue dans son autre main), sans pénalités.

8. Pas de quartier (G) :

Pour le flibustier, il s'agit de vaincre ou mourir. Sa férocité est légendaire : il peut tenter une action d'attaque gratuite contre toute créature à son contact qui tente de s'éloigner de lui. Pour cette attaque, il obtient un *dé bonus* en attaque et +1d4° aux DM. Il obtient les mêmes bonus à toutes ses attaques lorsqu'il lui reste moins de [niveau] PV.

VOIE DU HÉROS

Cette voie est destinée aux héros, aux vrais, ceux qui ne reculent jamais et défient la mort avec un sourire provocateur !

4. Destin héroïque :

Le personnage gagne 1 PC. Il gagne un PC supplémentaire au rang 6 et un dernier au rang 8. De plus, une fois par combat, vous pouvez donner un bonus de +1d4° à un compagnon en vue sur un test de votre choix.

5. Homme/femme de la situation :

Une fois par aventure, vous pouvez demander au MJ de vous donner une idée lumineuse ou de vous indiquer la moins mauvaise solution pour rattraper une situation ou limiter les dégâts.

6. Héros célèbre :

Votre réputation de héros vous précède et vous ouvre bien des portes. Vous obtenez un *dé bonus* à tous vos tests d'interaction sociale et on vous accueille partout à bras ouverts, même dans des cercles très fermés. Si vous avez besoin de quelque chose, les gens font tout leur possible pour vous le fournir. Choisissez entre « héros du peuple » et « héros du royaume » : vous gagnez ces avantages seulement dans le milieu correspondant (le peuple ou les dirigeants). À partir du rang 8, vous êtes à la fois le héros du peuple et celui du royaume !

7. Ténacité :

Lorsque vous ratez un test d'attaque contre une créature, vous bénéficiez d'un *dé bonus* à votre prochain essai si vous utilisez la même action (même capacité). Ce bonus persiste tant que vous ratez, mais disparaît dès que l'attaque est réussie.

8. Meneur d'hommes (L) :

Une fois par jour, le personnage peut haranguer ses compagnons, les motiver et les conseiller pour attaquer un adversaire particulier. Tous ses alliés bénéficient d'un *dé bonus* une fois par round pour toute la scène à venir (un combat, un bal ou une réception, une scène de meurtre à étudier, etc.).

VOIE DU MAÎTRE DES POISONS

Le poison est l'arme des lâches dit-on parfois. Il faut être un âne habillé de métal pour se persuader de telles sornettes ; pour vous, c'est une arme efficace réservée à une élite d'individus intelligents et sans scrupules…

4. Connaissance du poison :

Le personnage peut effectuer un test d'INT difficulté 10 pour reconnaître, identifier ou détecter un poison. Il n'a plus besoin de test d'INT pour réussir à appliquer un poison sur une arme.

5. Poison rapide :

Le personnage sait fabriquer du poison « rapide » en petite quantité. Avant chaque combat, ses armes (trois au maximum) sont enduites de ce poison. La première attaque réussie provoque 3d4° DM supplémentaires. Si la victime réussit un test de CON difficulté [10 + INT], elle ne subit que la moitié des DM.

6. Poison affaiblissant :

Le voleur peut remplacer le poison rapide par un poison affaiblissant, les effets ne sont appliqués que sur la première attaque réussie avec cette arme. Si la victime rate un test de CON difficulté 12, elle est *affaiblie* pour le reste du combat (voir états préjudiciables).

7. Résistance au poison :

À force de manipuler les poisons, le personnage a développé des immunités. Lorsqu'il est empoisonné, faites un test de CON difficulté 10. En cas de succès, il ne subit aucun effet ; s'il rate, il subit la moitié des DM.

8. Poisons virulents :

Le personnage sait fabriquer en petites quantités les poisons « lent » et « mortel » (voir page 238), il peut en utiliser [1 + INT] doses par jour (cumul des deux sortes de poisons). La difficulté de résistance à ces poisons est de [12 + INT].

VOIE DU PACTE FÉÉRIQUE

Vous avez toujours eu une affinité avec la nature, la forêt et les animaux. Vous avez passé un pacte avec les êtres de la forêt et juré de les protéger.

4. Amitié avec les animaux (L) :

Le personnage possède une affinité surnaturelle avec les animaux. Au prix d'une action limitée, il peut faire un test opposé d'attaque magique contre un animal ordinaire. S'il l'emporte, l'animal est apaisé et il peut lui ordonner de partir. Si l'animal possède un maître, le test d'attaque magique doit être réalisé à la fois contre l'animal et contre le maître. Cette capacité ne fonctionne pas contre les animaux magiques ou corrompus, mais elle affecte les animaux géants.

5. Invisibilité (L) :

Le personnage apprend des fées la possibilité de laisser son image dans le royaume caché. Il se rend invisible pendant [1d6+CHA] minutes. Une fois qu'il est invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le personnage attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible. Le personnage doit terminer une récupération rapide avant de pouvoir à nouveau utiliser cette capacité.

6. Compagnon féérique :

Le personnage a adopté (ou l'inverse ?) une fée, un farfadet ou un grig. Ce compagnon est affectueux, mais souvent blagueur et parfois irritant ! Il ne suit pas les ordres du PJ, mais il agit dans ce qu'il estime être l'intérêt du PJ et peut accepter différentes missions

(messager, éclaireur, espion, etc.). Si le compagnon féérique est réduit à 0 PV, il disparaît dans le monde féérique et revient guéri au bout de 24 h.

ÊTRE FÉÉRIQUE

| **AGI** +4* | **CON*** +1 | **FOR** -4 | **PER** +2 |
| **CHA** +2 | **INT** +0 | **VOL** +2 |

Défense [12 + rang]
Points de vigueur [Niveau × 2]
Initiative 14

Attaque au contact
[dague] ou **à distance** [arc] = [attaque magique du PJ] • **DM** 1d4° (ce sont des DM de poison).
Un être féérique peut se rendre invisible au prix d'une action limitée.
Fée : vol 15 m par action de mouvement.
Farfadet : téléportation de 15 m en action de mouvement.
Grig (un être au corps de cricket) : bonds de 15 m en action de mouvement.

7. Pas brumeux (M) :

Une fois par round, le personnage peut utiliser une action de mouvement et sacrifier 1 PV pour faire un pas dans le monde féérique. Il en ressort à une distance de 20 m au maximum. Il peut franchir de cette façon n'importe quel obstacle (même un mur de force), mais il doit obligatoirement voir l'endroit où il va réapparaître.

8. Pays des songes (L) :

Une fois par jour, en milieu naturel, le personnage franchit un portail étrange (un cercle de champignons, l'entrée d'une grotte, entre les racines d'un arbre, etc.) et disparaît dans le monde féérique. Le portail disparaît à sa suite. Il en ressort 3d6 h plus tard au même endroit ou dans un rayon de 20 km avec ses PV à leur maximum.

VOIE DU TOUCHE À TOUT

Cette voie est destinée à celui qui recherche la polyvalence ultime et veut profiter d'une liberté totale dans le choix de ses capacités.

4. Domaine de l'aventure :

Le personnage choisit une capacité de rang 1 ou 2 issue d'une voie d'aventurier.

5. Domaine de la guerre :

Le personnage choisit une capacité de rang 1 ou 2 issue d'une voie de combattant.

6. Domaine du mystique :

Le personnage choisit une capacité de rang 1 ou 2 issue d'une voie de mystique. S'il s'agit d'un sort, il peut le lancer même si sa caractéristique de magie est égale à +0.

7. Domaine de la magie :

Le personnage choisit une capacité de rang 1 ou 2 issue d'une voie de mage. S'il s'agit d'un sort, il peut le lancer même si sa caractéristique de magie est égale à +0.

8. Ultra polyvalent :

Le personnage augmente la valeur de ses deux plus faibles caractéristiques de +1. En cas d'égalité, il choisit.

VOIE DU TUEUR À GAGES

Une voie pour faire le sale boulot, tout simplement.

4. Faire taire (M) :

En réussissant un test d'attaque au contact, le personnage porte une frappe sèche au larynx d'un adversaire humanoïde : il lui inflige 1d4° DM et la cible est rendue muette. À la fin de son tour à chaque round suivant, elle peut faire un test de CON difficulté [10 + rang] pour retrouver l'usage de la parole (et pouvoir appeler à l'aide, par exemple). Un lanceur de sort muet subit un *dé malus* à ses tests d'attaque magique (ou il peut choisir d'utiliser la magie discrète, règle de concentration).

5. Brise genou (M) :

En réussissant un test d'attaque au contact, le personnage porte un coup puissant dans le genou d'une créature humanoïde. Il inflige 1d4° DM et la cible est *invalide* pour le reste du combat. Si la cible est d'un NC supérieur ou égal au rang atteint dans la voie, elle peut faire un test de CON difficulté [10 + rang] chaque round à la fin de son tour pour se débarrasser de cet effet (elle y est ensuite immunisée pour le reste du combat).

6. Ne me tourne pas le dos (G) :

Une fois par round, si une créature quitte le contact du personnage**, le personnage peut lui porter une Attaque sournoise. S'il ne dispose pas de cette capacité, il ajoute tout de même +1d4° aux DM s'il réussit cette attaque.

7. Égorger (A) :

Si le personnage réussit une attaque contre une créature humanoïde *surprise* dont le NC est inférieur à 4, elle meurt immédiatement. Si le personnage connaît l'*Attaque sournoise*, le NC augmente de +1 par dé d'attaque sournoise. Sinon cette attaque inflige des DM normaux.

8. Un simple regard (G) :

Le personnage a atteint le stade ou un simple regard suffit à dissuader son adversaire de tenter quelque chose. S'il réussit un test opposé d'attaque magique contre une ou plusieurs cibles humanoïdes à une portée de 10 m, elles renoncent à l'attaquer. En cas d'échec, il ne peut plus tenter cette capacité contre ces cibles durant ce combat. Si la cible est d'un NC supérieur au niveau du personnage, l'effet ne dure qu'un seul round. Le personnage obtient un *dé bonus* à toutes les tentatives d'intimidation ou de persuasion après l'utilisation réussie d'un simple regard. L'effet de la capacité cesse immédiatement s'il attaque la cible et il ne peut plus utiliser la capacité contre elle pour ce combat. Les créatures sans esprit ou d'une intelligence animale sont immunisées à cette capacité.

**Une cible peut battre en retraite prudemment, en utilisant une action limitée pour ne se déplacer que de l'équivalent d'une action de mouvement. Ce type de manœuvre n'est généralement utilisé que par ceux qui ont été témoins du destin de celui qui tourne le dos au PJ.

VOIES DE COMBATTANT

VOIE DES ARMES À DEUX MAINS

Au même titre que d'autres armes, une arme à deux mains permet au guerrier de développer un style de combat bien particulier afin d'exploiter pleinement ses avantages : une allonge supérieure et une force d'impact destructrice.

Les capacités issues de cette voie ne fonctionnent pas avec les armes qui infligent des DM non létaux ou seulement 1d6 DM.

4. Frappe massive (L) :

Le personnage fait une attaque au contact et inflige ses DM maximaux en cas de réussite (les dés bonus ne sont pas maximisés). De plus, la cible doit réussir un test opposé de FOR ou être *renversée* (rendement décroissant sur le test de FOR : la cible bénéficie d'un bonus cumulatif de +5 à son test pour chaque nouvelle tentative durant le même combat). Si la cible est de taille *énorme* ou *colossale*, elle obtient un *dé bonus* au test de FOR.

5. Gros monstre, grosse arme :

Contre les créatures de taille grande et supérieure, les DM des armes à deux mains augmentent d'une catégorie d12 et 2d6 passent à 2d8, 1d8 et 1d10 passent à 1d12 (uniquement pour les armes tenues à deux mains), 2d8 passent à 2d10.

6. Tenir à distance :

Lorsque le personnage tient une arme à deux mains, il gagne un bonus de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au rang 8.

7. Critique destructeur :

Le personnage abaisse son seuil de critique avec toutes les armes à deux mains de 1 point. De plus, lorsqu'il obtient un critique avec une arme à deux mains, le combattant obtient +2d4° aux DM en plus des effets du critique.

8. Décapitation :

Lorsque vous obtenez le résultat maximal sur un dé de DM d'une attaque au contact avec une arme à deux mains (par exemple 6 sur l'un des d6 de l'épée à deux mains), si la cible possède un NC inférieur ou égal à 5, elle est décapitée (ou même tranchée en deux) et morte. Si vous obtenez le résultat maximal sur les deux dés de DM (impossible donc si vous lancez un seul dé de DM !), le personnage décapite une cible d'un NC inférieur à son niveau. Une

capacité qui lui permet d'obtenir automatiquement les DM maximaux (comme *Frappe massive*) ne permet pas de déclencher cet effet.

VOIE DE L'ARME LIÉE

Certains héros tissent un lien particulier avec leur arme favorite. Cette compagne de tous les jours devient leur alliée la plus fidèle et un lien magique les unit progressivement.

Le personnage choisit une arme et se lie avec l'objet par un rituel informel qui dure 2d6 jours. Une fois par niveau, le personnage peut créer un lien avec une nouvelle arme, mais le lien qui le liait à la précédente disparaît.

4. Fidèle :

L'arme est considérée comme magique et octroie au PJ un *dé bonus* en attaque une fois par combat. Si l'arme est en vue et à moins de 10 m (ou sa portée dans le cas d'une arme de lancer), il peut la faire revenir dans sa main en action gratuite. Si l'arme est saisie par une autre créature, il doit emporter un test opposé de CHA contre la FOR de son adversaire pour la faire revenir dans sa main. Si elle n'est pas en vue, il sait toujours dans quelle direction elle se trouve.

5. Alliée loyale :

Une fois par combat, lorsqu'il obtient 1 au test d'attaque avec son arme, le joueur peut le remplacer par la valeur 20.

6. Arme dansante (M) :

Une fois par combat, le personnage peut demander à son arme de combattre pour lui. Elle attaque pendant [rang] rounds en utilisant la valeur d'attaque magique du PJ et en infligeant ses DM de base (plus un éventuel bonus de magie si l'arme est enchantée). S'il sombre dans l'inconscience, l'arme continue à veiller sur lui et à attaquer tous les ennemis qui approchent de son corps, tant que la durée totale de la capacité n'est pas atteinte. Ensuite elle devient inerte et tombe au sol.

7. Aura élémentaire (A) :

Une fois par combat, le personnage imprègne son arme d'une aura élémentaire pendant CON minutes. Cette aura lui offre un bonus de +1d4° aux DM qui prennent la forme de feu, d'acide, de froid ou d'électricité. L'élément choisi reste toujours le même. Ce bonus aux DM ne peut pas se cumuler à un autre bonus magique élémentaire (arc de feu, sort élémentaire, etc.).

8. Milles lames (L) :

Une fois par jour, le personnage fait couler son propre sang sur son arme : il sacrifie 2d4° PV et invoque les sœurs spirituelles de son arme. Pendant 5 rounds, tous les adversaires du personnage dans un rayon de 10 m autour de lui sont frappés par une arme translucide semblable à la sienne et subissent automatiquement 1d4° DM.

VOIE DU CHEVALIER DRAGON

L'ordre des chevaliers dragons est une unité mythique et grandiose réservée à l'élite de la chevalerie d'un puissant empire. La voie présentée ci-dessous a été conçue à partir des symboles liés au dragon rouge, mais elle peut évidemment être déclinée pour d'autres couleurs.

Pour choisir cette voie, il faut avoir acquis la capacité Monture fantastique (rang 5 de la voie du cavalier) et choisi un drake au niveau 9 (une sorte de lézard volant, cousin mineur du dragon). De fait, à moins d'une autorisation très spécifique du MJ, cette voie ne sera ouverte qu'à haut niveau (9 à 13).

4. Ordre du chevalier dragon :

Le cavalier rejoint l'ordre des chevaliers dragons avec le grade d'apprenti. Lorsqu'il porte les insignes de son ordre ou chevauche son drake, il gagne un bonus de +5 pour tous les tests de persuasion et d'intimidation. De plus, son drake obtient une réduction des DM contre le feu de 10.

5. Résistance au feu :

Le cavalier est désormais un membre à part entière de l'ordre des chevaliers

Dragon. Il a appris à résister aux flammes les plus féroces et il retranche 5 à tous les DM de feu subis (RD [feu] 5). Cette réduction passe à 10 une fois atteint le rang 7.

6. Épée de feu (M) :

Le cavalier peut enflammer son épée pour [5 + CHA] rounds. Elle inflige dès lors +1d4° DM de feu.

7. Monture puissante :

Le drake atteint sa pleine maturité et augmente ses capacités offensives.

DRAKE

| **AGI** +0 | **CON** +6* | **FOR** +6 | **PER** +1 |
| **INT** -2 | **CHA** +0 | **VOL** +2 |

Défense 22
Points de vigueur [10 + niveau × 6]
Initiative [Init. du personnage]

Attaque
[attaque magique] • **DM** 2d4°+6

8. *Souffle enflammé (A) :*

Le drake est désormais capable de cracher du feu au prix d'une action d'attaque une fois par combat. Toutes les cibles situées dans un cône de 10 m de long sur 10 m de large, subissent 8d4° DM de feu, ou la moitié seulement si elles réussissent un test d'AGI difficulté 12.

VOIE DU COMBATTANT DES TUNNELS

Le combattant des tunnels est le spécialiste de la survie dans l'outre-monde, le monde souterrain, mais c'est aussi et surtout un combattant redoutable parfaitement formé à éliminer les dangereuses hordes goblinoïdes qui pullulent sous terre.

4. Infravision :

Le combattant devient capable de voir dans le noir à une distance de 10 m (ou il augmente la portée de celle-ci de 10 m). De plus, il obtient +5 à tous les tests de survie et d'orientation en milieu souterrain.

5. Combat confiné :

Lorsque l'espace est réduit, le combattant des tunnels ne subit plus de *dé malus* en attaque avec une arme plus longue qu'une dague. Il peut utiliser une arme à deux mains avec un *dé malus*. De plus, puisqu'il peut rarement esquiver, le combattant améliore ses techniques de parade, il gagne +1 en DEF et ce bonus passe à +2 au rang 7, tant qu'il tient une arme en main. Ce bonus s'applique même en dehors d'un combat en milieu confiné.

6. Briseur de hordes (G) :

Une fois par round, le personnage inflige automatiquement 1d4° DM à chaque adversaire à son contact dont le NC est inférieur ou égal à la moitié de son propre niveau (il doit pouvoir agir et avoir une arme en main).

7. Tueur de nuées :

Le combattant des tunnels inflige +1d4° DM aux créatures de tailles Petite ou inférieures (striges, kobolds, etc.). Ce bonus s'applique aussi aux DM qu'il inflige aux nuées.

8. Briseur de voûte :

Une fois par combat, dans une cavité de moins de 6 m de hauteur, le combattant des tunnels peut frapper le sol ou un mur pour faire s'écrouler la voûte sur ses adversaires. Tous les adversaires dans une zone de 10 × 10 m face à lui subissent 4d4° DM à cause des rochers qui tombent du plafond. La zone affectée devient un terrain difficile et les créatures réduites à 0 PV sont ensevelies sous l'éboulis.

VOIE DU COMBAT DU MAL

Cette voie est destinée au pourfendeur de créatures maléfiques, chasseur de sorcière et autre inquisiteur. Elle peut aussi convenir à un barbare qui aurait une haine viscérale de la corruption.

4. Juste courroux (G) :

Chaque fois que le personnage est victime d'une *Attaque sournoise* (voie de l'assassin, profil de voleur) ou d'une *Attaque mortelle* (capacité de créature), il peut riposter par une attaque au contact en action gratuite.

5. Épée de lumière (M) :

L'arme du personnage brille d'une lumière magique équivalente à une torche pour le reste du combat. Elle occasionne +1d4° DM supplémentaire aux morts-vivants, aux créatures démoniaques ou aux animaux corrompus par le mal. Alternativement, si cette voie est choisie par un barbare qui déteste la magie, la lame ne brille pas et les DM supplémentaires sont juste le fruit de sa hargne.

6. *S*entir la corruption (L) :

Le personnage se concentre et détecte si une source maléfique est présente dans un rayon de 20 m autour de lui. Il ne peut ni déterminer sa localisation, ni sa nature. Les sources maléfiques possibles sont les démons, les morts-vivants, les animaux corrompus, les artefacts maléfiques, les lieux maudits.

7. Frappe suppressive (L) :

En plus d'infliger des DM normaux, cette attaque oblige la cible à faire un test opposé d'attaque magique contre le personnage. En cas d'échec, elle ne peut utiliser aucun pouvoir magique à son prochain tour.

8. Résister à la corruption :

Une fois par combat, le personnage résiste totalement à un sort ou un effet magique de son choix. De plus, il est immunisé aux effets de corruption : drain, affaiblissement, pourriture, empoisonnement ou maladie provoqués par les morts-vivants, les démons ou les animaux maléfiques ou corrompus.

VOIE DU COLOSSE

À force d'entraînement, le personnage développe une force prodigieuse et des muscles énormes. Il augmente son poids d'au moins 10 kg par rang atteint dans la voie, tout en muscle.

Il est nécessaire d'avoir au moins +3 en Force pour choisir cette voie.

4. *S*tature de géant :

Le colosse est considéré comme faisant une taille de plus que sa taille réelle (grande au lieu de moyenne, par exemple) pour déterminer s'il peut être affecté par les capacités spéciales des créatures et des adversaires (fauchage, agripper, etc.). De plus il inflige 1d6 DM à mains nues.

5. Résistance colossale :

Le colosse gagne immédiatement 5 PV supplémentaires, auxquels il ajoute sa CON.

6. Force du titan :

Le colosse augmente sa valeur de FOR de +1.

7. Poigne de fer :

Le colosse peut utiliser une arme à deux mains à une seule main (épée ou hache à deux mains). À deux mains, il peut utiliser une arme prévue pour une créature de taille grande qui inflige 2d8 DM au lieu de 2d6.

8. Attaque monumentale (L) :

Une fois par combat, le colosse rassemble toute sa puissance pour porter une attaque absolument dévastatrice en dépensant toute la rage accumulée jusque-là. L'attaque obtient un bonus de +5 pour toucher et un bonus aux DM de +1d4°/round de combat contre cette créature. Si la cible a un NC inférieur au niveau du colosse, elle est immédiatement *affaiblie* pour 1 round pour chaque round de combat. Pour le bonus au dégât comme pour l'état *affaibli*, on comptabilise tous les rounds précédents durant lesquels le personnage a attaqué la créature au moins une fois (maximum 5 rounds).

VOIE DU DANSEUR DE GUERRE

Populaire chez certaines tribus d'elfes sauvages ou de nomades du désert, ce style de combat inhabituel est constitué de pas de danse et d'acrobaties. Le combattant masque ses mouvements, ce qui le rend difficile à cerner et surprenant.

Pour pouvoir utiliser les capacités de cette voie, le personnage ne doit pas porter d'armure plus encombrante qu'une chemise de mailles.

4. Vent des lames :

Le personnage peut utiliser son AGI au choix en attaque au contact ou aux DM (mais pas les deux, sauf capacité l'y autorisant) au lieu de sa FOR lorsqu'il utilise une dague, une épée (courte, longue, sabre ou vivelame) ou une lance. Dans le cas d'une arme à une main, il ne peut bénéficier de ce bonus que sur sa main principale.

5. Pirouettes :

Les pas de danse rendent le personnage insaisissable. Il gagne +1 en DEF et ce bonus passe à +2 au rang 8. De plus, le personnage gagne un bonus de +5 aux tests de danse et d'acrobaties.

6. Attaque en mouvement (G) :

À chaque fois qu'il réalise une action limitée pour porter une attaque au contact, le personnage peut en plus se déplacer de 10 m avant ou après.

7. Danse des lames (L) :

Le personnage réalise un pas de danse et entre en transe pour le reste du combat. Pendant la *Danse des lames*, il peut réaliser une attaque gratuite supplémentaire à son tour chaque round bien qu'elle subisse un *dé malus*. Le personnage peut mettre fin à la transe au moment où il le veut, mais il ne peut recommencer avant le prochain combat. Toutefois, s'il reçoit les DM d'une attaque critique, la transe est stoppée net.

8. Volte-face :

Pour chaque round où le PJ attaque une cible différente de celle du round précédent, il obtient un *dé bonus* en attaque et un bonus de +1d4° aux DM sur sa première attaque.

VOIE DE L'ÉCORCHEUR

Chevalier noir, barbare tendance gore ou simplement guerrier sadique, le combattant qui choisit la voie de l'écorcheur soigne son apparence intimidante, toutefois ce n'est que secondaire : ce qu'il aime, c'est le goût du sang.

4. Armes dentelées :

Les armes et les lames du personnage sont dentelées, elles possèdent des formes torturées destinées à provoquer des blessures sanglantes. Le personnage obtient un bonus de +5 à tous ses tests d'intimidation. De plus, lors d'une attaque réussie, il provoque un effet de saignement qui inflige 1 DM par round à la victime pour le reste du combat. Pour stopper cette hémorragie, la victime doit recevoir des soins ou prendre une action limitée et réussir un test d'AGI difficulté 10. Cet effet de saignement passe à 2 DM au rang 8 de la voie. Il ne se cumule pas.

5. Armure à pointes :

L'armure et le bouclier du guerrier sont décorés de piques et de lames afin de blesser les

créatures qui l'attaquent. À chaque fois qu'une créature attaque au contact le personnage avec des armes naturelles (mains nues, griffes crocs) et qu'elle touche au moins une Défense de 10, elle subit 1d4 DM. Ces DM passent à 1d4° au rang 7.

6. Blessures affreuses :

Les blessures infligées par les attaques au contact du personnage sont très longues à guérir. Les effets de soins ou de régénération sont divisés par 2 lorsqu'il s'agit de guérir ces DM.

7. Hémorragie interne :

Lorsque le personnage inflige un critique, la victime subit 1d4° DM supplémentaires à chaque round suivant pendant 3 rounds.

8. Impitoyable :

Lorsque l'écorcheur rate une attaque, il inflige tout de même 1d4° DM à sa cible (de même nature que les DM habituels de son attaque).

VOIE DU GUERRIER-MAGE

Cette voie permet de lancer des sorts en armures, elle peut s'avérer très utile pour un concept de chevalier de la mort (chevalier-sorcier).

Exceptionnellement, cette voie donne seulement 4 PV par niveau. Il est nécessaire d'avoir acquis au moins une voie de combattant et une voie de mage.

4. Magie en armure :

Le personnage peut lancer des sorts de magie profane en armure. Le bonus de DEF total des protections portées doit être inférieur ou égal au rang - 2. Par exemple, au rang 4, le personnage peut lancer des sorts en armure de cuir, et au rang 8, il peut porter une armure de plaque. Lorsqu'il respecte cette limitation, il est dispensé du surcoût de mana pour lancer un sort en armure (voir Profils hybrides, page 176). Les bonus magiques des armures ne comptent pas dans le calcul de cette limitation. Cette capacité ne permet pas d'apprendre à utiliser des armures.

5. Rituel de combat :

Parmi les sorts infligeant des DM que connaît le personnage, il en choisit un qui lui coûte désormais 1 PM de moins à lancer.

6. Déflexion arcanique (G) :

Le combattant dépense 1 PM pour obtenir +2 en DEF contre une attaque. Il peut annoncer cette action après avoir pris connaissance du résultat de l'attaque, de façon à la faire échouer. Il ne peut pas dépenser plus d'un PM par attaque, mais peut utiliser cette capacité plusieurs fois dans le round. À partir du rang 9, il peut dépenser 3 PM pour obtenir +5 en DEF.

7. Magie de combat :

Lorsqu'il utilise la Concentration (L) pour lancer un sort de rang 1 à 3, le combattant peut choisir de faire une attaque au contact gratuite au lieu de réduire son coût.

8. Frappe des arcanes (G) :

Le personnage insuffle sa puissance magique dans une attaque au contact : il dépense 1 PM pour obtenir un *dé bonus* et +1d4° aux DM sur cette attaque.

VOIE DE L'OURS

Les guerriers-ours adoptent la philosophie, les techniques de combat et parfois même la forme de leur animal totémique.

4. Caractère d'ours :

Le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests d'intimidation. Une fois par combat, il peut pousser un terrible grondement en action gratuite. Tous les adversaires à son contact de NC inférieur à son niveau doivent réussir un test de VOL difficulté [6 + rang] ou s'enfuir en courant pendant 1d4 rounds.

5. Hibernation :

Le personnage peut dormir sans interruption jusqu'à 2 jours par rang. Durant cette période, il n'a besoin ni d'eau ni de nourriture et ne souffre pas plus du froid que de la chaleur ; il récupère normalement de ses blessures. Après avoir dormi plusieurs jours de suite, le personnage est capable de rester le même nombre de jours sans dormir.

6. Métamorphose (L) :

Une fois par jour, le personnage peut prendre la forme d'un ours pendant [1d6+CON] minutes. Le personnage ne doit pas porter d'armure plus lourde que le cuir renforcé pour utiliser cette capacité.

OURS BRUN

TAILLE GRANDE

AGI +1 | **CON** +6* | **FOR** +6 | **PER** +2 | **CHA** -2 | **INT** [INT du personnage] | **VOL** [VOL du personnage + 2]

Défense [12 + rang]
Points de vigueur [rang × 5]
Initiative 11

Attaque

Morsure et griffes attaque magique du personnage • **DM** 2d4+6

Le personnage conserve sa propre INT, mais il a tendance à réagir comme l'animal qu'il est devenu et ne peut plus utiliser ses capacités de profil. Si le personnage est réduit à 0 PV sous cette forme, il reprend forme humaine au début de son prochain tour par une action de mouvement et retrouve les PV qu'il avait avant la transformation.

7. Étreinte de l'ours (L) :

Une fois par combat, le personnage peut se saisir d'un adversaire dont la FOR est inférieure à la sienne et l'écraser entre ses bras puissants. Sur un test d'attaque au contact réussi, le personnage inflige [2d4°+FOR] DM à sa cible et elle est *immobilisée* entre ses bras. À son tour, la victime peut tenter de se libérer avec un test de FOR en opposition ; en cas d'échec, elle ne peut faire aucune action. À chacun des tours suivants, tant que l'étreinte est maintenue, le personnage inflige à nouveau des DM sans avoir à réaliser son test d'attaque. Cette capacité peut être utilisée sous forme d'ours.

8. Métamorphose supérieure (L) :

Les plus puissants guerriers-ours peuvent prendre la forme d'un ours une fois par combat (nécessite de terminer une récupération rapide). Ces métamorphoses durent chaque fois jusqu'à [1d6+CON] heures.

VOIE DU PORTEUR DE BOUCLIER

Cette voie permet de devenir un expert du bouclier. Un guerrier ayant complété la voie du bouclier ou un chevalier celle de la guerre pourront trouver là une spécialisation toujours plus pointue dans le domaine défensif.

4. Parade au bouclier (G) :

Une fois par combat, le personnage peut parer une attaque au contact ou à distance qui le touche avec son bouclier (action gratuite). Il ne subit aucun DM sauf s'il s'agit d'un critique (il ne peut pas le parer).

5. Attaque au bouclier (G) :

Une fois par round, le personnage peut faire une attaque gratuite au bouclier. Il subit un *dé malus* en attaque et il inflige [1d4°+FOR] DM.

6. Bousculade :

Lorsque le personnage réussit son attaque au bouclier, il peut choisir de faire reculer sa cible de 2 m. Si la cible est d'une taille supérieure à la sienne, il doit emporter un test opposé de FOR. De plus, le personnage augmente de +1 la DEF apportée par son bouclier. Ce bonus passe à +2 au rang 8 de la voie.

7. Dévier les coups (G) :

Une fois par round, en action gratuite, le personnage retranche la valeur de DEF de son bouclier

(bonus de magie inclus) aux DM subis d'une attaque au contact ou à distance, sauf s'il est *surpris*.

8. Lancer de bouclier (A) :

Le personnage peut lancer son bouclier à une portée de 20 m par une action d'attaque s'il réussit un test d'attaque à distance, il inflige les DM d'une *Attaque au bouclier* et la cible doit faire un test de FOR difficulté [10 + FOR du personnage] ou être *renversée*. Tant que le bouclier est à moins de 20 m du personnage, il peut le faire revenir à son bras (et l'équiper) par une action de mouvement (M).

VOIE DU TUEUR DE GÉANTS

Célèbres parmi les nains, les tueurs de géants sont une caste à part, des têtes brûlées qui se sont spécialisées dans les combats contre cet ennemi ancestral dans les montagnes. Avec le temps, cette pratique extrême a été adoptée par d'autres peuples.

4. Profil bas :

Que ce soit pour approcher ou pour éviter les grandes créatures, le tueur de géants sait se faire tout petit. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion destinés à échapper à la perception des créatures de taille grande et supérieure.

5. Ventre mou :

Le personnage sait se placer de façon à atteindre les parties molles ou vitales en passant sous les grandes créatures. Il ignore la RD des créatures lorsqu'elle est basée sur leur taille.

6. Réduire la distance :

Le personnage est passé maître dans l'art de réduire la distance pour gêner les créatures avec une grande allonge. Il obtient +1 en DEF contre les créatures de taille grande, +2 contre les créatures énormes et +3 contre les créatures colossales.

7. Pieds d'argile (L) :

Le tueur de géants réalise une attaque aux jambes contre une créature de taille grande ou supérieure. En cas de réussite, il inflige ½ DM, mais la créature est *ralentie* au prochain round et *invalide* pour tout le reste du combat. En cas de réussite avec une marge d'au moins 10 points, la cible est de plus *renversée* ! Une cible ne peut subir ces effets plus d'une fois par combat (*ralenti* et *invalide*).

8. Tueur de géants :

Le personnage est habitué à combattre les géants et les énormes créatures. Il obtient +1d6 DM contre les créatures de taille grande, +1d4° DM contre les créatures de taille énorme et +2d4° DM contre celles de taille *colossale*. Si votre PJ n'est pas un nain, c'est sans doute parce qu'il est capable de sauter sur sa victime pour atteindre des points vitaux. S'il s'agit d'un nain, c'est plutôt parce que sa victime a posé genoux à terre !

VOIES DE MAGE

Les sorts des voies de mage sont tous indexés sur l'Intelligence. Toutefois, si un ensorceleur (ou un barde) choisit une de ces voies, il utilisera son Charisme.

VOIE DE L'ARCHIMAGE

La voie de l'archimage est la voie par défaut des plus grands magiciens, elle est le prolongement direct de la voie de la magie universelle et leur ouvre un éventail de pouvoirs défensifs et offensifs importants.

4. Sceptre défensif :

Le bâton du mage est un outil de défense complet, il lui sert aussi bien à parer efficacement en mêlée qu'à se protéger des sorts adverses. Lorsqu'il tient son bâton en main, le personnage gagne un bonus de +1 en DEF et à tous les tests opposés de magie effectués pour résister à des sorts. Ce bonus passe à +2 au rang 6 et +3 au rang 8.

5. Bâton magique :

Le personnage choisit un sort de rang 1 de la famille des mages. Il est lié à son bâton et il peut l'utiliser au prix d'une action de mouvement sans dépense de mana. À partir du rang 7, il peut ajouter un sort de rang 2 qui ne coûte pas non plus de point de mana.

6. Paralysie (L)* :

Le lanceur de sort paralyse autant de créatures qu'il le peut (cf. ci-après) dans un rayon de 10 m autour de lui pendant [1d4° + INT] rounds. Il doit maintenir sa concentration par une action de mouvement pendant toute la durée du sort. Il peut affecter autant de créatures qu'il souhaite tant que la somme de leurs NC ne dépasse pas son niveau. Les créatures de NC 4 ou plus peuvent se libérer du sort en réussissant un test de CON difficulté 15, une tentative par round (G).

7. Barrière magique (L)* :

Une fois par jour, le lanceur de sort trace une ligne imaginaire de son bâton, qui constitue une frontière invisible que nul ne saurait franchir sans son autorisation. Toute créature qui tente de passer ressent une forte contrainte à rebrousser chemin ; si elle tente de forcer le passage, elle doit réaliser un test opposé d'attaque magique contre le personnage. En cas d'échec, elle subit [5d4° + INT] DM et ne peut faire de nouvelle tentative avant une heure. En cas de succès, elle parvient à franchir la limite et ne subit que la moitié des DM. La frontière mesure un maximum de 20 m de long (sans limite de hauteur) et sa durée est de 24 h.

8. Métamorphose d'autrui (A)* :

Le lanceur de sort doit réussir un test opposé d'attaque magique contre une cible à une portée de 20 m. Il la transforme en un animal de taille petite ou inférieure de son choix (grenouille et mouton sont les favoris des magiciens). La créature possède 1 PV (grenouille) ou 2 PV (mouton), et si elle est réduite à 0 PV, elle retrouve sa forme initiale et doit faire un **test de CON difficulté 10**. En cas d'échec, elle meurt. La durée du sort dépend du NC de la cible :

- **NC 0 à 1 :** permanent
- **NC 2 :** 24 h
- **NC 3 :** 1d6 h
- **NC 4 :** 1d6 minutes
- **NC 5+ :** 1d6 rounds
- **NC égal ou supérieur au mage :** 1 round

Une créature ne peut pas être la cible de ce sort (réussi ou raté) plus d'une fois par combat.

VOIE DU CHAOS

Parfois aussi appelée voie de l'arc-en-ciel, cette voie manipule une énergie étrange et subtile dont les couleurs de l'arc-en-ciel ne sont que la manifestation d'une magie instable et étrange.

4. Arc-en-ciel (A)* :

Un rayon de lumière arc-en-ciel jaillit de la main du personnage et sur un test opposé d'attaque magique réussi, il percute une cible à une portée de 10 m. Les effets du sort dépendent du niveau de la cible (ou NC pour une créature).

- **NC 1 ou moins :** inconscient 1d6 rounds.
- **NC 2 ou 3 :** *aveuglé* 1d6 rounds.
- **NC 4 et plus :** *affaibli* 1d6 rounds.

Aucune créature d'un niveau supérieur ou égal au magicien ne peut être affectée par le sort.

5. Mur arc-en-ciel (A)* :

Le sort crée un mur opaque de couleurs chatoyantes et changeantes. Le personnage invoque au choix un mur rectiligne qui mesure jusqu'à 5 m de haut et 3 m de long par rang ou un mur circulaire d'un diamètre maximal égal au rang, dans les deux cas pour une durée d'INT minutes. Si une créature d'un NC inférieur au niveau du personnage tente de traverser le mur, elle est violemment repoussée de 2d4° mètres en arrière et elle subit autant de DM. Une créature de niveau supérieur ou égal doit réussir un test d'INT difficulté [10 + INT du personnage] pour le franchir ou subir le même effet que les autres en cas d'échec. Le magicien peut passer à travers le mur comme s'il n'existait pas. Le mur stoppe toutes les attaques magiques et les projectiles lancés à travers disparaissent simplement (une arme magique réapparaît à la fin du sort à l'endroit où elle a disparu).

6. Pont arc-en-ciel (A)* :

Le personnage crée un pont arc-en-ciel pendant INT heures entre deux points situés en vue (la distance peut mesurer plusieurs kilomètres). Les alliés du magicien peuvent l'emprunter comme un pont normal, mais la distance séparant les deux arches est parcourue instantanément. Les autres créatures doivent faire un test d'INT difficulté [10 + INT du mage]. En cas d'échec, déterminez l'effet aléatoirement en lançant 1d6.

1-2 : La créature est projetée en l'air et subit 3d4° DM de chute.

3-4 : la créature est projetée dans le temps et réapparaît 1d4° min plus tard.

5-6 : la créature est projetée dans l'espace et elle réapparaît à 1d4° km dans une direction aléatoire.

7. Explosion multicolore (A)* :

L'explosion produit les mêmes effets que l'arc-en-ciel dans une zone de 10 m de diamètre à une portée de 30 m.

8. Sphère multicolore (A)* :

Le magicien invoque une sphère immobile de lumières chatoyantes de 5 m de diamètre autour de lui, pour une durée d'INT heures. Aucun sort ne peut traverser la sphère (dans un sens comme dans l'autre) et les créatures subissent un effet qui dépend de leur NC.

- **NC inférieur à la moitié du niveau du personnage :** téléportation à une distance de 2d4° × 100 km dans une direction aléatoire.
- **NC inférieur au niveau du personnage :** téléportation à une distance de 2d4° km.
- **NC supérieur ou égal au niveau du personnage :** comme le précédent, mais la créature peut résister et réussir à entrer dans la sphère en réussissant un test d'INT difficulté [10 + INT du personnage].

Le lieu où la créature est téléportée doit être sans danger direct (ni dans un endroit solide ni dans les flammes, etc.). Le magicien peut entrer et sortir à volonté de la sphère ainsi que toute personne qu'il autorise à passer.

VOIE DES CRISTAUX

Le personnage a appris l'art de la taille et de l'harmonisation des cristaux magiques.

Pour fonctionner, un cristal doit être lancé près de la tête du personnage, il se met alors à tourner rapidement autour de celle-ci. Activer ou désactiver un cristal correspond à une action limitée. Le personnage peut activer ou désactiver un cristal qu'il a fabriqué à n'importe quelle distance par une action limitée. Fabriquer un cristal demande 1d6 jours de travail et la dépense de 500 pa.

4. Premier cristal :

Le personnage apprend à créer le cristal de son choix. Il peut le porter où le confier à la personne de son choix. Il ne peut activer qu'un seul cristal à la fois.

5. Second cristal :

Le personnage apprend à créer un cristal de son choix. Il peut activer les effets de 2 cristaux simultanément, mais pas plusieurs fois le même sur une personne.

6. Troisième cristal :

Le personnage apprend à créer deux nouveaux cristaux de son choix. Il peut activer les effets de 3 cristaux simultanément, mais pas plusieurs fois le même sur une personne.

7. Quatrième cristal :

Le personnage apprend à créer deux nouveaux cristaux de son choix. Il peut activer les effets de 4 cristaux simultanément, mais pas plusieurs fois le même sur une personne.

8. Cinquième cristal :

Le personnage apprend à créer trois nouveaux cristaux de son choix. Il peut activer les effets de 5 cristaux simultanément, mais pas plusieurs fois le même sur une personne.

Couleur	Forme	Effet
Blanc laiteux	Fuseau	Régénération (1 PV/h)
Bleu incandescent	Sphère	Bonus de +1 en PER
Bleu nuit	Rhombe	Bonus de +5 en Init.
Bleu pâle	Rhombe	Bonus de +1 en FOR
Irisé	Fuseau	Permet de survivre sans respirer
Noir fumé	Prisme	Résistance au feu et au froid 10 points
Orange	Fuseau	Résistance acide et électricité 10 points
Violet	Sphère	Bonus de +1 en CHA
Rose laiteux	Prisme	Bonus de +2 en DEF
Rouge sang	Rhombe	Bonus de +1 en CON
Rouge et bleu	Sphère	Bonus de +1 en INT
Rose vif	Sphère	Bonus de +1 en AGI
Translucide	Fuseau	Permet de subsister sans boire ni manger
Vert pâle	Prisme	Bonus de +1 en attaque

VOIE DE L'ÉLÉMENTALISTE

La trame de la matière est constituée des éléments primordiaux : (air, terre, feu et eau),, liés par les énergies élémentaires (électricité - ou foudre -, acide, feu et froid). Certains lanceurs de sorts sont passés maîtres dans l'art de manipuler ces énergies : on les appelle élémentalistes.

4. Élément de prédilection :

Le personnage choisit un élément parmi feu, froid, électricité et acide. Lorsqu'il utilise un sort de cet élément, il obtient un bonus de +2 en attaque magique et il augmente de +2 la difficulté de tous les tests destinés à résister au sort.

5. Résistance élémentaire :

Le personnage ne subit que la moitié des DM provenant de son élément de prédilection. Il peut transformer un sort élémentaire pour le remplacer par son élément de prédilection en action gratuite.

6. Invocation d'élémentaire (L)* :

Une fois par combat, le magicien invoque un élémentaire de l'élément de son choix, il lui obéit pendant INT minutes puis disparaît. Il agit au tour du magicien.

ÉLÉMENTAIRE

CRÉATURE NON VIVANTE DE TAILLE GRANDE

| **AGI** +2 | **CON** +6* | **FOR** +6* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +4 |

Défense 19
Points de vigueur [niv. du magicien × 5]
Initiative 10

Coup [attaque magique du magicien]
• **DM** 2d4°+6
Feu : +1d4° DM, immunisé au feu.
Eau : *dé bonus* en attaque, immunisé à l'acide.
Air : vol 30 m, immunisé à la foudre.
Terre : +5 DEF, immunisé au froid.

7. Élément puissant :

Le personnage ajoute +1d4° aux DM de tous les sorts qui infligent des dommages de son élément de prédilection. Les sorts qui infligent des DM sur la durée augmentent seulement leurs DM initiaux (flèche enflammée, etc.).

8. Métamorphose élémentaire (A)* :

Le personnage peut prendre une seule forme élémentaire de son choix pendant [5 + INT] minutes. La forme élémentaire lui permet de retrancher 5 points à tous les DM subis (RD 5), elle l'immunise aux DM de la forme choisie et lui octroie les capacités suivantes :

- **Feu :** le personnage ajoute +2d4° DM de feu à toutes ses attaques au contact. Une créature qui s'attaque à lui avec des armes naturelles subit 1d4° DM pour chaque attaque réussie.
- **Eau :** le personnage guérit toutes ses blessures au rythme de 1d4° PV par round et il peut déformer son corps pour passer dans le moindre interstice.
- **Terre :** le personnage obtient un bonus de +3 en FOR (+3 attaque et DM au contact et +3 tests de FOR) et en DEF.
- **Air :** le personnage peut voler (à une vitesse de 20 m par action de mouvement), il divise par deux les DM de ses attaques physiques mais pas ceux des sorts) et sa RD passe à 10.

VOIE DE L'ENCHANTEUR

Il est des mages qui se spécialisent dans la fabrication d'objets magiques (voir le chapitre « Objets magiques », page 242).

Requis : au moins une voie de magie jusqu'au rang 4

Rangs 4 à 8 :

Le personnage peut enchanter des objets magiques dont le niveau de magie maximal est égal à [rang atteint dans la voie – 3] (donc

niveau de magie 1 au rang 4). Si vous jouez avec le module *high fantasy* (voir *Atlas d'Osgild & règles optionnelles*), vous pouvez si vous le souhaitez doubler ce niveau.

VOIE DU GEL

Les sorciers et les sorcières des cimes ou des étendues glacées du grand nord sont des adversaires redoutables.

4. Verglas (A)* :

Un verglas glissant recouvre le sol sur une surface de 10 m de diamètre pendant INT minutes (vous pouvez stopper le sort plus tôt). Dans cette zone, pour rester debout il faut réussir un test d'AGI de difficulté 10 à son tour, s'y déplacer ou combattre demande un test de difficulté 15. Un échec signifie que la créature est *renversée* se relever nécessite de réussir un nouveau test d'AGI difficulté 15 et prend un round. Ramper en dehors de la zone demande un round complet.

5. Cœur de glace :

Vous divisez par deux tous les DM de froid que vous subissez et vous êtes désormais immunisé à la peur.

6. Souffle glacial (A)* :

Le mage ouvre la bouche et souffle un blizzard glacial et des éclats de glace tranchants. Le sort affecte toutes les créatures dans un cône approximatif de 20 m de long sur 20 m de large à son extrémité. Les victimes subissent [4d4° + INT] DM et sont *ralenties* pour 1 round si elles ratent un test de CON difficulté [10 + INT]. Sinon, elles subissent seulement la moitié des DM et ne sont pas *ralenties*.

7. Présence glaciale (A)* :

L'ensorceleur transforme son corps en glace vivante, il gagne +4 en DEF, est immunisé au froid et divise les DM de feu par deux. Les créatures qui le touchent ou l'attaquent avec des armes naturelles subissent 1d4° DM. Lorsqu'il marche, il gèle le sol et peut se déplacer sur l'eau en la transformant en glace. Le sort a une durée de [1d6 + INT] minutes.

8. Cryogénisation (A)* :

Le mage projette un rayon de froid absolu sur sa cible. S'il réussit un test opposé d'attaque magique ou si la cible est volontaire, elle est congelée dans une gangue de glace de la forme d'un énorme cristal. La gangue peut être détruite en lui infligeant 50 DM ; sinon, elle se brise d'elle-même après une durée qui dépend du NC de la créature.

- **NC 1 ou moins :** valeur d'INT en siècles
- **NC 2 :** valeur d'INT en années
- **NC 3 :** valeur d'INT en jours
- **NC 4 :** valeur d'INT en heures
- **NC 5 :** valeur d'INT en minutes
- **NC 6 et + :** valeur d'INT en rounds

Si la cible est volontaire, la durée du sort est la même que si elle était de NC 1.

VOIE DE L'INVOCATION MAJEURE

L'invocation n'est pas une magie d'attaque, mais elle permet d'obtenir des miracles presque sans limites.

Durée d'incantation : tous les sorts de la voie de l'invocation majeure sont des actions limitées qui demandent un rituel d'incantation d'une durée d'une minute, mais ils bénéficient automatiquement de la Concentration, c'est-à-dire qu'ils coûtent un nombre de PM égal à leur rang - 2.

4. Monture fantôme (L)* :

Le personnage conjure un cheval fantomatique qui peut le transporter (plus éventuellement un autre cavalier) pendant [1d4° + INT]

heures. Cette monture est un peu plus rapide qu'un cheval ordinaire (10 km/période) sauf si elle transporte deux cavaliers (5 km/h). Elle n'est pas ralentie par les terrains difficiles ; à partir du rang 6, elle peut courir sur l'eau et à partir du rang 8, elle peut se déplacer dans les airs. Ce type de monture ne peut être guidée que par son invocateur.

5. Manoir d'outre-monde (L)* :

L'invocateur enchante une porte ordinaire existante (pas une porte artificielle) et, pour une durée allant jusqu'à 1 h/niveau, elle s'ouvre sur un manoir magique au lieu de l'endroit habituel. La porte garde ses caractéristiques originelles (solidité, serrure, etc.), mais ne peut pas être bloquée par magie. Le manoir possède jusqu'à une pièce par niveau, pour une surface totale jusqu'à 50 m² par niveau de l'invocateur. Il est meublé selon le style choisi par l'invocateur, depuis un taudis lugubre jusqu'à un palais luxueux rempli de victuailles et de vaisselle d'or (aucun objet magique). Les pièces n'ont pas de fenêtre et les objets disparaissent s'ils sortent du manoir. La nourriture qui peut y être trouvée possède des qualités gustatives à la discrétion de l'invocateur. Tous ces aliments désaltèrent ou procurent un effet normal de satiété, mais ils ne nourrissent pas réellement. Si l'invocateur utilise à nouveau ce sort alors qu'un autre manoir était encore actif, le premier disparaît immédiatement. Toutes les créatures à l'intérieur du manoir au moment où il disparaît, sont éjectées devant la porte et subissent 1d6 DM.

6. Navire fantôme (L)* :

Un navire fantôme surgit des profondeurs de la mer et se place sous les ordres du personnage. Il est recouvert d'algues et de coquillages, il n'a pas d'équipage et n'en a nul besoin. Il se déplace au bon vouloir du personnage à une vitesse de 20 km/h. Il peut abriter une vingtaine de personnes, mais peut en transporter jusqu'à cent. Il disparaît au prochain lever de soleil. Le

navire fantôme ne peut naviguer à plus d'une journée de la côte la plus proche, les étendues lointaines lui sont interdites… À partir du rang 8, le personnage devient capable d'invoquer une nef fantôme qui navigue dans les airs (considéré comme un sort de rang 8 pour le coût en PM).

7. Chasseur ailé (L)* :

Le personnage invoque à son service une créature ailée de grande taille pendant 24 h. À son arrivée, il doit lui donner la mission de trouver et de lui rapporter une personne ou un objet. Le chasseur se met immédiatement en chasse avec un instinct infaillible et la trouve à moins que la cible ne soit dissimulée par magie (sort de non-détection, par exemple). Le chasseur utilise au mieux ses capacités et son intelligence pour réussir sa mission, mais il ne combat pas, sauf pour se défendre. Il parcourt jusqu'à 25 km/h. En cas de réussite, le chasseur rapporte l'objet ou la créature et le dépose devant l'invocateur. À la fin de la durée du sort, si le chasseur ailé n'a pas pu remplir sa mission, il entre dans une rage destructrice, il retrouve alors le personnage qui l'a invoqué et l'attaque jusqu'à ce qu'il soit vaincu (il n'utilise pas sa capacité d'*Enlèvement* pour ce combat).

8. Portail magique (L)* :

Une fois par jour, le personnage peut faire apparaître un portail lumineux pour une durée maximale de [5 + INT] minutes, bien qu'il puisse mettre fin au sort à tout moment. Cette porte apparaît simultanément dans un autre lieu choisi par le magicien, soit à portée de vue, soit à un endroit parfaitement connu du magicien à une portée maximale égale à son niveau × 10 km. Tant qu'il est actif, le portail magique peut être emprunté dans un sens ou dans un autre par toute créature de taille énorme ou inférieure.

CHASSEUR AILÉ | NC5

Le chasseur ailé ressemble à un humain à la peau noire, doté d'une tête de faucon de la même couleur. Ses bras sont remplacés par des ailes et ses jambes par de puissantes serres.

TAILLE GRANDE, CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** +1 | **CON** +6 | **FOR** +6 | **PER** +0 |
| **CHA** +0 | **INT** +2 | **VOL** +6 |

Défense 18
Points de vigueur 50
Initiative 12

Serres +10 • **DM** 2d6+6

VOL RAPIDE :
Le chasseur ailé obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'il est en vol. Au premier round de combat, la créature obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol, elle peut tenter un enlèvement.

ENLÈVEMENT :
Le chasseur ailé peut tenter d'agripper une cible de taille moyenne ou inférieure en action d'attaque. La cible peut faire un test de FOR opposé pour échapper à son étreinte à sa première attaque, en cas d'échec, elle est *immobilisée* et elle ne peut pas se libérer avant que le serviteur ne décide de la relâcher ou qu'il soit vaincu.

VOIE DU MAGE DE GUERRE

Les mages de guerre sont de véritables machines à tuer. Ils représentent les pires terreurs des soldats, la mort venue du ciel, l'enfer sur terre. Ils peuvent être de puissants mages royaux qui défendent les intérêts de leur souverain avec loyauté ou d'infâmes mercenaires qui louent leur puissance de frappe au plus offrant.

Requis : connaître au moins trois sorts qui infligent des DM directs (Projectile de mana, Explosion de feu, Foudre, etc.).

4. Coup au but (G) ou (M)* :

Le personnage ou la cible (portée 10 m) bénéficie d'un bonus de +10 sur son prochain test d'attaque contre DEF (au contact, à distance ou magique au choix) qui doit être exécuté avant la fin du round. Si ce sort est lancé en action de mouvement, il coûte seulement 2 PM.

5. Explosion différée (A)* :

Le personnage invoque une bille de feu qui se positionne là où le mage lui en donne l'ordre. La trajectoire peut comporter jusqu'à deux coudes à 90° et la distance totale parcourue ne doit pas dépasser 50 m. Le magicien n'a pas besoin de voir le lieu. La bille explose immédiatement si une des conditions suivantes est remplie.

- Quelque chose ou quelqu'un touche la bille.
- Le magicien prononce un mot de commande (action gratuite).
- Le délai fixé par le magicien est terminé.
- Au bout d'un nombre de minutes égal à l'INT du personnage.

La bille de feu explose dans un rayon de 5 m et inflige [4d4° + INT] DM. Les créatures qui réussissent un test d'AGI difficulté [10 + INT] ne subissent que la moitié des dégâts. Avant son explosion, la bille de feu produit une lumière équivalant celle d'une torche.

6. Aura du chef de guerre (A)* :

Tous vos alliés dans un rayon de 20 m autour de vous bénéficient d'un bonus de +1 en DEF et aux DM pendant INT minutes. À partir du niveau 16, ce bonus passe à +2.

7. Épargner les alliés :

Vous êtes capable de sculpter et de contrôler la puissance de vos sorts de zone de façon à épargner vos alliés. Lorsque vous lancez un sort de zone, vous pouvez dépenser 1 PM par allié présent dans la zone que vous souhaitez épargner.

8. Vague de feu (L)* :

Le personnage dresse un mur de feu de 3 m de hauteur et de 20 de large à une portée initiale de 10 m. La vague de feu s'éloigne de lui et parcourt 50 m en infligeant [5d4° + INT] DM sur son passage. Les créatures qui réussissent un test d'AGI difficulté 15 ne subissent que la moitié des DM.

VOIE DE LA MAGIE DE L'ESPRIT

Ces mages qui utilisent la magie de l'esprit font partie des plus terribles adversaires et de ceux qui suscitent les plus grandes peurs et la haine la plus profonde. Quoi de plus terrible que ne pas pouvoir protéger l'intimité de ses pensées ou de devoir céder le contrôle de son propre corps à un autre esprit contre son gré…

4. Esprit impénétrable (A)* :

Le personnage ou un allié au contact est immunisé à toutes les tentatives de détection des mensonges, des sentiments ou des émotions, même magiques pendant INT heures. Il ne peut pas non plus être localisé ou scruté par des moyens magiques (sorts ou pouvoirs comme *clairvoyance* ou *détection de l'invisible*). En plus de ce sort, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à cacher ses émotions et ses sentiments ou pour résister aux sorts qui affectent l'esprit (charme, fascination, domination, etc.).

5. Lire les pensées (A)* :

S'il réussit un test opposé d'attaque magique contre une créature de NC inférieur à son niveau, le personnage « entend » les pensées de la cible, pendant [1d6 + INT] rounds (portée 20 m). Il ne peut fouiller dans sa mémoire, seulement savoir ce qu'elle pense

à ce moment-là. En combat, le lanceur obtient un bonus de +3 en DEF contre les attaques portées par la cible du sort.

6. Prison mentale (A)* :

Une fois par combat, le personnage peut faire un test opposé d'attaque magique contre une cible à une portée de 20 m. En cas de réussite, la victime est emprisonnée dans un labyrinthe extradimensionnel. La durée d'emprisonnement dépend du NC de la cible :

- NC 1 ou moins, valeur d'INT jours ;
- NC 2, valeur d'INT heures ;
- NC 3, valeur d'INT minutes ;
- NC 4 et +, 1d6 rounds.

La cible peut faire un test d'INT difficulté [10 + INT] pour diviser par deux sa durée d'emprisonnement (minimum 1 round). Dans tous les cas, si la victime possède une valeur d'INT supérieure ou égale à celle du mage, elle n'est pas affectée par le sort.

7. Attaque mentale (A)* :

Une surcharge de stimulus sensoriels qui provoque des DM et éventuellement une perte de connaissance de la cible. Le personnage fait un test opposé d'attaque magique contre une cible à une portée de 20 m. En cas de succès, il inflige [5d4° + INT] DM et la cible doit faire un test d'INT difficulté [10 + INT]. En cas d'échec, si la cible est de niveau inférieur au mage, elle perd conscience pour 1d6 rounds, sinon elle est *immobilisée* (sonnée debout) pour 1 round.

8. Contrôle mental (A)* :

Si le personnage réussit un test opposé d'attaque magique contre une cible à une portée de 20 m, il prend le contrôle des actions de sa cible (c'est le joueur qui décide de ses actions comme s'il s'agissait de son PJ). Pendant ce temps-là, le corps du mage est inactif.

La durée du contrôle dépend du NC de la cible :

- NC 1 ou moins, valeur d'INT heures ;
- NC 2, valeur d'INT minutes ;
- NC 3, valeur d'INT rounds ;
- NC 4 et +, 1d6 rounds.

La cible peut faire un test d'INT difficulté [10 + INT] pour diviser par deux la durée de contrôle (minimum 1 round). Dans tous les cas, si la victime possède une valeur d'INT supérieure ou égale à celle du mage, elle n'est pas affectée par le sort. Le mage ne peut contrôler plus d'une créature à la fois.

VOIE DE LA MAGIE DES MOTS

Certains disent que le verbe précéda la matière et que les mots qui décrivent le monde servent à le modeler. Ceux qui empruntent la voie de la magie des mots suivent ces préceptes à la lettre et ils sculptent le monde par leur volonté.

Cette voie est accessible aux bardes comme s'il s'agissait d'une voie de leur famille de profil.

4. Chant fascinant (A)* :

Le lanceur de sort entonne un chant si merveilleux qu'il fascine toutes les créatures humanoïdes et les animaux de NC 1 ou inférieur dans un rayon de 20 m. Le NC augmente de 1 par rang acquis (NC 2 au rang 6, NC 3 au rang 7 et enfin NC 4 au rang 8). Les victimes cessent toute activité tant que le personnage continue à chanter par une action de mouvement à chaque round et pour une durée maximale de [1d6 + INT] minutes et, si le personnage se déplace, elles le suivent. Les créatures sourdes ou qui se bouchent les oreilles sont immunisées au sort tant qu'elles ne l'entendent pas. Une créature blessée pendant le sort reprend ses esprits et elle y est immunisée pendant 24 h. Un barde peut aussi utiliser un instrument de musique pour lancer ce sort.

5. Poids des mots (L)* :

Le personnage déforme la réalité et la plie à sa volonté par la force du conte. Par exemple, avant de savoir si une porte est fermée à clé, il dira « La porte était habituellement fermée à clé mais, ce jour-là, le maître des lieux, pressé de rejoindre sa fougueuse maîtresse, avait oublié de la verrouiller ». Le personnage peut tenter d'altérer la réalité tant que celle-ci n'a pas été révélée, ensuite ce n'est plus possible. Le MJ peut choisir de refuser les allégations du joueur mais, dans ce cas, les points de mana ne sont pas dépensés.

6. Cri de la banshee (A)* :

Une fois par jour, le personnage peut pousser un terrible cri. Toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10 m autour du personnage doivent réussir **un test de CON difficulté [10 + INT]** ou subir 6d4° DM (rien en cas de succès). Les alliés du mage ont un bonus de +5 à ce test (qui prend en compte le fait que ceux-ci sont prévenus et peuvent entre autres se boucher les oreilles). Les victimes qui ont été réduites à 0 PV voient leurs cheveux blanchir définitivement.

7. Mot de mana (L)* :

Le lanceur de sort désigne une cible à une portée de 20 m et prononce un mot empreint de la puissance brute de la magie. Si la cible possède moins de 120 PV (on parle ici des PV max), elle est *aveuglée* pour 1d4 rounds. À partir du niveau 15, le personnage peut, s'il le souhaite, utiliser le mot d'étourdissement, si la cible possède moins de 100 PV, elle est *étourdie* pour 1d4 rounds. À partir du niveau 18, le personnage peut, s'il le souhaite, utiliser le mot de mort : si la cible possède moins de 80 PV, elle meurt (réduite à 0 PV). Le lanceur de sort doit terminer une récupération rapide avant d'être à nouveau capable d'utiliser ce sort.

8. Souhait (L)* :

Le personnage modifie le monde par la force des mots et émet un vœu qui est exaucé. Une fois par jour, il peut dupliquer les effets de n'importe quelle capacité de n'importe quelle voie, jusqu'au rang 5. Une fois par aventure, il peut émettre un souhait qui dépasse ce cadre et dont les limites sont fixées par le seul bon vouloir du MJ. Toutefois, plutôt que d'empêcher le souhait du joueur de se réaliser, le MJ inventera des effets collatéraux préjudiciables qui feront de l'utilisation du souhait un moment de tension et de danger… Par exemple, si le personnage souhaite devenir « extrêmement fort », le MJ peut lui octroyer +4 en FOR, mais lui enlever 4 points en AGI. Les effets du sort sont généralement valables jusqu'à la fin de l'aventure en cours.

VOIE DE LA MAGIE DU TEMPS

La magie du temps est un des arts occultes le plus subtil, le plus difficile et le plus puissant à la fois. Rares sont les magiciens qui s'y risquent, car il est aisé de s'y perdre.

Contretemps : cette règle optionnelle permet de simuler les effets secondaires des sorts temporels. Elle sert aussi d'exemple à ce que le MJ pourrait inventer comme effet secondaire pour d'autres voies de prestige. Pour tous les sorts de cette voie, si le lanceur obtient un échec critique au test d'attaque magique (1 au d20), il subit un contrecoup : lancez un d6 sur la table ci-dessous.

- Reste perdu dans ses pensées pour 1d4° rounds. Attaqué, il se défend.
- Ne sait plus qui il est durant 1d4° minutes.
- Ne sait plus où il est ni pourquoi il est là durant 1d4° minutes.
- Ne reconnaît plus l'un de ses compagnons (déterminé au hasard) durant 1d4° h.
- Oubli d'un événement important durant 1d4° jours.
- Oubli d'un détail durant 1d4° mois.

4. Fuite en avant (A)* :

Le personnage se projette dans le futur, s'il réussit un test d'attaque magique contre une difficulté égale à [10 + durée choisie en min], il disparaît et réapparaît à la fin de la durée choisie. Si un obstacle occupe sa position, il réapparaît au plus près et subit 1d4° DM, s'il s'agit d'un être vivant la créature subit des DM similaires.

5. Lenteur (A)* :

Le personnage doit emporter un test opposé d'attaque magique contre une créature située à moins de 30 m. Si la cible est de niveau supérieur ou égal au PJ, elle est *ralentie* pendant 1d4 rounds sinon la durée est doublée. Si la victime réussit son test de résistance, elle ne peut plus être la cible de ce pour le reste du combat.

6. Décalage (A)* :

Le personnage touche sa cible et doit réussir un test opposé d'attaque magique contre elle. En cas de réussite, il envoie la cible 1d4° min dans le futur (au maximum, moins s'il le souhaite). La victime devient une image transparente, immatérielle et immobile pour la durée du sort. Elle reprend consistance et son activité normale à la fin de celui-ci. Si un obstacle occupe sa position, elle réapparaît au plus près et subit 1d4° DM, s'il s'agit d'un être vivant la créature subit des DM similaires.

7. Enkystement lointain (A)* :

Une fois par combat, le personnage désigne une cible à moins de 20 m d'un mouvement de la main et un tourbillon de lumière multicolore emporte la victime en un lieu lointain. En cas de succès d'un test opposé d'attaque magique, la cible est instantanément téléportée dans une direction aléatoire (à peu près horizontalement et dans un milieu adapté à sa survie). Les créatures de NC inférieur à la moitié du niveau du magicien sont téléportées à une distance de 2d4° × 100 km, celles de niveau inférieur à 2d4° km et celles de niveau supérieur ou égal à 2d4° × 10 m. Une créature ne peut pas être victime de ce sort plus d'une fois par jour.

8. Arrêt du temps (L)* :

Le magicien peut arrêter le temps pendant [1d4° + INT] rounds. Seul le magicien peut agir à sa guise pendant cette période, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets, tant qu'il ne touche pas un autre être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort, par exemple). Dans le cas d'un contact (même magique), le temps reprend instantanément son cours normal. Si vous utilisez la règle optionnelle du contretemps, l'effet se produit sur un résultat de 1 au d4° qui détermine la durée du sort.

VOIE DU MAÎTRE DES SORTS

Le maître des sorts étudie sans cesse afin de constituer une liste encyclopédique de sorts, il apprend autant de sorts que possible pour toujours connaître le bon sort au bon moment, au détriment des sorts les plus puissants.

4. Connaissance des arcanes inférieures :

Le personnage apprend deux sorts de rang 1 de magie profane de son choix.

5. Connaissance des arcanes mineures :

Le personnage apprend deux sorts de rang 2 de magie profane de son choix.

6. Connaissance des arcanes supérieures :

Le personnage apprend deux sorts de rang 3 de magie profane de son choix.

7. Connaissance des arcanes majeures :

Le personnage apprend deux sorts de rang 4 de magie profane de son choix.

8. Connaissance des arcanes suprêmes :

Le personnage apprend deux sorts de rang 5 de magie profane de son choix.

Les sorts de magie profane sont tous les sorts des profils de mage plus les sorts de barde.

VOIE DE LA VISION

Voir et ne pas être vu, celui qui suit cette voie apprend à maîtriser et à tromper le sens qui nous permet d'interagir le plus souvent avec notre environnement.

Requis : avoir accès à une voie parmi la voie de la magie universelle, la voie de la divination, la voie des illusions ou la voie de la sombre magie.

4. Cécité (A)* :

Le personnage doit emporter un test opposé d'attaque magique contre une cible à une portée de 20 m. En cas de succès la cible est *aveuglée* (-5 en Init., Att et DEF, -10 en attaque à distance). La durée du sort est de 1d6 rounds si la cible est d'un NC inférieur au niveau personnage, sinon elle est d'un round seulement.

5. Œil magique (A)* :

Le personnage détache son œil et l'envoie explorer son environnement. Il voit par cet œil et le déplace en volant de 10 m par action de mouvement pour une durée d'INT min. L'œil possède une DEF 20 et 1 PV. S'il est réduit à 0 PV, l'œil est détruit et le mage perd 1d6 PV (son œil repousse immédiatement).

6. Motif hypnotique (A)* :

Le personnage crée dans le ciel un tableau coloré hypnotique dans lequel chacun voit une scène différente qui le touche au plus profond de son être. Chaque créature à portée (20 m) doit réussir un test d'INT difficulté [12 + INT du magicien] ou cesser ce qu'elle faisait pour regarder intensément le tableau. Elle ne prête plus du tout attention à son environnement, toutefois, si elle est attaquée, elle riposte bien qu'elle reprenne immédiatement sa contemplation dès son adversaire vaincu ou en fuite. Le sort a une durée d'INT min et il n'affecte que les créatures dont le NC est inférieur au rang atteint dans la voie.

7. Vision de la vérité (A)* :

Pendant INT min, le personnage voit à travers les illusions et les déguisements, même magiques, comme s'ils n'existaient pas. Il voit aussi les créatures invisibles. Au prix d'une action de mouvement, il peut se concentrer sur l'aura d'une créature à moins de 20 m, et s'il réussit un test opposé d'attaque magique, il apprend son niveau approximatif, ses PV et ses pouvoirs particuliers.

8. Invisibilité supérieure (A)* :

Au choix, le personnage peut lancer *invisibilité* (rang 3 de la voie de la magie universelle) sur lui-même plus un nombre d'alliés égal à son INT (durée [1d4° + INT] minutes) ou il lance invisibilité supérieure seulement sur lui-même. Dans ce cas, il reste invisible même s'il utilise des actions offensives, mais la durée est exprimée en rounds. Ses adversaires l'attaquent comme s'ils étaient *aveuglés* (-5 en Att et en DEF, -10 aux attaques à distance, ne peut être ciblé par les sorts).

VOIES DE MYSTIQUE

Les sorts des voies de mystique sont tous indexés sur le CHA. Toutefois, si un druide (ou un moine) choisit une de ces voies, il utilisera sa PER. Vos remarquerez par ailleurs que certaines voies utilisent la VOL ou la PER : cela est voulu et, dans ce cas, un prêtre aura l'obligation d'utiliser la caractéristique indiquée.

VOIE DE L'ARMURE SACRÉE

Cette voie permet au personnage de revêtir une armure magique extraordinaire qui fait de lui un combattant très résistant. Chaque armure est unique et n'accepte qu'un seul maître. Elle possède une apparence qui associe son porteur à un thème particulier : un animal fantastique ou non, un signe astrologique, etc. Les porteurs d'armure sont hiérarchisés en trois rangs : bronze, argent, or. Si vous avez rêvé de jouer un personnage tiré de certaines séries de dessins animés, cette voie est faite pour vous !

Cette voie est ouverte à tous les mystiques. Dans le cas du moine et du druide, elle n'empêche pas l'utilisation des capacités de ces profils. Pour le druide, l'armure est constituée d'écailles de dragon de la couleur correspondante.

4. Armure de bronze :

Le personnage acquiert son armure de bronze. Celle-ci se présente sous la forme d'un cube de métal d'environ 50 cm d'arête pour 10 kg, portant son symbole. Sur un simple mot de commande (action de mouvement), l'armure se déploie et recouvre son corps. L'armure confère une RD égale à 3 et n'inflige aucune pénalité d'encombrement.

5. Pouvoir unique (L) :

Le personnage associe à son armure un sort de son choix de rang 1 à 4 de n'importe quelle voie. Il peut utiliser ce sort plus souvent s'il est moins puissant :

- Rang 1, 4 fois par combat ;
- Rang 2, 3 fois par combat ;
- Rang 3, 2 fois par combat ;
- Rang 4, 1 fois par combat.

6. Armure d'argent :

L'armure acquiert la couleur de l'argent. Elle octroie une RD 5.

7. Pouvoir puissant (L) :

Le personnage associe à son armure un sort de son choix de rang 5 à 7 de n'importe quelle voie. Il peut utiliser ce sort plus souvent s'il est moins puissant, mais dans tous les cas pas plus d'une fois par combat :

- Rang 5, 3 fois par jour ;
- Rang 6, 2 fois par jour ;
- Rang 7, 1 fois par jour.

8. Armure d'or :

L'armure acquiert la couleur de l'or et elle octroie une RD 7.

VOIE ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Les voies élémentaires ont tendance à changer profondément ceux qui les suivent, tant physiquement que mentalement. Dans le cas du feu, les cheveux deviennent roux, les ongles noircissent, tandis que le tempérament devient plus explosif.

Cette voie peut aussi être choisie par un mage qui maîtrise au moins deux sorts de feu. Remplacer le Charisme par l'Intelligence dans le texte des capacités.

4. Mur de feu (A)* :

Le personnage peut créer un mur de feu rectiligne de 20 m de long pour 4 m de haut (portée 20 m, épaisseur 30 cm). Toute créature qui franchit le mur subit [2d4° + CHA] DM de feu. Le sort a une durée de CHA minutes.

5. Tornade de feu (A)* :

Le personnage invoque une colonne de feu (portée 20 m) qui inflige [4d4° + CHA] DM à la cible sur un test d'attaque magique réussi contre DEF. Les DM sont doublés contre les morts-vivants et les démons.

6. Insensible au feu :

Le personnage devient insensible aux DM de feu et il divise par deux les DM de froid.

7. Immolation (A)* :

Le personnage s'immole dans une aura de flammes vives pendant CHA minutes. Il est immunisé aux DM de feu et inflige 1d4° DM de feu à tout attaquant qui réussit à le blesser avec une arme, 2d4° s'il s'agit d'une arme naturelle.

8. Forme élémentaire de feu (A)* :

Une fois par jour, le personnage peut se transformer en élémentaire de feu (taille grand), pendant un maximum de CHA minutes. Sous cette forme, il ne peut pas employer d'autres capacités que celles de la voie élémentaire du feu et il ne peut pas parler. S'il est réduit à 0 PV sous cette forme, il reprend sa forme initiale avec les PV qu'il avait au moment de la transformation.

ÉLÉMENTAIRE DE FEU

AGI +3*	**CON** +5	**FOR** +5
PER [mystique]	**CHA** [mystique]
INT [mystique]	**VOL** [mystique]

Défense 20
Points de vigueur [Niv. du mystique × 4]
Initiative [Init. du mystique]

Frappe de feu [attaque magique] • **DM** 2d4°+5 • **DM** de feu.

La forme élémentaire de feu profite en permanence des effets des capacités *Insensible au feu* et *Immolation*.

VOIE ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Les voies élémentaires ont tendance à changer profondément ceux qui les suivent, tant physiquement que mentalement. Dans le cas de la terre, les cheveux deviennent gris, la peau terreuse, tandis que le tempérament devient plus introverti.

Cette voie peut aussi être choisie par un mage qui maîtrise au moins un sort de terre. Remplacer le Charisme par l'Intelligence dans le texte des capacités.

4. Mur de pierre (A)* :

Le personnage invoque un mur de pierre de 20 m de long pour 4 m de haut (portée 20 m). Le mur est parfaitement rectiligne sur toute sa longueur. Il peut prendre attache sur un mur ou une paroi rocheuse et ainsi boucher complètement un passage. Le mur a une durée d'existence d'INT heures (Solidité 30, RD 20, 30 cm d'épaisseur).

5. Litomorphose (A)* :

Le personnage peut modeler la pierre par sa simple volonté (portée 10 m). Il affecte un volume maximal de 1 m3 par niveau et lui donne la forme qu'il désire. Ainsi au niveau 10, il peut percer un tunnel de 1 m de côté pour environ 10 m de long ou au contraire créer une arche de pierre de 1 m de large pour 10 m de long afin de franchir un précipice. La transformation dure INT heures.

6. Pétrification (A)* :

Le personnage effectue un test opposé d'attaque magique (portée 20 m) contre sa cible. En cas de réussite, la victime est changée en pierre (effet permanent). Sous cette forme, elle a une RD 30, mais un sort de litomorphose lui inflige 4d4° DM sans réduction. Si la victime est de niveau supérieur ou égal au lanceur du sort, elle peut faire un test de CON difficulté [10 + CHA] à la fin de chaque round pour mettre fin au sort.

7. Séisme (A)* :

Le personnage déclenche un terrible tremblement de terre qui fait s'effondrer les bâtisses dans une zone de 100 m de rayon autour de lui. Les maisonnettes pauvres s'écroulent automatiquement, les villas ont 4 chances sur 6 de s'effondrer, les palais 2 chances sur 6 et les édifices fortifiés 1 chance sur 6. Toute créature présente dans un édifice qui s'effondre subit 4d6 DM (on considère qu'elle sort de l'édifice, sinon elle subit le double de DM). Les DM sont divisés par deux si la bâtisse a résisté. Sous terre, le sort inflige 4d6 DM dans toute la zone.

8. Forme élémentaire de terre (A)* :

Une fois par jour, le personnage peut se transformer en élémentaire de terre (taille grand), pendant un maximum de CHA minutes. Sous cette forme, il ne peut pas employer d'autres capacités que celles de la voie élémentaire de terre et il ne peut pas parler. S'il est réduit à 0 PV sous cette forme, il reprend sa forme initiale avec les PV qu'il avait au moment de la transformation.

ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

AGI +1	**CON** +6	**FOR** +6*
PER [mystique]	**CHA** [mystique]
INT [mystique]	**VOL** [mystique]

Défense 23
Points de vigueur [Niv. × 5]
Initiative [mystique]

Coup de poing [attaque magique] • **DM** 2d4°+6

VOIE ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Les voies élémentaires ont tendance à changer profondément ceux qui les suivent, tant physiquement que mentalement. Dans le cas de l'air, les cheveux deviennent blancs et la peau très pâle, tandis que le tempérament devient rêveur.

Cette voie peut aussi être choisie par un mage qui maîtrise au moins un sort d'air. Remplacer le Charisme par l'Intelligence dans le texte des capacités.

4. Bourrasque (A)* :

Le personnage prend une grande inspiration et souffle une terrible bourrasque. Toutes les créatures face à lui dans un cône de 30 m de long et de large à son extrémité doivent faire un test de FOR difficulté [10 + rang] ou être renversée et repoussées en arrière à une distance qui dépend de leur taille.

- **Très petite à moyenne :** 20 m, subit 3d4° DM
- **Grande :** 10 m, subit 2d4° DM
- **Énorme :** 5 m subit 1d4° DM
- **Colossale :** seulement renversée

5. Chevaucher les nuées (A)* :

Le personnage et un compagnon supplémentaire par rang peuvent être transportés par les forces du vent sur une distance de 1 km au maximum à la vitesse de 100 m par round. Le personnage doit voir l'endroit où le sort va le transporter et cet endroit doit pouvoir recevoir toutes les personnes qui l'accompagnent.

6. Mur de vent (A)* :

Le sort crée un mur de vent circulaire de 5 à 10 m de diamètre autour du personnage (au choix) pendant CHA minutes. Il bloque les attaques à distance dans les deux sens (mais pas la magie) et repousse les créatures qui tentent de le franchir. Il leur faut réussir un test de FOR difficulté [10 + rang] pour passer.

7. Cyclone (A)* :

Le personnage invoque un violent maelström de vents tourbillonnants à une portée de 500 m. Le phénomène occupe un espace de 20 m de diamètre et toutes les créatures présentes dans la zone d'effet subissent 2d4° DM par round. De plus, une cible doit réussir un test de FOR difficulté 15 ou être *renversée*. Le sort a une durée CHA minutes et le personnage peut déplacer la tornade de 10 m par action de mouvement.

8. Forme élémentaire d'air (A)* :

Une fois par jour, le personnage peut se transformer en élémentaire d'air (taille grand), pendant un maximum de CHA minutes. Sous cette forme, il ne peut pas employer d'autres capacités que celles de la voie élémentaire de l'air et il ne peut pas parler. S'il est réduit à 0 PV sous cette forme, il reprend sa forme initiale avec les PV qu'il avait au moment de la transformation.

ÉLÉMENTAIRE D'AIR

AGI +5*	**CON** +4	**FOR** +4
PER [mystique]	**CHA** [mystique]	
INT [mystique]	**VOL** [mystique]	

Défense 25
Points de vigueur [Niv. × 5]
Initiative [mystique + 3]

Frappe [attaque magique]
• **DM** 2d4°+ 4 de foudre
Immunité aux DM de foudre.

VOIE ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Les voies élémentaires ont tendance à changer profondément ceux qui les suivent, tant physiquement que mentalement. Dans le cas de l'eau, les cheveux semblent toujours mouillés et les yeux prennent une couleur délavée, tandis que le tempérament devient plus changeant.

Cette voie peut aussi être choisie par un mage qui maîtrise au moins un sort d'eau. Remplacer le Charisme par l'Intelligence dans le texte des capacités.

4. Brouillard (A)* :

Le personnage lève un brouillard dense (pénombre dans un rayon de 10 m, puis équivalent au noir total) dans un rayon de 20 m autour de lui. S'il maintient sa concentration, il peut continuer à augmenter le rayon de la zone de 20 m par action limitée à chaque round suivant pendant un maximum de round égal à son niveau. Une fois qu'il cesse sa concentration, le brouillard dure pendant CHA minutes.

5. Mur acide (A)* :

Le personnage peut créer un mur d'acide rectiligne de 20 m de long pour 4 m de haut (portée 20 m, épaisseur 30 cm). Toute créature qui franchit le mur subit [3d4° + CHA] DM d'acide. Le sort a une durée de CHA minutes.

6. Armure d'eau (A)* :

Une couche d'eau de quelques centimètres d'épaisseur recouvre le corps du personnage pendant CHA minutes, elle lui donne une RD 3 contre tous les DM physiques et RD 10 contre les DM de feu et d'acide. Enfin le personnage est glissant comme un poisson et ne peut être saisi.

7. Écartement des eaux (A)* :

Le personnage peut stopper le cours d'une rivière ou écarter les eaux d'un lac. L'eau s'ouvre devant le personnage et se referme derrière lui sur une distance maximale de 1 km (moins

selon son choix). Lui et ses compagnons peuvent alors traverser à pied sec pendant une durée de CHA heures.

8. Forme élémentaire d'eau (A)* :

Une fois par jour, le personnage peut se transformer en élémentaire d'eau (taille grand), pendant un maximum de CHA minutes. Sous cette forme, il ne peut pas employer d'autres capacités que celles de la voie élémentaire de l'eau et il ne peut pas parler. S'il est réduit à 0 PV sous cette forme, il reprend sa forme initiale avec les PV qu'il avait au moment de la transformation.

ÉLÉMENTAIRE D'EAU

AGI +3*	**CON** +5	**FOR** +5
PER [mystique]	**CHA** [mystique]
INT [mystique]	**VOL** [mystique]

Défense 23
Points de vigueur [Niv. x 5]
Initiative [mystique]

Frappe [attaque magique]
• **DM** 2d4°+ 5 d'acide
Immunité aux DM d'acide.

VOIE DU CHANGEFORME

Le changeforme est lanceur de sort capable de prendre la forme d'animaux toujours plus puissants à mesure qu'il progresse dans la voie.

La capacité de druide *Forme animale* n'est pas requise pour développer cette voie. Toutefois elle permet d'en tirer plus d'avantages. Les animaux mentionnés dans les capacités suivantes figurent dans le chapitre « Adversité », à partir de la page 259.

4. Forme de voyage (A)* :

Le personnage peut prendre la forme d'un animal de son choix parmi chat, chien, chevreuil, saumon ou corbeau. Il doit choisir cet animal à l'acquisition de ce sort et ce sera toujours le même. La transformation dure PER minutes ou PER heures si le personnage connaît le sort de druide *Forme animale* de la voie des animaux. Il peut faire l'acquisition d'une forme de voyage supplémentaire par rang atteint dans la voie. Voir le sort de druide *Forme animale* pour les effets.

5. Transformation en animal (A)* :

Le personnage fait l'acquisition de la capacité de druide *Forme animale*, mais il ne connaît qu'une seule catégorie d'animaux (parmi mammifère, poissons, arthropodes, reptiles ou oiseaux). Si le personnage connaît déjà la capacité de druide du même nom, il peut désormais rester sous forme animale pour une durée égale à sa PER en heures (au lieu de minutes) et à la fin de la transformation, il récupère 3d4° PV.

6. Transformation puissante (A)* :

Lorsqu'il prend une forme animale, le personnage peut conserver sa propre DEF et utiliser sa valeur d'attaque magique pour attaquer si ceux-ci sont supérieurs au profil de la forme choisie. Désormais, le personnage peut prendre la forme des animaux géants ou préhistoriques (mais toujours sans dépasser la taille M).

7. Grande forme animale (A)* :

Lorsqu'il utilise le sort de *Forme animale*, le personnage peut prendre la forme d'un animal de taille grande (ours, tigre, etc.). Il peut conserver sa DEF et utiliser sa valeur d'attaque magique pour attaquer s'il le souhaite. Le coût du sort est égal à 2 + NC de la créature en points de magie (ou NC PM en utilisant la concentration). Par exemple, une transformation en cheval coûte 3 PM (1 PM en concentration) tandis qu'une transformation en loup géant coûte 6 PM (4 PM en concentration).

8. Forme animale énorme (A)* :

Lorsqu'il utilise le sort de *Forme animale*, le personnage peut prendre la forme d'un animal ou d'un animal géant de taille énorme (par

exemple, un éléphant). Il suit les mêmes règles que pour la capacité précédente.

VOIE DU COMBAT MYSTIQUE

Cette voie est parfaitement adaptée au moine, mais elle fait de tout mystique un adepte des manœuvres martiales à grand spectacle.

4. Attaque étourdissante (L) :

Le personnage réalise une attaque à mains nues ou avec une arme contondante. En plus des DM habituels, si le NC de la victime est inférieur au rang atteint dans la voie, elle doit réussir un test de CON difficulté [10 + VOL] ou être *étourdie* pour un round.

5. Frappe concentrée (A) :

Le personnage se concentre pendant 1d4 rounds (le MJ garde cette durée secrète et annonce au joueur lorsqu'il est prêt) pendant lesquels il ne peut ni attaquer ni se déplacer, mais bénéficie d'une RD 5. Au round suivant, en utilisant une action d'attaque, il peut réaliser une attaque dévastatrice : il touche automatiquement et il triple ses DM. S'il cesse sa concentration prématurément, le personnage ne profite d'aucun bénéfice.

6. Pression nerveuse (L) :

Une fois par combat, s'il réussit un test d'attaque au contact à mains nues, le personnage pince le nerf d'une créature humanoïde. Si le NC de la cible est inférieur au rang atteint dans la voie, elle est *paralysée* pour VOL minutes. Si son NC est supérieur ou égal, elle est *paralysée* pour 1 round seulement.

7. Paume mortelle (L) :

Une fois par jour, le personnage peut tenter une attaque à mains nues capable de tuer net un adversaire. Le personnage doit être au contact est réussir un test opposé d'attaque magique contre sa cible. En cas de réussite, la victime meurt sur le coup. Si elle est d'un niveau supérieur ou égal au personnage, elle est seulement *paralysée* pour 1 round.

8. Main du tout puissant (L) :

Une fois par jour, le personnage frappe le sol de la paume de sa main. Une onde de choc dévastatrice percute toutes les créatures face à lui sur 20 m de large et autant de profondeur. Chacune d'elle est *renversée* et subit [4d4° + VOL] DM.

VOIE DU GUÉRISSEUR

Cette voie est destinée à ceux qui souhaitent prendre soin de la santé de leur prochain, prêtres, druides, et même moines.

4. Premiers soins (A)* :

Cette capacité s'utilise seulement sur une créature vivante à 0 PV. La cible touchée récupère immédiatement [3d4°+ CHA] PV. Un patient ne peut bénéficier de cette capacité qu'une seule fois par combat.

5. Soins rapides (G)* :

D'un simple regard, le personnage soigne une cible (ou lui-même) à une portée de 20 m, elle récupère immédiatement [2d4° + CHA] PV.

6. Rappel à la vie (L)* :

Une fois par jour, le personnage peut rappeler à la vie un mort décédé depuis moins de [6 + CON du personnage] heures par un rituel de 30 min. Il doit avoir accès au corps. Le personnage revient à la conscience avec 1d4° PV et il est *affaibli* pendant 24 h. Le sort ne régénère pas les membres ou les parties perdues (il faut pour cela utiliser *Régénération*, sort de druide).

7. Zone de vie (A)* :

Le personnage peut enchanter une zone de 10 m de rayon autour de lui pour une

durée de CHA rounds. La zone se met à luire d'une lumière bienfaitrice et l'air scintille. Toutes les créatures vivantes dans la zone récupèrent 2d4°PV à chaque round (à la fin de leur tour). Les morts-vivants et les démons subissent des DM équivalents. Une fois le sort lancé, la zone reste immobile.

8. Résurrection (L)* :

Une fois par aventure, le personnage peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [CHA du prêtre] jours par un rituel de 7 h. Il doit avoir accès à une relique (ongle, cheveux, etc.). Le personnage rappelé à la vie revient à la conscience avec 1 PV, il est *affaibli* pendant 7 jours. Si une créature bénéficie de ce sort plus d'une fois dans sa vie, elle perd 1 point de CON pour chaque résurrection au-delà de la première.

VOIE DU MAÎTRE DE LA NATURE

Les maîtres de la nature sont en communion avec la nature et les animaux se mettent à leur service. Dans leur milieu de prédilection, ce sont des adversaires redoutables.

4. Amitié animale (A)* :

Le personnage cible un animal à une distance maximale de 10 m et doit faire un test opposé d'attaque magique. En cas de réussite, l'animal se met au service du personnage et le défend pendant PER heures. À la fin du sort, l'animal s'enfuit. La somme des NC des animaux que le personnage garde sous contrôle ne peut à aucun moment dépasser le rang atteint dans la voie. À partir du rang 6, le personnage peut cibler les animaux géants et à partir du rang 8 les animaux fantastiques (griffon, ourhible, hippogriffe, etc.). Si le personnage essaie d'emmener un animal en milieu urbain, le sort prend immédiatement fin.

5. Seigneur de la nature :

Choisissez un milieu naturel de prédilection, puis un milieu naturel supplémentaire au rang 7. Lorsque le personnage est dans un milieu naturel de prédilection, il obtient un *dé bonus* à tous ses tests et récupère 1d4° PV durant chaque récupération rapide. Milieux naturels de prédilection : forêt et jungle, déserts et plaines, montagnes et collines, marais et milieu aquatique, grottes et profondeurs.

6. Invisibilité aux animaux :

Lorsqu'il est dans un milieu de prédilection, le personnage est totalement indétectable par les animaux et les insectes même géants, tant qu'il le décide (que ce soit par la vue, l'odorat ou l'ouïe). S'il entreprend une action offensive contre un animal, la capacité prend fin immédiatement et ne sera à nouveau active qu'à la fin d'une récupération rapide.

7. Monture géante :

Le personnage obtient une monture géante de son choix (mammouth, dinosaure, aigle géant, etc.). Elle doit être adaptée à un de ses milieux de prédilection et le NC de la créature ne peut pas être supérieur à [rang + PER]. Si le cadre de jeu ne le permet pas, le meneur de jeu peut décider d'interdire les dinosaures de la liste. La monture géante est parfaitement sous contrôle et lorsque le personnage la monte, elle peut attaquer une fois par round sur son ordre (action d'attaque pour la monture, l'ordre est une action gratuite pour le cavalier).

8. Magie druidique innée (G) :

3 fois par jour, lorsqu'il est dans un milieu de prédilection, le personnage peut lancer n'importe quel sort de druide de son choix (le même ou trois sorts différents). Ceci est une action gratuite qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par round et ne coûte aucun point de mana.

VOIE DES SAISONS

Le personnage qui choisit la voie des saisons laisse les cycles naturels s'emparer de son corps et cela modifie son apparence. Au printemps, il semble plus jeune que son âge d'un nombre d'années égal à deux fois le rang atteint dans la voie (pour un humain) et en hiver c'est l'inverse.

4. Vigueur du printemps :

Le personnage gagne 2 DR supplémentaires. De plus, lorsqu'il utilise des DR, il relance tous les 1 obtenus.

5. Flamme de l'été (A) :

S'il a accès à une flamme (une torche suffit), le personnage peut lancer un projectile de feu qui inflige [2d4° + PER] DM de feu à une cible à moins de 30 m sur un test d'attaque magique réussi. De plus, le personnage divise par deux tous les DM de feu subis.

6. Tourbillon d'automne (A)* :

Le personnage souffle un tourbillon de feuilles mortes aux bords tranchants de 5 m de diamètre à une portée de 10 m. À chaque round, toutes les créatures dans la zone subissent [3d4° + PER] DM ou la moitié sur un test de CON difficulté 10 réussi (durée PER rounds). Le personnage peut le déplacer à chaque round de 10 m par action de mouvement.

7. Frimas de l'hiver (A) :

S'il a accès à de l'eau, il peut lancer un projectile de glace qui inflige [4d4° + PER] DM de froid à une cible à moins de 30 m sur un test d'attaque magique réussi. Si la victime rate un test de CON difficulté [10 + PER], elle est *ralentie* à son prochain tour. De plus, le personnage divise par deux tous les DM de froid subis.

8. Contrôle climatique (A)* :

Le personnage peut influer sur la météo. Il lui faut 1 min de concentration pour faire varier les conditions météorologiques d'un palier dans l'échelle suivante et il ne peut la faire varier que d'un nombre de paliers maximal égal à sa PER. La modification climatique a une durée de [1d6 + INT] heures et couvre un rayon égal au niveau du personnage exprimé en kilomètres (éventuellement moins). À la fin du sort, la météo reprend son cours normal.

- Ciel bleu
- Nuageux
- Pluie fine et vent faible
- Pluie dense et vent moyen
- Pluie intense et vent fort
- Tempête (trombes d'eau et vent violent)

Au dernier palier, le personnage peut appeler la foudre sur une cible en vue par une action gratuite une fois par round. L'éclair inflige 4d4° DM.

VOIE DU TEMPLIER

Le templier est un soldat de la foi. Il combat les forces du mal et concentre ses forces pour combattre les démons et les morts-vivants.

Cette voie est obligatoirement utilisée avec le CHA (même si le personnage est druide ou moine).

4. Résistance au mal (M)* :

Le personnage touche une cible volontaire (ce peut être lui-même). Celle-ci devient immunisée à toutes les capacités de drain, de charme, de domination, de paralysie ou d'affaiblissement (etc.) des morts-vivants pendant CHA minutes. En plus de ce sort, le personnage gagne +1 en DEF.

5. Quête (L)* :

Le personnage assigne une quête à une cible volontaire (ou contrainte à accepter sous la menace) lors d'un long rituel de 10 min. La créature récupère 1 PC par jour tant qu'elle travaille à sa quête. En revanche, si elle cesse de travailler à l'objectif fixé, elle est *affaiblie* après un laps de temps de 24 h. L'effet préjudiciable cesse si la créature reprend la quête et le sort prend fin une fois la quête menée à bien. Alternativement, le personnage peut imposer au récipiendaire un interdit : tu ne tueras point, tu ne parleras point, tu ne mangeras pas de viande, etc. Dans ce cas, le sort dure un mois par point de CHA du lanceur de sort et à chaque incartade, la cible subit un *dé malus* pendant 24 h. Le personnage ne peut maintenir plus d'un sort de quête à la fois.

6. Résistance au mal supérieure (A)* :

Cette version permet au personnage visé de résister à la fois aux pouvoirs des morts-vivants et à ceux des démons. Le bonus de DEF permanent passe à +2.

7. Châtiment du mal (L) :

Le personnage effectue une attaque contre un mort-vivant ou un démon. Il inflige le double des DM habituels s'il réussit son attaque (le triple en cas de critique). S'il la rate, il inflige ses DM normaux. Si le personnage connaît la capacité *Châtiment divin*, il peut appliquer cette capacité simultanément (le bonus de CHA sera doublé).

8. Forme d'Ange (A)* :

Une fois par jour, le personnage prend la forme d'un ange pendant CHA minutes. Lorsqu'il est en forme d'ange, il garde son profil et toutes ses caractéristiques habituelles, mais il peut voler à une vitesse de 30 m par action de mouvement et il obtient une RD 10 contre les attaques des morts-vivants et des démons.

VOIE DES VERMINES

Alors que certains ont une peur maladive des araignées, des scorpions et des insectes, et quand la vermine mesure plus d'un mètre de haut on peut aisément le comprendre, d'autres les adorent et s'en font une spécialité.

4. Maître vermine :

Le personnage peut communiquer avec les vermines géantes (insectes, araignées, scorpions, mille-pattes, etc.) et celles-ci le considèrent plutôt comme une créature amicale, sauf si elles sont sous l'emprise d'un druide ou sous contrôle magique.

5. Nuées de criquets (A)* :

S'il réussit un test opposé d'attaque magique (portée 20 m), le personnage libère sur sa cible une nuée de criquets affamés qui la dévorent pendant [5 + CHA] rounds. La victime subit 2 DM par tour et un malus de -3 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée (minimum 1 DM).

6. Compagnon vermine :

Le personnage adopte un scorpion ou une araignée géante (au choix du joueur).

SCORPION OU ARAIGNÉE

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +3* | **CON** +5 | **FOR** +5 | **PER** +2 |
| **CHA** -4 | **INT** -3 | **VOL** +2 |

Défense [15 + rang dans la voie]
Points de vigueur [niveau du personnage × 5]
Initiative [Init. du personnage]

Attaque au contact [attaque magique]
• **DM** 1d4°+5 et poison +1d4° DM
Au prix d'une action limitée, le scorpion peut attaquer une fois avec ses pinces (pas de poison) et une fois avec son dard (avec poison). L'araignée peut se déplacer sur les surfaces verticales. Déplacement rapide : les vermines se déplacent de 20 m par action de mouvement.

7. Affinité au poison (L) :

Le personnage peut enduire une arme tranchante ou perforante de poison une fois par combat. Cette arme inflige +1d4° DM de poison. En plus des effets décrits ci-dessus, le personnage divise par deux les DM et la durée d'effet des poisons.

8. Vermine supérieure :

Le compagnon vermine du personnage gagne une des capacités suivantes, qui dépend de sa nature. De plus, la vermine peut désormais servir de monture à son maître.

Étreinte du scorpion : le scorpion peut désormais tenter d'attraper entre ses pinces une créature de taille grande ou inférieure. Lorsqu'il obtient un résultat de 15 à 20 sur son dé d'attaque, le scorpion *immobilise* son adversaire en plus des DM habituels.

Toile d'araignée (L) : l'araignée gagne la capacité de lancer (portée 10 m) une toile gluante et collante. Si elle réussit son attaque, la cible est *immobilisée* pour 1d6 rounds. Au début de son tour, la créature engluée peut faire un test de FOR difficulté 15, en cas de succès, elle réussit à se libérer, sinon elle reste *immobilisée*.

CHAPITRE 9

PROFILS HYBRIDES

EXPLICATIONS

Les règles sur les profils hybrides ont été prévues pour des joueurs ayant déjà une certaine expérience du jeu et souhaitant faire prendre un tournant à la carrière de leur PJ, comme un voleur qui voudrait apprendre la magie ou encore un magicien qui voudrait apprendre à se battre. Nous conseillons donc aux débutants de ne pas s'en préoccuper tout de suite.

Qu'est-ce qu'un profil hybride ?

Le profil adopté par le personnage au niveau 1 est appelé le profil principal. Il permet de déterminer le dé de récupération (DR) et certains avantages selon la famille de profils (PC, DR ou capacité de rang 2). Le profil principal représente la jeunesse et la formation initiale du personnage ; même si, par la suite, il change complètement d'orientation, il ne peut pas le renier.

Toutefois, lorsque le personnage change de niveau, le joueur peut décider de choisir une nouvelle voie qui n'appartient pas à son profil principal. Il adopte alors un profil hybride.

Tant qu'il reste au moins une voie sur les cinq de son profil dans laquelle le joueur n'a investi aucun point de capacité, le personnage peut avoir un profil hybride. En revanche, si un personnage a acquis des capacités dans l'ensemble des cinq voies de son profil, il ne le peut plus.

Le choix d'une voie en dehors du profil principal du personnage doit avoir une cohérence avec les événements vécus en cours de jeu. Le personnage devra au moins se donner les moyens de justifier l'acquisition de nouvelles capacités (découverte d'un antique grimoire de magie, dépense de fonds personnels pour étudier, rencontre d'un maître d'armes, etc.).

Toutefois, si la nouvelle voie appartient à la même famille de profils, l'évolution peut-être suffisamment subtile pour ne pas nécessiter d'entraînement particulier (par exemple, un chevalier qui choisit la voie du combat).

Inversement, certains profils sont radicalement opposés (par exemple, le primitif barbare et l'érudit magicien). Il faudra de très bonnes raisons pour justifier leur assemblage. La liste exacte des combinaisons interdites est toutefois laissée à la discrétion de chaque MJ.

Du point de vue des règles, obtenir une nouvelle capacité dans une voie en dehors du profil principal du personnage se passe de la façon habituelle : la capacité coûte 1 point de capacité si elle est de rang 1 ou 2, et 2 points si elle est de rang 3 ou davantage.

Pour plus de simplicité, lorsque vous choisissez des capacités dans une voie d'une autre famille, nous vous conseillons de dépenser vos 2 points de capacité dans celle-ci à ce niveau. Ce n'est pas une obligation, mais cela compliquera le calcul des points de vigueur si vous faites autrement. Vous voici prévenu.

Points de vigueur

Lorsque le personnage change de niveau, le nombre de points de vigueur qu'il obtient dépend du choix de ses capacités.

Si toutes les capacités proviennent de la même famille, vous êtes dans le cas idéal ! Augmentez simplement vos points de vigueur en fonction de cette famille (aventuriers 4 PV, combattants 5 PV, mages 3 PV et mystiques 4 PV).

Nous vous incitons vivement à toujours choisir toutes vos capacités dans la même famille à chaque niveau et d'ailleurs votre MJ pourrait en faire une règle. Cela simplifiera grandement calculs et arrondis.

Toutefois, **si ce n'est pas le cas**, le nombre de PV obtenus à ce niveau est égal à la moyenne des PV des deux familles concernées. En cas de demi-PV, arrondissez à l'inférieur pour la première fois et **notez-le** sur votre fiche de personnage. Vous arrondirez au demi-PV supérieur la fois suivante. Et ainsi de suite, une fois sur deux, si vous avez un doute, n'hésitez pas à reprendre l'ensemble des capacités cochées pour calculer vos PV au plus juste.

> ***Exemple 1 :*** *Un personnage fait l'acquisition d'une capacité de combattant de rang 2 et d'une capacité de mage de rang 1, il gagne (5 + 3) / 2 = 4 PV.*

> ***Exemple 2 :*** *Un personnage obtient une capacité de rang 1 de mage et d'aventurier, il gagne 3,5 PV arrondis à 3. Le joueur note ce demi-point manquant sur sa fiche de personnage, afin de s'en souvenir. Lorsqu'il prendra les capacités de rang 2, il obtiendra à nouveau 3,5 PV, mais cette fois il arrondira à 4 PV de façon que le total des 4 rangs fasse bien 7 PV (3 PV pour les deux rangs de mage et 4 PV pour les deux rangs d'aventurier.*

Alternativement, le joueur peut choisir de dépenser 1 point dans sa voie de peuple. Dans ce cas, le nombre de PV pour cette capacité correspond à la famille de votre profil principal.

> ***Exemple :*** *un personnage de profil principal guerrier choisit d'investir 1 point de capacité pour faire l'acquisition du rang 2 de sa voie de peuple et 1 point pour une capacité de rang 1 de mage. Ses PV sont alors égaux à 2,5 pour la capacité de peuple (profil principal guerrier) plus 1,5 pour la capacité de mage.*

Armes et armures

Le personnage apprend à utiliser les armes et armures d'un autre profil dès qu'il fait l'acquisition d'au moins **deux rangs** dans une voie de ce profil (on dit alors qu'il les maîtrise). Utiliser une arme sans la maîtriser impose un *dé malus* en attaque.

Attention ! Chaque capacité impose **toujours** les restrictions d'armure qui correspondent au profil dont elle est issue : par exemple pas d'armure pour l'usage d'une capacité de moine, armure de cuir maximum pour une capacité de voleur, etc. Si cette règle ne vous convient pas, il existe une autre solution proposée dans les règles optionnelles *high fantasy* de *COF* présentées dans l'*Atlas d'Osgild & règles optionnelles*.

> ***Exemple :*** *Si un moine fait l'acquisition d'au moins deux rangs issus de voies de guerrier, il apprend à utiliser toutes les armes de ce profil. En revanche, il ne peut toujours pas porter d'armure s'il veut profiter des capacités de moine.*

De même, un guerrier qui fait l'acquisition d'une voie de mage doit renoncer à l'armure pour utiliser ses nouvelles capacités.

Voici la liste des meilleures armures autorisées pour chaque voie (voir les chapitres 4 à 7, page 61 et suivantes).

Famille des aventuriers (4 PV)

- Voies d'arquebusier (chemise de mailles)
- Voies de barde (cuir renforcé)
- Voies de rôdeur (cuir renforcé)
- Voies de voleur (cuir simple)

Famille des combattants (5 PV)

- Voies de barbare (cuir renforcé)
- Voies de chevalier (armure de plaque)
- Voies de guerrier (cotte de mailles)

Famille des mages (3 PV)

- Voies d'ensorceleur (aucune)
- Voies de forgesort (cuir simple)
- Voies de magicien (aucune)
- Voies de sorcier (aucune)

Familles des mystiques (4 PV)

- Voies de druide (cuir simple)
- Voies de moine (aucune)
- Voies de prêtre (chemise de mailles)

Notez cependant que quelques capacités permettent d'améliorer le type d'armures associées à un profil (par exemple le barbare avec *Tour de force* et *Briseur d'os*).

Magie et sorts

La caractéristique utilisée pour les sorts dépend du profil dont la capacité est issue.

Exemple : *Un profil magicien/prêtre utilise l'Intelligence pour ses sorts de magicien et le Charisme pour ses sorts de prêtre (mais toujours la Volonté pour sa valeur d'attaque magique).*

Les sorts issus des voies de prêtre peuvent être lancés en portant n'importe quelle armure, mais pour tous les autres profils, l'armure isole le lanceur de sorts du monde et atténue sa connexion avec les flux de magie.

Pour lancer un sort en portant une armure qui n'est pas autorisée au profil dont la capacité est issue, le personnage doit respecter deux règles : maîtriser l'armure concernée et dépenser davantage de points de mana.

Le nombre de PM supplémentaires à dépenser pour lancer le sort **est égal au bonus de DEF de l'armure portée** (ne pas tenir compte d'un éventuel bonus magique de l'armure).

Dans le cas d'un sort de forgesort, de druide ou de barde, faites seulement la différence entre l'armure portée et l'armure maximum autorisée pour ce profil (armure de cuir pour les sorts de forgesort et de druide (DEF +2), cuir renforcé pour les sorts de barde (DEF +3)).

Exemple : *si un personnage veut lancer un sort de magicien de rang 3 (3 PM) en armure de cuir (DEF +2), il lui en coûtera 5 PM. Si un personnage en cotte de maille (DEF +5) veut lancer un sort de forgesort (DEF max autorisée +2), il doit dépenser 3 PM supplémentaires (5 – 2 = 3). Pour un sort de barde (DEF max autorisée +3), le surcoût est seulement de 2 PM (5 – 3 = 2).*

Capacités en doublon

À force de se spécialiser, un profil hybride court le risque d'obtenir deux capacités quasi identiques. Dans ce cas, si le MJ l'autorise, le joueur peut cocher cette capacité gratuitement et ainsi accéder aux capacités suivantes. Le MJ ne devra autoriser cette exception que si les deux capacités accordent le même avantage.

Tout se passe comme si le personnage avait effectivement acquis la capacité (il peut ensuite choisir les capacités suivantes), mais

cela ne lui a coûté aucun point de capacité et il n'en tire aucun avantage. Vous pouvez rayer le texte de la capacité sur la fiche de personnage, elle n'a aucun effet en jeu.

Cumul des caractéristiques

Aucun test, aucune valeur (DEF), ni aucun jet de dé (DM) ne peut bénéficier plusieurs fois de l'ajout de la même caractéristique.

> ***Exemple :*** *Si un personnage utilise sa valeur d'AGI pour attaquer au contact, avec* Précision du barde, *par exemple, et l'*Attaque éclair *du rôdeur, il n'ajoute pas une seconde fois son AGI en attaque (mais il peut l'ajouter normalement aux DM).*

CRÉER UN PROFIL HYBRIDE AU NIVEAU 1

Cette option devrait être réservée aux joueurs expérimentés qui ont une idée précise de ce qu'ils souhaitent obtenir et connaissent suffisamment les différents profils et voies pour l'obtenir.

Lorsque le profil hybride est construit à la création du personnage, avant toute chose, le joueur devra consulter son MJ pour discuter du concept qu'il veut développer. Seul le MJ est capable d'estimer si ce concept colle à son cadre de jeu. Il devra aussi veiller à ce que le but du profil hybride ne soit pas seulement de produire une combinaison de capacités surpuissantes individuellement ou par leurs synergies, sans aucune considération de cohérence narrative.

> ***Exemple :*** *Maude a en tête un concept de guerrier totem, à la fois combattant et shaman en relation avec les esprits des animaux. Cela pourrait correspondre à un hybride de barbare et de druide.*

Les voies et capacités

Le joueur choisit deux voies de son choix issues de n'importe quel profil et il obtient la capacité de rang 1 de chacune d'elle. Il doit alors **choisir son profil principal** parmi les deux profils dont sont issues les voies qu'il a choisies.

> ***Exemple :*** *Pour son guerrier totem, Maude choisit la voie du pagne du barbare et la voie des animaux du druide. Elle obtient les capacités Vigueur (barbare) et Langage des animaux (druide). Elle décide que son profil principal sera barbare.*

Points de vigueur

Au lieu de doubler les PV de sa famille de profil, le personnage ajoute les PV de chacun des deux profils dont sont issues ses capacités.

> ***Exemple :*** *Ayant choisi une capacité de barbare (5 PV) et une capacité de druide (4 PV), le PJ de Maude obtient 9 PV au niveau 1 (auxquels elle doit ajouter sa Constitution normalement).*

Dé de récupération

Le personnage obtient le DR et les avantages qui correspondent à la famille de son profil principal, soit :

- **Aventurier :** DR d8, 1 point de chance en plus.
- **Combattant :** DR d10.
- **Mage :** DR d6, 1 capacité de rang 2, obligatoirement dans la voie de cette famille.
- **Mystique :** DR d8, 1 dé de récupération en plus.

> ***Exemple :*** *Comme Maude a choisi barbare en profil principal, elle obtient le d10 en dé de récupération.*

Armes et armures

Le personnage maîtrise toutes les armes et armures des deux profils dont sont issues ses voies. Mais attention, l'utilisation d'une capacité est toujours limitée par l'armure autorisée du profil dont elle est issue (par exemple, armure de cuir au maximum pour les capacités de druide).

> ***Exemple :*** *la barbare peut utiliser le cuir renforcé tandis que la druide est limitée au cuir simple. Si elle veut utiliser ses capacités de druide, Maude devra donc limiter l'armure de son personnage au cuir simple.*

Par défaut, le personnage obtient l'équipement de son profil principal, mais le MJ pourra lui permettre d'en échanger une partie avec l'équipement de son autre profil.

CHAPITRE 10

ÉQUIPEMENT

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Système monétaire

Tous les prix sont exprimés en pièces d'argent (pa) et pièces de cuivre (pc). Les pièces d'or (po) sont rares et précieuses, la plupart des paysans en utilisent rarement.

1 po = 10 pa = 100 pc

1pp = 10 po

Platine : seuls les princes, les rois et les aventuriers ont vu un jour une pièce de platine.

Petite monnaie : un aventurier n'a pas vraiment besoin de comptabiliser les pièces de cuivre, sauf si les temps sont vraiment durs ou si vous vous êtes fait voler votre bourse, le MJ devrait toujours considérer que vous avez de quoi vous offrir une bière. Commencez à compter votre argent pour les choses un peu plus importantes qui valent au moins 1 pa.

Acheter de l'équipement

La liste d'équipement qui suit n'est pas exhaustive et le MJ doit décider ce qui est localement disponible et ce qui ne l'est pas, ainsi que les tarifs à appliquer. On n'achète pas directement sur cette page, mais en jeu.

ARMES

Un personnage peut utiliser soit une arme à une main et un bouclier, soit une arme à deux mains, soit deux armes à une main (voir Combat page 208). Il peut aussi utiliser une seule arme à une main : c'est souvent le cas pour les profils ne maniant ni le bouclier ni les armes à deux mains. Cela lui laisse une main libre pour tenir un autre objet, comme une torche.

Dégainer ou rengainer une arme est une action de mouvement qui peut être accompagnée d'un déplacement de 10 m, la jeter au sol est une action gratuite (mais la ramasser au sol est une action d'attaque). Pour les armes de lancer, se saisir de l'arme est inclus dans l'action d'attaque, pour peu que la main utilisée soit libre.

Armes maîtrisées. Chaque profil détermine les maîtrises d'armes du personnage. Si le personnage utilise une arme qu'il ne maîtrise pas, il subit un *dé malus* au test d'attaque.

Armes d'attaque au contact

DM. Sauf exception, les DM des armes de contact sont composés d'un type de dé auquel on ajoute la FOR. Certaines armes disposent de deux valeurs, la première correspondant à

Haches

Dague

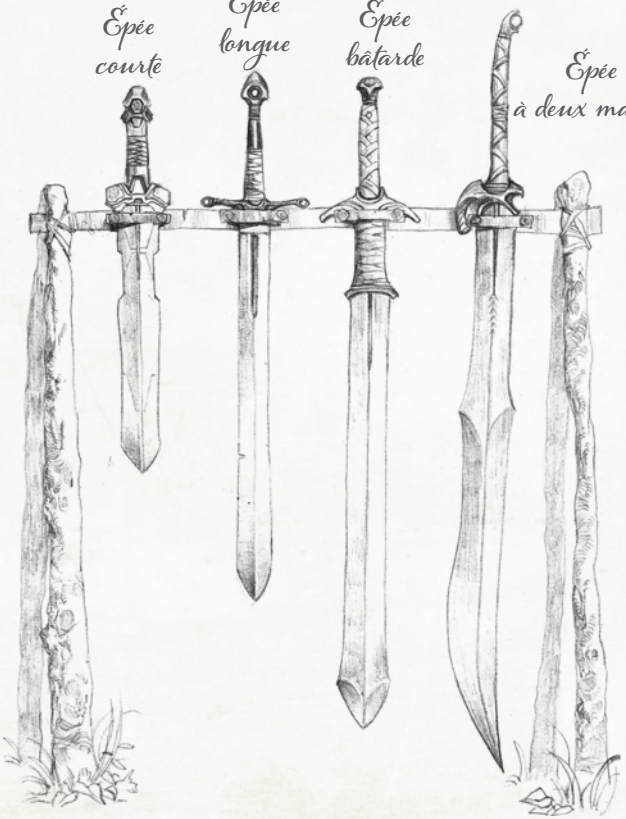
Masses

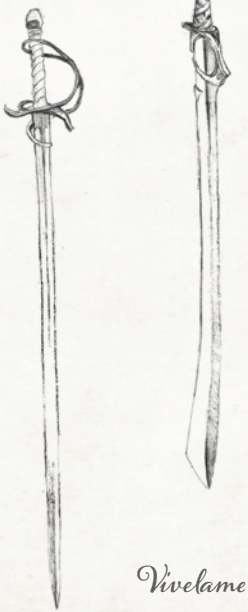
Épée courte

Épée longue

Épée bâtarde

Épée à deux mains





Rapière

Vivelame

Armes d'attaque au contact

Armes	DM	Prix	Type de DM	Notes complémentaires
Mains nues	1d3	-	Contondants	Les DM sont temporaires
Bâton	1d4	-	Contondants	Arme à deux mains, DM temporaires possibles
Bâton ferré	1d6	2 pa	Contondants	Arme à deux mains
Dague	1d4	3 pa	Perforants	Arme légère
Épée à deux mains	2d6	10 pa	Tranchants	Arme à deux mains
Épée bâtarde	1d8/1d12	9 pa	Tranchants	Arme à une ou deux mains
Épée courte	1d6	5 pa	Perforants	Arme légère
Épée longue	1d8	6 pa	Tranchants	
Épieu	1d6/1d10	4 pa	Perforants	Arme à une ou deux mains
Fléau	1d6	5 pa	Contondants	
Fléau à deux mains	1d10	8 pa	Contondants	Arme à deux mains, relance 1 attaque ratée/combat
Gourdin	(1d4)	1 pa	Contondants	DM temporaires possibles
Hache	1d8	6 pa	Tranchants	
Hache à deux mains	2d6	10 pa	Tranchants	Arme à deux mains
Lance	1d6/1d10	4 pa	Perforants	Arme à une ou deux mains
Lance de cavalerie	2d6	8 pa	Perforants	*Dé malus* au contact
Marteau	1d6	4 pa	Contondants	
Masse	1d6	4 pa	Contondants	
Pique	1d10	5 pa	Perforants	Arme à deux mains, spécial (voir description)
Rapière	1d6	6 pa	Perforants	Arme légère, critique sur 19-20
Stylet	1d3	1 pa	Perforants	Arme légère ; pas de FOR aux DM, mais 1d6+AGI DM si *surpris*
Vivelame	1d10	15 pa	Tranchants	Arme à deux mains, critique sur 19-20

l'utilisation avec une main, et la seconde avec deux mains.

Dans le cas du combat à mains nues, les DM sont généralement temporaires (voir DM temporaires, p. 219, sauf pour les moines, voir les voies de moine, p. 119). Certaines armes peuvent également infliger des DM temporaires ; c'est alors indiqué dans la colonne « Notes complémentaires ».

Types de DM. Les armes peuvent provoquer trois types de DM :

- **Contondants :** l'impact provoque des contusions et brise les os.
- **Perforants :** la pointe perce la chair et s'enfonce profondément dans le corps.
- **Tranchants :** la lame découpe les chairs, formant de longues entailles.

Le type de DM n'a une importance que lorsque les personnages affrontent certaines créatures particulières. Par exemple, les squelettes sont résistants aux DM tranchants et perforants (ils divisent ces DM par deux), tandis qu'ils subissent des DM ordinaires des armes contondantes.

Catégories d'armes. On distingue plusieurs catégories d'armes :

- **Armes légères :** ce sont des armes de duel souvent utilisées par les combattants légers. Elles permettent l'utilisation de certaines capacités de barde ou de voleur (comme l'*Attaque sournoise*). Si le personnage manie un bouclier, l'arme n'est plus considérée comme légère. La vivelame est un cas à part, elle est considérée comme une arme légère, la plupart du temps, mais pas pour les *Attaques sournoises*.
- **Armes à une ou deux mains :** comme leur nom l'indique, ces armes peuvent être utilisées avec une ou deux mains, au choix du combattant. Les DM sont alors plus ou moins importants. L'avantage de ces armes est l'adaptabilité selon la situation.
- **Armes à deux mains :** comme indiqué en introduction, ces armes qui infligent des DM plus importants ne peuvent être utilisées en même temps qu'un bouclier ou une torche.

Les armes dont le nom est inscrit en italique font appel à des règles particulières exposées ci-après. Leur utilisation est souvent plus complexe et nous les déconseillons aux joueurs débutants.

Bâton et bâton ferré **:** tous les personnages qui savent manier le bâton ferré savent aussi manier le bâton. Un bâton est un simple morceau de bois, un bâton ferré est adapté au combat, plus lourd et généralement couvert de métal aux extrémités (bien que les druides utilisent des bâtons de bois noueux avec le même effet).

Épieu : une arme d'environ 1,50 m. Elle peut être utilisée à une ou à deux mains (1d6/1d10 DM) ou lancée (1d6 DM à 10 m).

Fléau et fléau à deux mains **:** un manche prolongé par une chaîne au bout de laquelle sont suspendues une ou plusieurs boules d'acier, souvent hérissées de pointes. C'est une arme très difficile à parer. Une fois par combat, le fléau permet de relancer le dé d'une attaque ratée contre un adversaire qui utilise un bouclier ou une arme (par opposition aux armes naturelles des animaux et des monstres).

Lance **:** une arme d'environ 1,50 m. Elle peut être utilisée à une ou à deux mains (DM 1d6/1d10) ou lancée (1d6 DM à 10 m).

Lance de cavalerie **:** conçue pour être utilisée uniquement à cheval, la lance de cavalerie mesure environ 3 m de long. Il faut prendre de l'élan pour l'utiliser à son plein potentiel. L'attaque doit donc avoir lieu après un déplacement pour obtenir les DM indiqués. Sinon, en combat au contact classique, le cavalier subit un *dé malus*.

Pique **:** une très longue lance de fantassin, destinée à recevoir les charges de cavalerie ou à attaquer depuis le second rang. La pique double ses DM contre une créature de grande taille qui vient de réaliser une charge ou une action de mouvement suivie d'une attaque contact. Elle permet aussi d'attaquer en se tenant derrière un allié de taille normale, avec une pénalité de -5. Son utilisateur subit un *dé malus* en attaque dans toutes les autres conditions.

Bâton

Bâton ferré

Armes d'attaque à distance

Armes	Portée	DM	Prix	Type de DM	Notes complémentaires
Arbalète de poing	10 m	1d6	8 pa	Perforants	Action de mouvement pour être rechargée
Arbalète légère	30 m	2d4	10 pa	Perforants	Nécessite une action de mouvement pour être rechargée, arme tenue à deux mains
Arbalète lourde	60 m	2d6	15 pa	Perforants	Nécessite une action limitée pour être rechargée, arme tenue à deux mains
Arc court	30 m	1d6	4 pa	Perforants	Arme tenue à deux mains
Arc long	50 m	1d8	8 pa	Perforants	Arme tenue à deux mains, nécessite d'avoir une valeur minimale de +1 en FOR
Couteaux de lancer	10 m	1d4	3 pa	Perforants	
Dague	5 m	1d4	3 pa	Perforants	
Fronde	20 m	1d4	-	Contondants	
Hachette	5 m	1d6	2 pa	Tranchants	
Javelot	20 m	1d6	1 pa	Perforants	
Lance	10 m	1d6	3 pa	Perforants	
Lance-pierre	10 m	1d3	1 pc	Contondants	
Pétoire	20 m	1d10	50 pa	Perforants	Armes à poudre, soumises à l'autorisation du MJ (voir encadré), nécessite une action limitée pour être rechargée
Mousquet	50 m	2d6	100 pa	Perforants	Armes à poudre, soumises à l'autorisation du MJ (voir encadré), nécessite une action limitée pour être rechargée, arme tenue à deux mains

Stylet **:** une arme d'assassin, dotée d'une pointe acérée sans tranchant, destinée à transpercer les organes vitaux. La FOR ne s'applique pas aux DM du stylet (DM 1d3), mais en cas d'attaque sur un adversaire *surpris*, il inflige (1d6+AGI) DM contre les cibles de taille moyenne ou petite. Le stylet est considéré comme une arme légère.

Vivelame **:** cette arme n'a pas de réalité historique, il s'agit de la version occidentale (ou elfique) du katana, une arme à deux mains légère et très rapide, au tranchant aussi affûté que le fil d'un rasoir. Si le personnage obtient une capacité qui permet d'utiliser l'AGI au lieu de la FOR pour attaquer au contact, il peut aussi l'appliquer à cette arme s'il maîtrise les armes de contact à deux mains. Pour autant, la vivelame n'est pas considérée comme une arme légère pour les attaques sournoises.

Armes d'attaque à distance

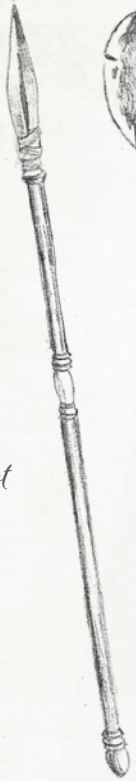
Portée. La portée indique à quelle distance l'arme est efficace. Au-delà, le tireur subit un dé malus sur son test d'attaque à distance. La portée maximale à laquelle l'arme peut être utilisée est égale au double de la distance indiquée.

DM. Les DM des armes d'attaque à distance ne reçoivent pas de bonus de caractéristique du personnage qui les utilise.

Types de DM. Les armes d'attaque à distance ne provoquent que des DM perforants.

Le type de DM n'a une importance que lorsque les personnages affrontent certaines créatures particulières. Par exemple, les squelettes sont résistants aux DM tranchants et perforants (ils divisent ces DM par deux), tandis qu'ils subissent des DM ordinaires des armes contondantes.

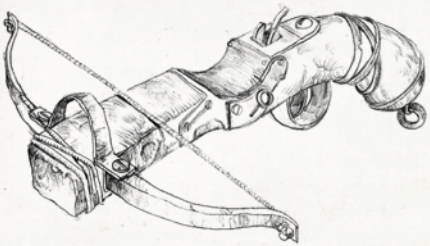
Lance-pierre

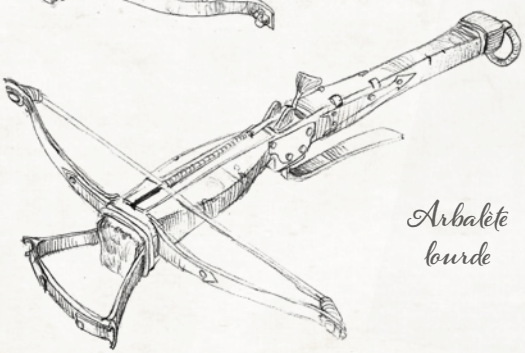


Javelot

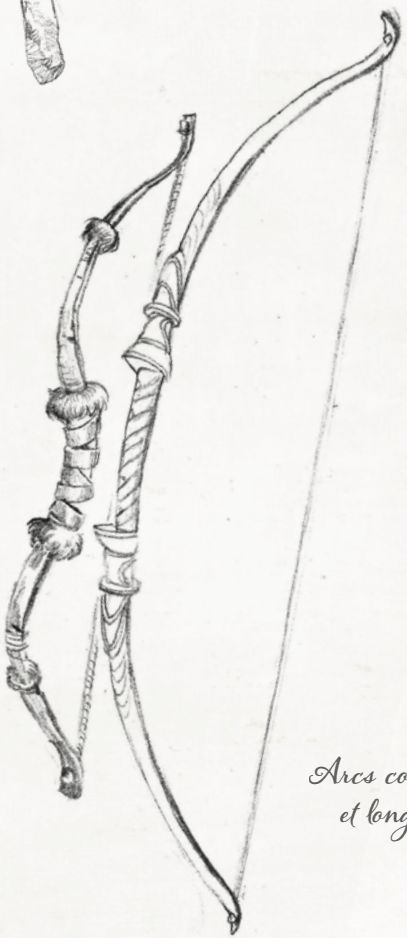
Hachette

Arbalète de poing





Arbalète lourde



Arcs court et long

Munitions. Nous vous conseillons de ne pas tenir compte des dépenses de munitions, c'est fastidieux et il est souhaitable de ne pas pénaliser les profils qui combattent à distance.

Dans certains cas exceptionnels, cela peut cependant faire partie des difficultés inhérentes à l'aventure (une exploration de plusieurs semaines en terre sauvage par exemple). Si cela est nécessaire, considérez que la norme est de 20 à 50 projectiles de réserve.

Recharger. Il n'est pas possible de recharger une arbalète ou une arme à poudre si vous avez un adversaire actif (par opposition à incapable d'agir) à votre contact.

Les armes dont le nom est inscrit en italique font appel à des règles particulières exposées ci-après. Leur utilisation est souvent plus complexe et nous les déconseillons aux joueurs débutants.

Couteaux de lancer **:** inflige seulement 1d3 DM en attaque au contact. Lancer trois couteaux au titre d'un seul test d'attaque est possible. Il s'agit d'une action limitée qui permet l'ajout de l'AGI aux DM.

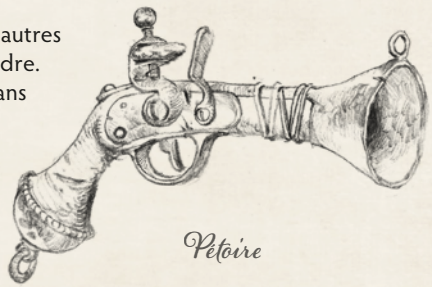
Javelot **:** un javelot peut être utilisé avec un propulseur, une pièce de bois tenue en main qui permet d'augmenter sa portée. La portée est doublée, mais l'utilisation nécessite une action limitée.

Lance **:** voir épieu et lance dans les armes d'attaque au contact.

ARMES À POUDRE

Les armes à poudre ne conviennent pas à tous les univers de jeu, elles sont soumises à l'autorisation du MJ.

Par défaut, même si ce n'est pas précisé dans les autres profils, seul l'arquebusier maîtrise les armes à poudre. Lorsqu'un personnage utilise une arme à poudre sans la maîtriser, non seulement, il subit un *dé malus* en attaque, mais de plus, s'il obtient 1 ou 2 au d20, la poudre explose de façon imprévue : elle lui inflige 1d4° DM et l'arme ne peut plus être utilisée pour le reste du combat.


Pétoire

Charger des armes à poudre à l'avance : les joueurs comprendront vite qu'ils ont tout intérêt à ce que leurs personnages chargent le plus grand nombre d'armes à poudre possible avant un combat, afin de ne pas avoir à le faire pendant celui-ci. Il faudra rapidement poser une limite à cette tactique de jeu, sous peine de voir fleurir une liste d'armes sans fin. Un arquebusier pourra raisonnablement avoir trois armes chargées en même temps, généralement deux pétoires et un mousquet (plus éventuellement une couleuvrine qui ne compte pas dans ce calcul). Plus d'armes surchargent le personnage. Changer d'arme demande une action de mouvement (M).

Halfelins et armes à poudre : si un halfelin utilise une arme à poudre destinée à un humain, il subit un *dé malus* en attaque. Il peut toutefois tirer sans malus en tenant une pétoire à deux mains ou utiliser des armes de plus petit calibre spécialement fabriquées pour les halfelins (ou parfois les gobelins) dont les dés de DM sont réduits : pétoire 1d8 et mousquet 1d12.

Armures			
Armures	**DEF**	**AGI max**	**Prix**
Tissus matelassés, fourrures	+1	+7	2 pa
Cuir simple	+2	+6	4 pa
Cuir renforcé, broigne	+3	+5	8 pa
Chemise de mailles	+4	+4	15 pa
Cotte de mailles	+5	+3	25 pa
Armure de plaques	+6	+2	60 pa
Plaque complète[1]	+7	+1	200 pa
Petit bouclier	+1	-	2 pa
Grand bouclier	+2	-	4pa

[1]Armure fabriquée sur mesure, seul le chevalier peut la porter grâce à la capacité de rang 3 de la voie de la noblesse.

ARMURE

Les armures sont classées par valeur croissante de DEF, de la moins protectrice à la plus efficace. Par exemple, lorsqu'un profil indique « peut porter jusqu'à la chemise de mailles », cela signifie : du début du tableau jusqu'à cette armure incluse.

Armures maîtrisées. Il n'y a pas de maîtrise d'armure à proprement parler. Un personnage peut toujours enfiler une armure de plaque ou utiliser un bouclier et profiter de son bonus en Défense. Toutefois, les voies de chaque profil sont associées à un type d'armure maximal : si vous utilisez une armure trop lourde, toutes les capacités restreintes à une armure plus légère vous seront interdites.

Ainsi, si un magicien porte une cotte de mailles ou utilise un bouclier, il ne peut plus utiliser ses capacités et ses sorts. Si un rôdeur porte une cotte de mailles, il ne peut plus utiliser les capacités de rôdeur.

AGI maximale. La valeur maximale d'AGI d'un personnage est déterminée par l'armure qu'il porte. Les personnages avec une haute valeur d'AGI n'ont donc aucun intérêt à porter une armure trop lourde.

> ***Exemple :*** *un personnage avec une AGI de +3 peut porter jusqu'à la cotte de mailles sans subir de limitation, mais toute armure plus encombrante réduit la valeur de son AGI du nombre indiqué. S'il porte une armure de plaque, sa valeur d'AGI est réduite à +2 tant qu'il garde cette armure.*

La règle est calibrée de façon qu'aucun personnage ne puisse dépasser un bonus de DEF de +8 en cumulant AGI + armure (+10 avec un grand bouclier).

Malus d'armure. Les armures infligent des malus d'encombrement aux tests d'AGI : ajoutez la valeur de DEF de l'armure à la difficulté de tous les tests d'AGI effectués par le personnage. Pour certains tests de survie (CON), vous pouvez aussi imposer ce malus.

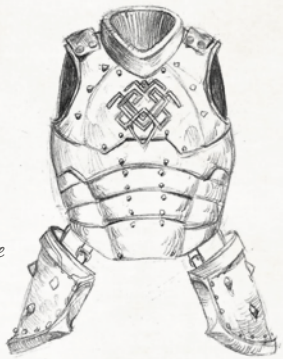
Si vous avez une armure magique, non seulement le bonus de magie n'augmente pas le malus d'encombrement, mais en plus il le réduit (minimum 0).

> ***Exemple :*** *une chemise de mailles (DEF +4, donc malus d'armure = -4) +3 impose seulement un malus d'armure de -1 (-4 + 3 = -1).*

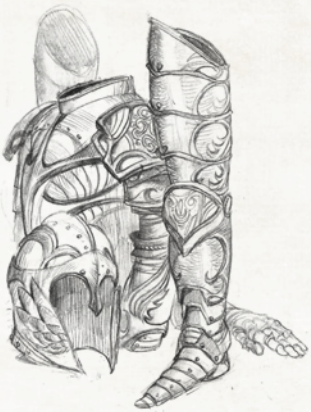
Tissu matelassé

Armure de cuir

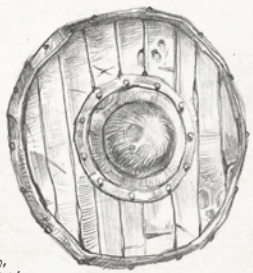
Armure de cuir renforcé



Armure demi-plaque



Armure de plaque complète



Petit Bouclier

Grand Bouclier

AUTRES BIENS

Matériel

Prix du matériel

Matériel	Prix
Briquet à silex	1 pa
Carquois de 20 flèches	3 pa
Corde 15 m	2 pa
Couverture	1 pa
Grappin	2 pa
Lanterne à huile#	3 pa
Matériel d'écriture	5 pa
Huile pour lanterne	1 pa
Torches# (x3)	1 pa
Outils de crochetage*	5 pa
Potion de Soins° (1d4° PV)	10 pa
Ration (1 semaine)	4 pa
Sac à dos	1 pa

* Sans ces outils, une pénalité de -10 est infligée aux tests d'AGI (Crocheter).

° Les potions de soins ne sont pas forcément magiques, ce sont des remèdes à base de plantes ou de composants rares (qui peuvent être magiques). Un personnage ne peut pas profiter des effets de plus d'une potion de soins par récupération rapide (30 min).

Une torche ou une lanterne éclairent dans un rayon de 10 m pendant 1 h pour une torche ou 6 h pour une lanterne (1 dose d'huile).

Lampe à huile

Matériel d'écriture

Grappin

Carquois (20 flèches)

Potions de soin

Sac à dos

Ration

Montures

Prix des montures

Monture	Prix
Mule ou âne	25 pa
Poney	50 pa
Cheval de selle	100 pa
Cheval de guerre	300 pa
Carriole	50 pa
Chariot	90 pa

Mule, âne

Poney

Cheval de selle : un cheval de selle n'est pas apte à subir le stress du combat, son cavalier subit un *dé malus* à toutes ses actions en selle en situation de combat.

NC 1, TAILLE GRANDE

| **AGI** +0 | **CON** +4* | **FOR** +4 | **PER** +0 |
| **CHA** -1 | **INT** -4 | **VOL** -2 |

Défense 11
Points de vigueur 15
Initiative 10

Ruade +2 • **DM** 1d4+4

MONTURE :

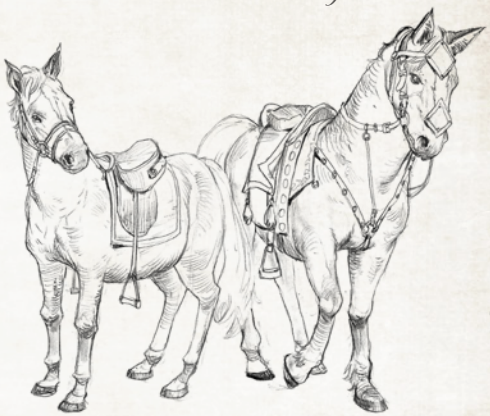
La créature double sa FOR pour porter une charge.

Le **cheval de guerre** ne souffre pas des pénalités du cheval de selle en combat et sa valeur d'attaque passe à +4.

CAPARAÇON :

Un cheval de guerre est apte à porter un ensemble de protections pour le cheval. Un caparaçon de mailles augmente la DEF du cheval de +2 pour un prix de 100 pa. Une barde de plaque de métal apporte un bonus de +4 en DEF pour un prix de 300 pa. Les bardes octroient un malus en Init.

Au cheval et à son cavalier égal au bonus de DEF. Le caparaçon ne se cumule pas à la DEF d'une fidèle monture (voie du cavalier – chevalier), la DEF est seulement prise en compte si elle est supérieure (par exemple un cheval avec une barde de plaque vaut 15 en DEF, ce qui est plus avantageux qu'une fidèle monture de rang 2 et sa DEF de 14).



Cheval de selle

Cheval de guerre léger

Cheval de guerre lourd

À l'auberge

Prix des prestations d'auberge	
À la carte	**Prix**
Boissons	
Cidre, lait (verre)	1 pc
Cervoise, bière (pinte)	2 pc
Hydromel, vin (verre)	5 pc
Grand cru (bouteille)	5-50 pa
Repas	
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10-20 pa
Nuitées	
Nuit (dortoir)	5 pc
Nuit (chambre de 4)	1 pa
Nuit (chambre individuelle)	2-5 pa
Nuit (suite)	10-20 pa

Pinte de cervoise

Grand cru

Verre d'hydromel

Soupe et pain

Repas avec viande

Bon repas

Achat de biens immobiliers

Ces quelques exemples vous permettront de vous faire une idée de la valeur de ce type de biens, si les personnages veulent investir dans la pierre. Bien entendu, ces prix peuvent baisser ou augmenter considérablement selon la qualité de l'environnement ou le caractère exceptionnel du lieu.

Prix des biens immobiliers

Bien	Prix
Appartement (2 pièces)	250 po
Masure (3 pièces)	500 po
Maison (4 pièces)	1 000 po
Grande maison (6 pièces)	2 000 po
Villa luxueuse	10 000 po
Manoir	20 000 po
Place forte	60 000 po
Château	150 000 po
Palais	300 000 po

ÉQUIPEMENT DE QUALITÉ

Armes et armures peuvent être fabriquées par des maîtres artisans à partir de matériaux exceptionnels et précieux. Les PJ n'ont pas accès à un tel équipement à la création du personnage, sauf avis contraire du MJ en rapport avec un historique particulier. Par la suite, les PJ pourront en faire l'acquisition s'ils trouvent l'artisan approprié ou dans une grande cité. Vous trouverez dans l'*Atlas d'Osgild* des règles optionnelles pour définir les possibilités de trouver de l'équipement rare ou précieux en fonction de la taille des agglomérations.

Une arme de qualité donne un bonus de +1 en attaque ou aux DM (toujours le même). Pour une armure, c'est la pénalité d'encombrement infligée aux tests d'AGI qui est réduite de -1. Le prix de l'objet est multiplié par deux et on y ajoute 100 pa. Ainsi une épée longue de qualité vaut (6 × 2) +100 = 112 pa.

Fabriquer un objet de qualité augmente la difficulté du test d'artisanat (habituellement entre 10 et 15) de +10, et la durée de travail est multipliée par trois.

ÉQUIPEMENT EXOTIQUE

Un monde fantastique est une formidable réserve de minéraux, de plantes ou d'organismes étranges aux propriétés magiques et extraordinaires. Mais si la diversité semble quasi infinie et réserve bien des surprises aux voyageurs, il s'avère que chacune de ces merveilles se trouve en toute petite quantité, ce qui en réserve l'accès aux plus érudits, aux plus chanceux ou aux plus riches. Les tentatives de culture ou d'exploitation à grande échelle de ce type de produits se sont toujours soldées par des échecs, aussi restent-ils rares.

Pour acheter un objet, il faut d'abord le trouver et les articles extraordinaires présentés ne courent pas les rues. Il faut de préférence se trouver dans une cité, puis l'acheteur potentiel ira de marchand en contact, de contact en échoppes où il devra faire connaître son intérêt pour l'article qui n'est pas forcément disponible immédiatement… Voici des règles pour gérer tout cela.

Niveau de rareté

Les objets précieux sont classés en niveau de rareté. Cette nomenclature permet de déterminer la difficulté pour trouver un objet et la taille minimale de l'agglomération où il existe une chance de se le procurer.

Taille de l'agglomération : commencez par vérifier que ni le prix ni la rareté de l'objet ne

Rareté des objets				
Rareté	**Valeur max**	**Agglomération**	**Difficulté**	**Temps**
Ordinaire	100 pa	Village (500 hab.)	10	2d10 min
Précieux	1 000 pa	Bourg (2 000 hab.)	15	1d4 h
Exotique	5 000 pa	Ville (8 000 hab.)	20	2d6 h
Rare	15 000 pa	Cité (30 000 hab.)	25	1d4 jours
Très rare	30 000 pa	Mégapole (100 000 hab.)	30	2d6 jours

dépassent la limite de l'agglomération dans laquelle l'objet est recherché. Si l'objet recherché est dans la tranche supérieure de la limite monétaire de la ville (80 %), vous pouvez choisir d'ajouter +5 à la difficulté des tests (voir ci-dessous). Le tableau montre aussi que des objets d'une valeur supérieure à 3 000 po ne peuvent être acquis que dans des conditions particulières.

Le PJ doit faire **trois tests de CHA (Commerce)** dont la difficulté dépend de la rareté de l'objet (et donc de sa valeur).

S'il obtient :

- **3 succès**, il trouve l'objet au prix habituel (un peu moins cher ou plus rapidement s'il obtient une réussite critique).
- **2 succès**, l'objet est disponible, mais à +20 % du prix habituel.
- **1 succès**, l'objet n'est pas disponible pour le moment et il ne le sera pas avant 3d10 jours.
- **0 succès**, l'objet n'est pas disponible avant très longtemps en ce lieu. Si en plus il obtient un échec critique (ou plusieurs), il s'est probablement fait arnaquer d'une façon ou d'une autre…

Durée : Pour les objets les plus rares, la recherche est un travail de longue haleine, par exemple pour trouver un objet très rare, il faut compter 2d6 jours de recherche. Il faut se renseigner et prendre le temps de trouver les bons contacts, car ce type de marchand n'a pas pignon sur rue et les transactions se font soit de façon illégale soit dans des salons bourgeois à l'ambiance feutrée.

> ***Exemple :*** *une épée longue de qualité qui coûte 112 pa* nécessite au moins un bourg pour être trouvée *(et 1d6 h de recherche). Si le PJ fait 3 tests de CHA et en réussit seulement 2, elle est disponible au prix de 153 pa.*

Les échoppes : lorsqu'on recherche un produit *rare* ou *très rare*, on ne le trouve généralement pas chez le forgeron local. Le négociant qui vend ce type de marchandise ne se trouve pas forcément dans les quartiers commerçants et n'a généralement pas pignon sur rue. On y accède sur recommandation et en montrant son or. Les transactions ont lieu à la cave et les gardes sont tous des pointures, non seulement très bien rémunérés, mais souvent proche depuis longtemps du propriétaire, quand ils n'ont pas carrément des intérêts dans son affaire. Il est de mise de pouvoir vérifier et essayer le matériel lorsque celui-ci le permet.

Exemples

Voici trois exemples de matériaux ou d'objets étranges et précieux. Vous pouvez en inventer d'autres, mais vous trouverez aussi davantage de propositions dans les suppléments à venir ou au sein des premiers épisodes de la campagne *Calice, le crépuscule des déesses*.

Durium
- Précieux
- 40 pa

Un métal bleu sombre, très dur et particulièrement lourd. Les armes de mêlée fabriquées dans ce métal imposent un malus de -1 en attaque, mais le dé de DM augmente d'une catégorie et elles sont presque indestructibles (1d4/1d6/1d8/1d10/1d12). Si les DM sont exprimés sous la forme de deux dés, un seul dé augmente (2d4 devient 1d4+1d6, 2d6 devient 1d6+1d8).

Les projectiles fabriqués dans ce métal voient leur portée divisée par deux. Les armures obtiennent un bonus de +1 en DEF, mais leur pénalité d'armure augmente de +2.

Pour déterminer le prix d'une arme, multipliez la valeur maximale de ses DM par le prix indiqué, puis ajoutez le prix normal de l'arme.

> ***Exemple :*** *une épée longue (DM 1d8, 6 pa) en durium (40 pa) vaut (8 × 40) + 6 = 326 pa.*

Pour déterminer le prix d'une armure, multipliez son bonus de DEF par le double du prix indiqué, puis ajoutez le prix normal de l'armure.

Exemple : *une cotte de mailles en durium vaut (5 × 2 × 40) + 25 = 425 pa.*

Chope en hybberium
- Exotique
- 100 pa

L'hybberium est un métal qui devient glacial au contact de l'air, produisant même du givre. Cette simple chope en métal, en bois, en ivoire ou en terre cuite est doublée en hybberium. L'action du métal permet à votre bière d'être bien fraîche, même en plein désert. Un passage obligé pour tout nain qui se respecte.

Pnoulpe
- Exotique
- 300 pa

Le pnoulpe est une sorte de petit poulpe qui a la particularité de transformer l'eau en mélange respirable – et inversement – en quantité suffisante pour assurer la survie d'un être humain en milieu aquatique. En pratique, on place le corps mou de couleur rouge sur les voies respiratoires, les tentacules enserrant la tête, puis on se dépêche d'entrer dans l'eau pour ne pas asphyxier.

Le pnoulpe est vendu dans un coffret de bois étanche empli d'un liquide qui permet de le conserver en léthargie pendant un mois au maximum (15 × 15 × 30 cm, poids 5 kg). Dès que la boîte est ouverte, il faut le mettre à l'eau, il ne peut plus être à nouveau plongé en léthargie et si on le sort de l'eau, il meurt rapidement.

PARTIE II

LES RÈGLES

CHAPITRE 1

LES RÈGLES DE BASE

Comme nous l'avons vu en introduction (voir « Qu'est-ce que le jeu de rôle », page 6), jouer à *Chroniques Oubliées Fantasy* consiste pour les joueurs à incarner des personnages dans une histoire que leur propose le meneur de jeu (MJ). Ensemble, joueurs et MJ co-créent l'histoire, les premiers en décidant ce que font et disent leurs personnages, et le second en réagissant aux actions et paroles des personnages joueurs (PJ), et en narrant des événements extérieurs aux PJ ainsi que les actions et paroles des personnages non joueurs (PNJ).

Une partie de jeu de rôle ressemble ainsi, en quelque sorte, à une pièce de théâtre improvisée, les joueurs incarnant les rôles principaux, et le MJ étant à la fois le scénariste, le metteur en scène et l'acteur incarnant tous les autres rôles. Certains dialogues du MJ sont parfois écrits à l'avance, mais ceux des joueurs sont totalement improvisés en réaction à ce que propose le MJ. De même, les actions des PJ sont improvisées en réaction aux situations décrites par le MJ.

Si les joueurs sont totalement libres de décider ce que leurs personnages disent ou entreprennent, les conséquences de leurs paroles et actions ne leur appartiennent pas et restent à déterminer. C'est pour cela que *Chroniques Oubliées Fantasy*, comme tout jeu, dispose de règles du jeu.

Dans de nombreuses situations, le bon sens suffit amplement et le MJ pourra agir en arbitre, décidant ce qu'il advient à la suite de la décision d'un joueur.

> ***Exemple :*** *Émilie décide que son personnage, une jeune noble, quitte le château de son père pour une balade à cheval en direction de la proche forêt. Émilie précise qu'après avoir franchi le pont levis, la jeune femme éperonne sa monture pour la mettre au trot, heureuse de profiter du beau temps, et peu après, sentant sa monture piaffer de joie, la laisse partir au galop. Comme il fait beau et que le personnage d'Émilie sait parfaitement monter à cheval, Chloé, la MJ, estime qu'il n'y a aucun problème et reprend la description, expliquant que le cheval s'élance sur un chemin longeant les champs, hennissant de bonheur.*

Toutefois, il arrivera toujours des situations dont l'issue est incertaine. Le MJ s'appuiera alors sur les règles et les feuilles de personnages (voir La feuille de personnage, page 355) pour déterminer ce qu'il advient.

> ***Exemple :*** *Émilie indique à Chloé que son personnage souhaite traverser la forêt pour arriver plus rapidement à un village où vit sa meilleure amie. Impatiente de la retrouver, elle ne ralentit pas la cadence. Chloé approuve et décrit les arbres qui filent sur les côtés et l'impression de vitesse augmentée par l'étroitesse du chemin forestier… et l'obstacle qui apparaît soudain au détour d'un*

virage. Le cheval n'a pas le temps le temps de ralentir et va devoir franchir l'arbre tombé en travers de la piste. Le personnage d'Émilie va-t-il être capable de franchir l'obstacle avec sa monture ? Chloé estime qu'il ne lui appartient pas de décider et va donc s'en remettre aux règles du jeu.

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, il y a donc deux situations :

- l'action n'a pas d'enjeu, ou bien elle ne peut que réussir ou échouer : le MJ décide du résultat et décrit immédiatement la suite des événements ;
- l'action a un enjeu et/ou son résultat est incertain : le MJ a recours à ce qu'on appelle **un test**.

Dans les deux cas, le MJ et les joueurs vont notamment s'appuyer sur les caractéristiques et capacités des PJ (voir « Création du personnage », page 20).

Dans ce chapitre, nous vous expliquons comment réaliser un test et différencier les deux types de tests qui existent : les tests de caractéristique et les tests d'attaque. Le résultat de ces tests n'étant pas toujours favorables aux PJ, nous vous présentons également une mécanique permettant aux joueurs d'agir sur le destin : les points de chance.

MÉCANIQUE DE BASE : LE TEST

Chaque fois qu'un personnage entreprend une action un peu délicate et dont la réussite ou l'échec n'est pas automatique, le MJ a recours à un test, que les joueurs ou lui vont effectuer à l'aide d'un dé à vingt faces (d20). Certaines actions sont vouées à l'échec avant même que le joueur n'ait lancé le moindre dé. Un personnage qui voudrait traverser un mur de pierre ou soulever un éléphant à mains nues n'a aucune chance d'y parvenir. Dans ce cas, le MJ peut mettre en garde le joueur ou laisser son personnage se ridiculiser devant ses compagnons.

Exemple : *Un personnage barde habile de ses doigts joue avec sa dague pour se distraire. Saltimbanque, il se reproduit régulièrement en public et ce genre d'exercice est pour lui une seconde nature. Il ne fait pas de test car il n'y a pas d'enjeu et aucune incertitude sur la réussite.*

En revanche, lorsqu'il se retrouve devant le seigneur local qu'il essaie d'impressionner, la pression peut l'amener à commettre une erreur. Du point de vue technique, il est aussi intéressant de déterminer à quel point le personnage impressionne le seigneur. Dans ce cas, le MJ demandera au joueur d'effectuer un test de caractéristique (voir ci-après Tests de caractéristiques & tests d'attaque*).*

Résolution d'un test

Pour effectuer un test, le joueur ou le MJ jette **un d20 et ajoute au résultat obtenu la valeur de la caractéristique concernée** (dans les scénarios vendus dans le commerce, la caractéristique est indiquée ; sinon, il revient au MJ de déterminer celle qui est adaptée à l'action qui nécessite le test). Le MJ peut appliquer toutes sortes de modificateurs en fonction de la situation, et le joueur peut ajouter un bonus à son résultat grâce à certaines capacités de son personnage (voir plus loin, compétences) ou son niveau (voir Test d'attaque, ci-après).

L'action est réussie lorsque le résultat final est supérieur ou égal à la difficulté du test.

> ***Exemple :*** *Lhagva, le personnage joué par Anaïs, veut sauter par-dessus un précipice. Valentine, la meneuse de jeu, demande à Anaïs d'effectuer un* test d'AGI difficulté 15. *Elle lance le d20 et obtient un 14. Lhagva a +1 en AGI, donc le résultat final est égal à 14 + 1 = 15. Valentine annonce à Anaïs que son personnage parvient de justesse de l'autre côté !*

Si la difficulté de certains tests est précisée dans les scénarios publiés dans le commerce, les joueurs entreprennent souvent des actions qui n'ont pas été prévues par les auteurs. C'est alors, là encore, au MJ d'estimer la difficulté de l'action. Il en va de même lorsqu'il écrit ses propres scénarios. Pour ce faire, le MJ doit se demander comment il peut qualifier l'action : est-elle facile ? difficile ? Presque impossible à réaliser ? Une fois qu'il a déterminé le qualificatif, il n'a plus qu'à consulter la table des difficultés qui lui indique la valeur chiffrée correspondante.

Table des difficultés

Qualificatif	Valeur de la difficulté
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Extrême	25
Abominable	30

LE TEST EN RÉSUMÉ

d20 + Carac. + modificateur

Si le résultat est **inférieur à la difficulté**, l'action **échoue**.

Si le résultat est **supérieur ou égal à la difficulté**, l'action **réussit**.

Dé bonus et dé malus

Dans certaines situations ou du fait de certaines capacités de voie, un test peut bénéficier d'un *dé bonus* ou subir un *dé malus*.

- **Dé bonus :** lancez un d20 supplémentaire et gardez le plus haut résultat (pas celui de votre choix).
- **Dé malus :** lancez un d20 supplémentaire et gardez le plus faible résultat.

> ***Exemple :*** *Wilibert veut escalader la façade d'un bâtiment. Le MJ lui demande un* test d'AGI difficulté 15, *mais comme Wilibert est* Affaibli *(un état préjudiciable), il subit un* dé malus. *Le joueur lance deux d20 et obtient 13 et 4. Il doit conserver le résultat le plus faible (4). Malgré une valeur de caractéristique de +2, le test est un échec.*

Sur un même test, il peut arriver (du fait d'une capacité ou d'une situation particulière) qu'un personnage bénéficie de plusieurs *dés bonus* d'une part, et/ou subisse plusieurs *dés malus* d'autre part. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

- Il n'est pas possible de cumuler plusieurs *dés bonus* ou *malus*. Ainsi, si la situation entraîne plusieurs dés d'un type ou de l'autre, un seul de chaque sera pris en compte.
- Le *dé malus* et le *dé bonus* s'annulent.

Caractéristiques héroïques : ce sont des capacités de rang 4 (parfois 5) qui permettent d'obtenir un *dé bonus*. Ce dé ne s'applique qu'aux tests de la caractéristique pas aux tests d'attaque.

Réussite critique

Lors d'un test, obtenir un résultat de 20 sur le d20 se traduit par une **réussite critique.** L'action réussit automatiquement et peut être accompagnée d'effets secondaires.

Action générique. Une réussite critique permet au personnage non seulement d'obtenir l'effet qu'il aurait eu sur une réussite normale, mais en plus, il bénéficie d'un avantage supplémentaire déterminé par le joueur sous réserve de l'approbation du MJ.

Par exemple, le personnage réussit à sauter par-dessus le précipice, et en plus, il atterrit debout tout en dégainant son arme sans que ça ne lui coûte d'action supplémentaire. Dans une autre situation, il repère des traces de passage sur le sol, et parvient en plus à *déterminer le nombre de personnes dans le groupe pisté.*

Bien entendu, le MJ peut mettre un veto sur une affirmation qui lui semble injustifiée ou qui porte préjudice à la bonne marche du scénario. Les tests où les personnages résistent ou sont passifs ne se prêtent pas toujours à l'amélioration du résultat par une décision du joueur (par exemple, un **test de CON** pour résister au poison).

Combat. La réussite critique sur un test d'attaque permet de doubler les DM (voir le chapitre dédié au combat).

Échec critique

À l'inverse, pour de nombreux tests, obtenir un résultat de 1 sur le d20 se traduit par un **échec critique**.

L'action échoue automatiquement, même si l'ajout de la valeur de caractéristique et de modificateurs éventuels permettraient d'atteindre la valeur de difficulté. Le MJ a alors toute latitude pour improviser un effet supplémentaire désagréable pour l'auteur de l'échec. Il n'y est toutefois pas obligé, notamment s'il estime que la situation ne s'y prête pas ou que le moment est mal choisi pour le bon déroulement du scénario.

N'enfoncez pas vos joueurs si vous sentez qu'ils sont déjà en difficulté, en particulier en combat.

Tests de caractéristique & tests d'attaque

COF distingue deux types de tests : les **tests de caractéristique** et les **tests d'attaque** (les jets de DM ne sont pas des tests, voir le chapitre du Combat).

Les deux types de tests suivent la même procédure de base (lancer un d20 et ajouter une caractéristique et éventuellement des modificateurs), mais il est fondamental de distinguer les deux types de tests.

En effet, lorsqu'une capacité accorde un modificateur ou un *dé bonus* à un test de caractéristique, il ne s'applique qu'aux tests de la caractéristique indiquée (avec ou sans bonus de compétence, voir plus loin), mais en aucun cas aux tests d'attaque, même s'ils sont basés sur cette caractéristique. Par exemple, la capacité *Tour de force* (voie du barbare) accorde un bonus de +10 sur les tests de FOR mais n'a aucun effet sur les tests d'attaque et les DM qui en découlent.

Comme son nom l'indique, le test d'attaque est utilisé seulement pour porter une attaque ou, exceptionnellement, pour y résister. Les procédures spécifiques aux tests d'attaque sont décrites en détail au chapitre correspondant (Combat, page 208).

Test opposé

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont en opposition. Tous deux effectuent alors un **test opposé**, c'est-à-dire que chacun effectue un test que l'on compare leurs résultats respectifs.

- Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte.
- En cas d'égalité, il y a *statu quo* (éventuellement on relance).
- Si l'un des participants obtient une réussite critique et pas l'autre, il remporte le test opposé, quel que soit le résultat de l'adversaire.

Tests opposés d'attaque. Dans le cadre de certaines capacités, il peut arriver qu'un test d'attaque soit un test opposé. Dans ce cas, le texte descriptif de la capacité concernée précise le test à réaliser.

EXEMPLES DE TESTS EN OPPOSITION

Bras de fer : FOR contre FOR
Convaincre : CHA contre VOL
Course à pied : AGI contre AGI (Sprint) puis CON contre CON (Course d'endurance)
Intimider : CHA ou FOR contre VOL
Jouer aux cartes : INT contre INT
Ligoter un prisonnier : AGI contre AGI
Mentir/bluff : CHA contre INT
Passer inaperçu : AGI contre PER

Par exemple, désarmer un adversaire nécessite un **test opposé d'attaque au contact**. Dans ce cas, les deux adversaires font un test d'attaque au contact classique et le plus haut résultat l'emporte. En cas d'égalité, refaites le test d'attaque jusqu'à ce qu'un résultat l'emporte.

Certains sorts demandent aussi un **test opposé d'attaque magique**. Si une créature ne possède pas de valeur d'attaque magique, elle effectue le test avec une valeur égale à son **NC + VOL**.

LES TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Comme nous venons de le voir, le test de caractéristique englobe tous les tests qui ne sont pas des tests d'attaque (voir combat). Un test de caractéristique peut bénéficier d'un bonus de compétence provenant d'une capacité (voir Profil, voies et capacités, page 10). En jeu de rôle, une compétence simule une connaissance ou un savoir-faire qu'un personnage a acquis par apprentissage (par exemple, acrobaties, équitation, érudition, discrétion, occultisme, etc.).

Dans les scénarios de *Chroniques Oubliées Fantasy*, lorsqu'un test de caractéristique fait appel à une compétence, vous rencontrerez la formulation suivante :

EXEMPLES DE COMPÉTENCES

AGI : *acrobaties, crochetage, discrétion, escalade…*
FOR : *briser, intimidation, soulever…*
CON : *course longue, natation, résistance…*
PER : *sens, intuition, empathie, pister, recherche d'indices…*
INT : *connaissances, logique, médecine…*
CHA : *art, baratin, séduction…*
VOL : *se dépasser, résister à la peur ou à la tentation…*

Test de [nom de la Carac.] ([nom de la compétence]) difficulté X.

> ***Exemple :*** Alors qu'un personnage tente de passer inaperçu, la MJ demande *un* test d'AGI (Discrétion) difficulté 15. *Cela signifie que le joueur doit obtenir un résultat supérieur ou égal à 15 en lançant un d20 et en ajoutant au résultat sa valeur d'Agilité et, éventuellement, un bonus de discrétion obtenu grâce à une capacité de voie.*

Un bonus de compétence ne peut jamais être ajouté à un test d'attaque.

Bonus de compétence

Un bonus de compétence est un bonus obtenu grâce à une capacité. Il existe trois sources de bonus de compétence.

> ***Exemple :*** *la capacité* Discrétion *(voie de l'assassin, profil du voleur) indique qu'un bonus de (2 + rang) s'applique aux tests pour passer inaperçu. Ainsi si un personnage possède le rang 3 dans cette voie et une AGI de +3, il ajoute un bonus total de +8 à son test (2 + 3 rangs en compétence +3 AGI). Dans ce*

cas, il lui suffit d'obtenir 7 ou plus en lançant le d20 pour obtenir une réussite contre une difficulté de 15.

Bonus de compétence

Type de bonus	Valeur du bonus	Voies concernées
Évolutif	2 + rang	Voies de profil Voies de prestige
Fixe	+3	Voies de peuple
Fixe	+5	Voies de prestige

De nombreuses capacités de rang 1 indiquent un bonus de compétence (comme pour *Discrétion*), mais parfois ce bonus vient en plus d'un autre avantage (par exemple, un sort comme *Injonction*, rang 1 de la voie de l'envoûteur, profil d'ensorceleur). Ces bonus de compétence sont des bonus permanents : ils n'ont pas besoin d'être activés et sont indépendants de tout autre avantage fourni par la même capacité. Ils sont signalés par les mots-clé « De plus, … » ou « En plus de ce sort, … ».

Les bonus de compétence ne s'additionnent que lorsqu'ils proviennent de sources différentes.

Il est possible de faire la somme d'un unique bonus de chacune des sources suivantes :

- Voie de profil (2 + rang, soit +7 max) ;
- Voie de peuple (+3) ;
- Voie de prestige (+5).

RÈGLES SIMPLIFIÉES

Si vos joueurs débutent le jeu de rôle ou si vous êtes un adepte des règles plus légères, l'ouvrage *Atlas d'Osgild & règles optionnelles* contient une section permettant de rendre les règles de base encore plus simples et faciles à aborder, en supprimant notamment certaines composantes.

Ainsi, le bonus de compétence maximal qui peut être obtenu sur un test de caractéristique est égal à **+15**.

Comme nous venons de le voir, il n'est pas possible d'ajouter le bonus évolutif de deux capacités de voie de profil. Dans le cas où plusieurs capacités de voie de profil permettraient d'appliquer un bonus de compétence à un test de caractéristique, seul l'un des deux est pris en compte (généralement le plus élevé ; voir aussi le paragraphe *Capacités en doublon*, page 178).

Le bonus évolutif d'une voie de profil est toujours limité au rang 5 (valeur totale +7) même s'il est acquis grâce à une voie de prestige (par exemple, la voie de l'expert). Il compte toujours pour un bonus évolutif et ne peut se cumuler à un bonus de même nature.

Le bonus conféré par un objet magique (généralement +5) peut se cumuler avec n'importe quel bonus de compétence. Toutefois, il ne permet toujours pas de dépasser un bonus total de +15.

Tests en coopération

Dans certaines situations, un personnage peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque PJ qui aide effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 (+4 s'il fait une réussite critique).

Exceptionnellement, pour certains tests de FOR, le MJ pourra accorder un bonus de +5 au lieu de +2. Par exemple, déplacer un gros rocher est beaucoup plus facile à deux que tout seul.

Le MJ est seul juge du nombre de personnes qui peuvent en aider une autre de façon efficace.

Série de tests

Il faut parfois remporter plusieurs tests consécutifs pour réussir une action ou une opposition. Par exemple, dans le cadre d'un bras de fer, si l'épreuve est importante pour l'aventure, il est plus amusant d'exiger trois tests en opposition gagnés pour obtenir la victoire. Cela laisse de la

place au suspense, aux commentaires des spectateurs, à la tricherie, et le résultat est ainsi moins aléatoire qu'avec un seul lancer de dé ! Cela permet aussi d'aménager des réussites partielles et des échecs modérés. Chaque échec au test peut aussi provoquer des conséquences.

> ***Exemple :*** *Valentine décide que Wilibert doit réussir trois* tests de CON (Natation) *pour franchir une rivière. À chaque échec, il perd 1d6 PV (il boit la tasse et commence à se noyer). Il doit recommencer tant qu'il n'a pas obtenu 3 succès au total !*

Cette méthode est celle utilisée pour les règles de poursuite (page 222).

Une variante consiste à préciser que l'action est définitivement ratée si le PJ obtient un nombre d'échecs égal au nombre de réussites exigées.

Prendre son temps

Cette règle simule le fait que le personnage utilise les grands moyens et le temps nécessaire pour arriver à ses fins. Il n'est pas forcément important de détailler les moyens en question, même si une description globale des actions du personnage peut être exigée par le MJ. Elle peut s'appliquer aux tests de recherche d'indice ou à toute autre action longue et complexe : par exemple, crocheter une porte, grimper une paroi avec du matériel ou encore chercher un renseignement dans une bibliothèque.

Si le joueur annonce que le PJ prend son temps, le personnage met cinq fois plus de temps que d'habitude pour réaliser l'action. En échange, le joueur ne lance pas le dé utilisé pour faire le test, mais il obtient la moyenne du dé (arrondi à l'inférieur), soit 10.

Dans certains cas, le MJ peut aussi autoriser le personnage à « *prendre vraiment tout son temps* » et accorder au joueur l'équivalent du résultat maximal au dé (20) : dans ce cas l'action prend vingt fois plus de temps à être réalisée.

Attention toutefois, même si « *prendre tout son temps* » permet d'obtenir un résultat de 20, cela ne correspond pas à un succès critique ni automatique puisque le dé n'a pas été lancé.

NOTE DE CONCEPTION

Certains joueurs pourraient penser que statistiquement, prendre vingt fois plus de temps reviendrait à lancer vingt fois le dé et que ce n'est pas très rentable. C'est un peu vite oublier que lancer le d20 vingt fois, c'est aussi autant de chances d'obtenir un échec critique !

Échelle de difficultés

Une échelle de difficultés consiste à prévoir les effets de l'action du PJ en fonction de la difficulté atteinte plutôt que de proposer un unique seuil de difficulté. C'est une solution un peu plus complexe à improviser qu'un test simple et cela peut demander un peu de préparation en amont ou de prendre le temps de réfléchir à différentes conséquences possibles.

> **Exemple 1 :** *Les PJ cherchent un trésor dans une pièce jonchée de détritus. Ils effectuent un test de PER).*
>
> - *Difficulté 10 : ils trouvent une armure en bon état dans les immondices.*
> - *Difficulté 15 : ajoutez une arbalète légère et 2d6 pièces d'or.*
> - *Difficulté 20 : ajoutez des carreaux d'arbalète et une gemme d'une valeur de 100 pa.*
> - *Difficulté 25 : en plus, ils trouvent une trappe secrète dissimulée dans le mur.*
>
> **Exemple 2** : *Les PJ interrogent l'aubergiste à propos d'une guilde de voleur à l'aide d'un test de CHA.*
>
> - *Difficulté 10 : « Il n'y a pas de voleurs dans notre ville mon bon monsieur ! »*
> - *Difficulté 15 : « La guilde ? Mieux vaut ne pas en parler mon ami, c'est dangereux ».*
> - *Difficulté 20 : « On les appelle les Longs Couteaux, mais je n'en sais pas plus et c'est tant mieux ».*
> - *Difficulté 25 : « Cela dit, si vous n'avez pas froid aux yeux, vous pouvez aller faire un tour rue*

du Chat pelé à la nuit tombée. Mais, j'vous ai rien dit ».

POINTS DE CHANCE

Les points de chance (PC) sont une mécanique de jeu permettant aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance d'obtenir un gros coup de pouce du destin. Un point de chance peut être utilisé après avoir pris connaissance du résultat d'un test.

1 PC permet d'ajouter +10 au résultat d'un test de caractéristique ou d'un test d'attaque.

Dans tous les cas, un PJ ne peut pas utiliser plus de 1 PC par test. Dépenser un point de chance est une action gratuite qui peut être effectuée même en dehors du tour d'un PJ (par exemple, sur un test de CON demandé par le MJ pour résister au poison).

Récupération des PC. Les PC se récupèrent seulement à chaque passage de niveau. Ils sont alors récupérés intégralement. Exceptionnellement, lorsque le MJ estime qu'un joueur a particulièrement bien interprété un trait de son personnage (voir « Idéal et travers » au paragraphe « Touche finale » du chapitre « Création de personnage », page 33), il peut le récompenser en lui faisant récupérer 1 point de chance (sans dépasser sa valeur maximale).

Points de chance et échec critique

Selon la règle générale, lorsqu'un joueur obtient 1 sur le d20 lors d'un test, le personnage échoue automatiquement et subit un échec critique, peu importe le résultat final du test.

Par exception à la règle, la dépense d'un point de chance peut permettre de transformer l'échec en réussite si le résultat final (1 + Carac. +modificateurs +10) est supérieur ou égal à la difficulté. Il s'agit toutefois d'un succès partiel (« Oui, mais… ») et le MJ peut alors ajouter une complication.

RÈGLE D'OR

Hors situation de stress et si vous estimez que le PJ est assez compétent, ne demandez pas de test : accordez-lui la réussite automatique. De même, ne demandez jamais un test si vous ne voulez pas que le PJ rate. Éventuellement, vous pouvez demander un test et vous servir du résultat dans le seul but d'ajouter une complication ou un délai supplémentaire.

En combat, le PJ peut choisir entre infliger seulement la moitié des DM ou subir une riposte simultanée en retour (ce qui peut donner lieu à une scène épique où les deux protagonistes s'écroulent en même temps).

Exemple : *Lhagva veut sauter par-dessus un précipice, sachant que tout échec signifierait une chute mortelle. La difficulté est seulement de 5, mais avec son malus d'armure de -3 et son AGI de +1, elle doit obtenir au moins 7 pour réussir le test. La joueuse lance le d20 et obtient 1. Aïe !*

Pour ne pas risquer de mourir, elle dépense 1 PC, ce qui lui permet de contrer l'échec critique et d'obtenir un résultat de 11, ce qui constitue normalement un succès. Toutefois, du fait de l'échec critique initial, Valentine, la MJ, déclare que Lhagva a sauté trop court : elle se rattrape in extremis et est à présent suspendue au-dessus du vide par une main, accrochée avec l'énergie du désespoir à une racine qui menace de céder sous son poids. Au moindre mouvement, elle est morte ! Un autre PJ va-t-il réussir à venir la secourir à temps ?

Points de chance et interprétation

Les points de chance constituent également un outil pour le MJ afin d'inciter les joueurs à interpréter leur personnage. En effet, le MJ peut récompenser un beau moment d'interprétation ou tout autre fait de jeu apprécié et valorisé par la table par la récupération immédiate de 1 PC.

Cette interprétation doit respecter les critères suivants.

- L'interprétation participe à améliorer l'immersion ou l'ambiance de la partie. Elle peut être poétique, solennelle ou drôle selon le moment ou la scène.
- L'interprétation doit respecter la nature et les caractéristiques du personnage. Il ne faut pas confondre un joueur éloquent et un personnage éloquent. Par exemple, faire preuve de qualités de rhétorique pour un barbare doté de 8 en Charisme n'est pas synonyme d'une interprétation réussie. Il en va de même pour l'Intelligence.
- Le développement de l'interprétation du personnage ne doit pas entraver le bon déroulement du scénario, ou au moins pas de façon irrémédiable ni mettre à mal la cohésion du groupe.

Tests de chance

Parfois le MJ doit déterminer au hasard quel PJ doit être affecté par un événement préjudiciable ou au contraire bénéfique. Par exemple, les PJ cheminent le long d'une rivière et un crocodile surgit de l'eau pour en gober un. Oui mais lequel ?

C'est là qu'intervient le test de chance. Il consiste à demander aux joueurs de lancer 1d6 et d'ajouter le nombre de PC actuels. Si l'événement est négatif (comme le cas du crocodile), le PJ ayant le résultat le plus bas est affecté par l'événement. Au contraire, si l'événement est positif, le PJ ayant le résultat le plus haut l'emporte.

Lors d'un test de chance, **le d6 est un jet sans limites (JSL)**, cela signifie que si un joueur obtient 6, il relance et ajoute le résultat obtenu, et ainsi de suite jusqu'à obtenir un résultat différent de 6.

Vous pouvez aussi demander à un joueur un test de chance si vous avez besoin de répondre à une question qui vous prend au dépourvu. Par exemple : si le joueur vous dit : « *Je fouille le cadavre pour voir s'il a de l'argent sur lui* ».

Déterminez à l'avance les seuils à atteindre pour trouver un objet de valeur, par exemple :

- **5 :** quelques pièces ;
- **10 :** une bourse bien remplie ;
- **15 :** un objet de valeur (une potion, un rubis, etc.) ;
- **20 :** un objet magique !

TEST DE CHANCE

♦ **1d6 (JSL) + PC disponibles**

♦ Événement positif : le PJ ayant le résultat le plus élevé l'emporte.

♦ Événement négatif : le PJ ayant le résultat le plus faible subit.

♦ Autre : un événement se déclenche selon un seuil (5/10/15/20).

La chance et le destin

La plupart du temps, les joueurs maîtrisent leur destin et, lorsqu'ils dépensent 1 PC, ils augmentent les probabilités d'obtenir une réussite.

Toutefois, la chance est une maîtresse capricieuse et ce n'est pas aussi simple que cela : en réalité lorsqu'un PJ dépense 1 PC, il augmente les chances de mener à son terme son histoire telle qu'elle est écrite : son destin. Et personne ne choisit vraiment son destin.

C'est pourquoi, exceptionnellement, le MJ pourra mettre son veto sur l'utilisation d'un point de chance si son utilisation va à l'encontre du destin des PJ, c'est-à-dire contre l'histoire en cours. En effet, ce ne serait pas vraiment un coup de chance que de réussir une action contre-productive à long terme.

Par exemple, si la capture des PJ doit leur permettre de se retrouver en contact avec un protagoniste dont la rencontre est nécessaire pour faire avancer l'enquête des PJ, alors dépenser 1 PC irait à l'encontre de la réussite de l'aventure. Dans ce cas, le MJ invoquera le destin et il dira simplement au joueur :

« Désolé, mais ce n'est pas ton destin de réussir cette action ou de résister à ce sort. Pour cette fois, la chance te fait défaut ».

Le joueur conserve son PC et il sait à présent dans quelle direction son destin le conduit…

Profils chanceux

Parmi les profils standard, certains profils sont fort bien pourvus en PC, car le Charisme est leur caractéristique principale. Cela participe de la façon de jouer de ces profils. Du point de vue de la cohérence de l'univers, ce sont des utilisateurs de « magie merveilleuse » qui ont la capacité d'influencer le monde par leur simple volonté : la manipulation innée de la magie qui imprègne la trame du réel pour l'ensorceleur et la force de l'art et de la parole pour le barde. La chance, ça se travaille… Quant au prêtre, ce sont les dieux qui sont avec lui.

LE MJ, C'EST LE PATRON !

Arbitre

La description des capacités ne règle pas toutes les situations que vous pourrez rencontrer en jeu. Il serait vain de tenter d'être exhaustif. Il revient au MJ d'arbitrer les interrogations qui surgissent à sa table. Il devra le faire avec l'objectif de faire profiter chaque joueur de la meilleure expérience de jeu possible, tout en maintenant un équilibre entre les personnages, synonyme de cohésion entre les joueurs et de plaisir pour tous.

Changer les règles

Si certaines règles de jeu vous paraissent trop complexes ou injustes, n'hésitez pas à en parler les uns avec les autres et si ça vous semble souhaitable, envisagez de les modifier. Toutefois, la décision revient au MJ, qui est l'arbitre du jeu. Il devra au préalable s'assurer d'avoir bien saisi les tenants et les aboutissants du changement, pour éviter tout effet domino.

Essai-erreur

Lorsque le MJ autorise l'utilisation novatrice d'une capacité, il doit toujours prévenir le joueur que cette autorisation demeure ponctuelle. La décision peut en effet provoquer des effets imprévus que le MJ est susceptible de juger abusifs, ce qui l'amènera à revenir sur la décision.

Le MJ triche ?

Les joueurs débutants ont parfois du mal à comprendre que le MJ n'est pas contre les joueurs. Au contraire, il est là pour les aider à passer un bon moment.

Conflit de capacités

En jeu, si la capacité d'un personnage entre en contradiction avec celle d'un autre, le personnage ayant le plus haut niveau obtient l'avantage et applique sa capacité. En cas d'égalité, les deux capacités s'annulent et les règles normales s'appliquent.

CHAPITRE 2

LE COMBAT

Dans les aventures de *Chroniques Oubliées Fantasy*, les héros sont régulièrement confrontés à des adversaires et se retrouvent ainsi dans des situations de combat, moment de tension extrême où leur vie est mise en jeu. Il est donc naturel que le système de jeu consacre au combat des règles spécifiques et précises, qui reposent sur la mécanique des tests d'attaque évoquée au chapitre Système de jeu. Le présent chapitre a pour objet de détailler les différentes étapes des règles de combat.

PRÉAMBULE : LA SURPRISE

Avant que le combat ne commence réellement, il peut arriver qu'un groupe de belligérants tente d'en surprendre un autre pour bénéficier d'un avantage lors de l'assaut initial. Prendre un adversaire par surprise peut s'effectuer en s'approchant discrètement ou en tendant une embuscade (par exemple, en se dissimulant derrière un élément du décor (angle d'une rue, buissons, rochers, etc.) ou grâce à un déguisement).

Tendre une embuscade

Les cibles de l'embuscade doivent effectuer un **test de PER (Vigilance) difficulté [10 + AGI des assaillants embusqués]** (pas de pénalité d'armure). Chaque protagoniste qui rate son test de PER est *surpris* lors du premier round de combat (pas d'action possible et -5 en DEF au premier tour de combat).

La difficulté correspond à une embuscade tendue en forêt à une dizaine de mètres de distance. Le MJ peut modifier cette difficulté en fonction de la distance et de l'environnement, et les créatures qui bénéficient d'un bonus de discrétion l'ajoutent à la difficulté.

Dans le cas où les embusqués possèdent des bonus d'AGI ou de discrétion différents, comparez le résultat du test de PER à chaque seuil de difficulté pour déterminer qui est surpris par rapport à qui.

> ***Exemple :*** *Trois gobelins tombent dans une embuscade tendue par deux PJ. La difficulté de leur test de PER est de 10 contre le nain (AGI +0), mais de 18 contre la rôdeuse (AGI +3 et bonus de discrétion +5). Le gobelin 1 obtient 9 au test et il est surpris par les deux PJ. Le gobelin 2 obtient 12, il est surpris seulement par la rôdeuse. Le gobelin 3 obtient 18, il n'est pas surpris.*
>
> *Au premier round de combat, le gobelin 1 ne peut attaquer personne et subit -5 en DEF. Le gobelin 2 ne peut pas attaquer la rôdeuse (et il subit -5 en DEF contre ses attaques), mais il peut attaquer le nain normalement à sa propre init. Finalement le gobelin 3 ne souffre d'aucune pénalité.*

Pour gagner du temps, le MJ n'est pas obligé de lancer le dé pour chaque PNJ, il peut le faire par groupe de PNJ de même type (par exemple, un test pour les cinq guerriers gobelins, un test pour leur chef, et un test pour le shaman, qui ont tous des PER différentes), ou encore ne lancer le dé qu'une seule fois (ce qui permet de gagner du temps) tout en calculant le résultat pour chaque groupe de PNJ.

Tenter une approche discrète

Dans la situation où l'attaquant essaie de s'approcher discrètement du défenseur pour lui porter une attaque par surprise, le MJ peut demander un **test d'AGI (Discrétion) opposé à un test de PER (Vigilance)**. Par exemple, pour déterminer si un voleur réussit à s'approcher de sa cible afin de lui infliger une attaque sournoise. En cas de réussite, le défenseur débute le combat *surpris*.

UNITÉ DE TEMPS : LE ROUND

Pour pouvoir gérer un combat de façon séquentielle et visualiser le déroulement des affrontements, le temps est artificiellement découpé en segments de six secondes, le **round** (il y a donc 10 rounds de combat dans 1 minute).

Cette unité de temps est principalement utilisée en combat, mais elle peut aussi servir pour toute autre séquence d'action dans laquelle il est important de pouvoir distinguer qui fait quoi dans un temps rapproché.

Au sein d'un round, les protagonistes du combat agissent chacun leur **tour**, dans un ordre dépendant de leur **initiative** (voir ci-après). Une fois que chaque PJ et PNJ a agi et terminé son tour, on passe au round suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le combat soit terminé.

INITIATIVE

Au début du combat, il faut déterminer dans quel ordre les combattants vont prendre leur tour. Celui qui a la plus haute valeur d'**initiative** (**Init**.)

À PROPOS DE LA DURÉE DU ROUND

Six secondes, cela peut sembler long pour porter un unique coup d'épée. Toutefois en mêlée (et même éventuellement à distance), le test d'attaque ne correspond pas obligatoirement à un simple coup, mais plutôt à l'occasion de blesser ou déstabiliser l'adversaire, éventuellement au sein d'une suite de coups portés, parés, reçus ou esquivés. Imaginez des protagonistes qui ferraillent, qui s'observent, se tournent l'un autour de l'autre et cherchent une faille dans la garde adverse, plutôt qu'une succession bien ordonnée de « chacun frappe à son tour » ! Le système de jeu est davantage une abstraction qu'une simulation.

effectue son tour en premier à chaque round de combat. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs d'initiative.

En cas d'égalité, donnez l'avantage aux protagonistes de plus haut niveau : une créature de niveau 7 agit avant des PJ de niveau 5, mais des PJ de niveau 5 agissent avant une créature de niveau 4 (notez que pour une créature on parle de **niveau de créature**, ou **NC**).

ASTUCE

Si vous voulez vous simplifier la vie, placez les joueurs autour de la table par ordre d'initiative dans le sens des aiguilles d'une montre, de la plus élevée à la plus faible : ainsi le round de combat correspond au tour de table. Pas besoin de se rappeler son initiative au début de chaque round.

Si les protagonistes sont de même niveau, les PJ agissent les premiers.

En cas d'égalité entre deux PJ, laissez les joueurs décider et, s'ils ne se mettent pas d'accord, tranchez.

La valeur d'Initiative d'une créature est égale à dix plus sa valeur de Perception plus d'éventuels bonus de capacité. Les créatures qui ont la PER en caractéristique supérieure (voir le chapitre Adversité, « Les caractéristiques », page 260) ont un bonus de +3 en Init.

Init. = 10 + PER + bonus de capacité

Durée et initiative : lorsqu'un effet a une durée d'un round, cet effet dure depuis la valeur d'initiative où il est utilisé, jusqu'à la même valeur d'initiative (non incluse) au round suivant.

Riposter et retarder son tour sont deux méthodes qui permettent de changer l'ordre des tours et à un personnage ou une créature d'agir en dehors de son initiative. Elles sont présentées avec les options tactiques page 216 de ce chapitre, car il nous faut d'abord définir les actions possibles durant le round afin de vous permettre de comprendre leur fonctionnement.

LES ACTIONS

À son tour de jeu, un personnage peut agir en choisissant l'une des options suivantes :

- 1 action limitée
- 1 action de mouvement et 1 action d'attaque (dans l'ordre de votre choix)
- 2 actions de mouvement

Chaque capacité indique entre parenthèses le type d'action nécessaire à son utilisation, en particulier pour les sorts (signalés par le symbole *).

On distingue quatre types d'actions, de la plus lente à la plus rapide :

- **L'action limitée (L) :** utiliser une capacité limitée (indiquée par la mention [L] après le nom de cette capacité) ou faire une action complexe comme prendre et boire une potion ou équiper un bouclier. Normalement, un personnage qui utilise une action limitée ne peut faire que cela dans le round à l'exception d'une action gratuite. Toutefois, certaines capacités permettent d'obtenir des actions supplémentaires dans le même round.
- **L'action d'attaque (A) :** effectuer une attaque de son choix avec une arme tenue en main ou faire une action peu rapide comme ramasser une arme au sol ou se relever.
- **L'action de mouvement (M) :** se déplacer de **10 m** ou faire une action rapide comme dégainer une arme ou rengainer une arme ou encore ouvrir une porte. S'il ne fait que cela, un personnage peut faire deux actions de mouvement à son tour.
- **L'action gratuite (G) :** cette action très rapide peut être réalisée en plus des actions normales du personnage (même une action limitée), par exemple, dire quelques mots ou lâcher une arme au sol. Certaines capacités permettent de réaliser une attaque ou un déplacement en action gratuite.

Un personnage ne doit pas être *surpris* et doit pouvoir réagir normalement pour utiliser une action, même s'il s'agit d'une action gratuite. Finalement, c'est au MJ de décider au cas par cas en fonction de la situation.

Actions supplémentaires

Certaines capacités permettent à un personnage d'obtenir une action supplémentaire (action d'attaque, action de mouvement ou action limitée), toutefois il n'est jamais possible d'obtenir plus d'une action supplémentaire par round.

Par exemple, si lors d'un round, un personnage utilise une capacité de *Réflexes félins* (voie du déplacement, profil de voleur) pour obtenir une action de mouvement supplémentaire, il ne pourra pas obtenir une action d'attaque en plus au même round grâce aux *Ordres de bataille* d'un chevalier (voie du meneur d'hommes).

Les actions gratuites ne sont pas concernées par cette règle.

Actions et tests

Par défaut, lorsqu'une capacité ou le pouvoir particulier d'une créature ou d'un PJ demande de faire un test de caractéristique, si rien d'autre n'est précisé dans le texte de la capacité, ce test ne coûte aucune action, pas même une action gratuite.

Par exemple, un test de CON pour résister au poison ne constitue pas une action, et un personnage *paralysé* ou *inconscient* peut réaliser un test de CON pour résister au poison. Autre exemple, un test d'AGI pour ne pas être renversé par une attaque ne demande aucune action au personnage ; en revanche, il doit être conscient et capable d'agir.

Parfois, une action de mouvement peut nécessiter un test pour pouvoir être réalisée. Le personnage dépense son action de mouvement et le joueur réalise le test. Quelle que soit son issue, l'action de mouvement a été dépensée. Cette règle s'applique de façon similaire s'il s'agit d'une action d'attaque ou d'une action limitée.

Par exemple, le MJ demande une action de mouvement et un test de FOR pour qu'un PJ puisse se délivrer de l'étreinte d'une créature. En cas d'échec, le PJ a réalisé son action de mouvement, mais il reste prisonnier. Il peut sans doute attaquer quand même (action d'attaque), mais avec une pénalité (voir l'état préjudiciable *immobilisé*). Si rien ne précise le contraire, le PJ peut à la place faire une seconde tentative au *même round en dépensant son autre action de mouvement (et dans ce cas, il ne pourra pas attaquer à ce round).*

L'ACTION DE MOUVEMENT

L'action de mouvement permet de se déplacer de **10 m** pour un personnage. Certaines créatures ou certaines capacités permettent de se déplacer plus vite. Il est possible de dégainer une arme tout en se déplaçant.

Déplacement ralenti

Plusieurs raisons peuvent amener le MJ à décider que le déplacement est ralenti, c'est à dire divisé par deux, soit 5 m par action de mouvement.

- Si le terrain est difficile (neige profonde, marais, forêt dense, marché encombré, auberge bondée, etc.).
- Si de nombreux protagonistes encombrent la scène et qu'il faut se méfier des adversaires.
- Si le MJ considère que le personnage se déplace à reculons (par exemple, tirer et se déplacer dans la direction opposée au tir).

Les MJ qui le souhaitent peuvent aussi considérer que **quitter le contact d'un adversaire ralentit le déplacement**, car le personnage doit le faire prudemment pour ne pas ouvrir sa garde.

Sprinter

Si un personnage ou une créature veut se déplacer en ligne droite plus rapidement en sacrifiant toute précaution, utilisez l'action *Sprinter*.

Sprinter (L) : le personnage se déplacer en ligne droite et parcourt trois fois la distance

parcourue par une action de mouvement (soit 30 m pour la plupart des créatures). Il perd 5 en DEF et subit un *dé malus* à tous ses tests jusqu'à son prochain round. Il peut faire un **test d'AGI (course) difficulté 10** (avec malus d'armure) pour parcourir 10 m de plus (pas de *dé malus* pour ce test). Le MJ peut lui imposer un malus supplémentaire selon les conditions : sac à dos, arme encombrante tenue en main, nature du terrain, maintien du sprint, etc.

Autres modes de déplacement

Nager. Un personnage qui nage se déplace seulement de 5 m par action de mouvement (les créatures aquatiques n'ont pas cette pénalité).

Ramper ou escalader. Un personnage qui rampe au sol ou qui escalade une paroi se déplace de 3 m par action de mouvement.

TEST D'ATTAQUE

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'attaque en fonction du type d'attaque qu'il mène (contact, distance, magique).

Pour effectuer un test d'attaque, il faut jeter un d20 et ajouter la **valeur d'attaque** du personnage (voir ci-après) au résultat du dé. La somme est ensuite comparée à la difficulté, qui est généralement égale à la **Défense (DEF)** de l'adversaire (voir Création du personnage, page 20). Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF de la cible, l'attaque réussit et inflige des **dommages** (**DM**). Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue.

La valeur d'attaque d'un personnage dépend de son niveau (+1 / niveau) et de la caractéristique associée au type d'attaque (attaque au contact, attaque à distance ou attaque magique).

- **Valeur d'attaque au contact = [Niveau du personnage] + FOR**
- **Valeur d'attaque** à distance **= [Niveau du personnage] + AGI**
- **Valeur d'attaque magique = [Niveau du personnage] + VOL**

> ***Exemple :*** *Lhagva met un coup d'épée à un ogre. Elle doit commencer par faire un test d'attaque au contact. Étant un personnage de niveau 2 (+2 en attaque) avec +3 en FOR, elle dispose d'un bonus d'attaque de +5. La joueuse lance le d20 et obtient 12. Elle ajoute son bonus de +5 pour un total de 17. Comme l'ogre n'a qu'une DEF de 16, l'attaque est réussie.*

Tests opposés

Certains sorts ou quelques capacités spéciales demandent parfois des tests d'attaques opposés. Dans ce cas, le résultat de l'attaque n'est pas comparé à la DEF de la cible, mais au résultat du test réalisé par la cible.

Note : *Si le MJ ne souhaite pas lancer le d20 pour le test d'attaque du PNJ, il lui suffit d'ajouter 10 à sa valeur d'attaque avant de comparer le résultat à celui du joueur. En cas d'égalité, on doit relancer pour déterminer le vainqueur.*

Réussite critique

Dans un combat, comme pour la règle générale, toute réussite critique est un succès automatique. L'attaque inflige donc des DM, même si la DEF de la cible n'est pas atteinte.

De plus, les DM d'une réussite critique en attaque au contact ou à distance sont doublés (bonus inclus). Toutefois les dés obtenus en bonus ne peuvent pas être multipliés (attaque puissante, attaque sournoise, etc.).

> ***Exemple :*** *Wilibert le voleur inflige 1d6+3 à la rapière, plus 3d4° en* Attaque sournoise. *S'il obtient un critique, il inflige (1d6+3) × 2 + 3d4° DM.*

En ce qui concerne les sorts, seuls ceux qui nécessitent un test d'attaque contre la DEF de la cible sont éligibles à une réussite critique. Les sorts qui nécessitent un test opposé et ceux qui touchent automatiquement ne peuvent pas bénéficier d'une réussite critique. En cas de réussite critique, **les DM de ces sorts ne sont pas doublés**, mais augmentés de 1d4° ; ces DM sont du même type que ceux du sort (feu pour une flèche de feu, etc.).

Critique amélioré : certains objets ou capacités augmentent de 1 point (ou plus) les chances d'obtenir un critique. Dans ce cas, le personnage obtient un critique sur un résultat de 19 ou 20 au d20 au lieu de 20 (ou 18 à 20 dans le cas d'une rapière ou d'une vivelame). Ces bonus peuvent se cumuler si deux capacités augmentent de 1 point les chances d'obtenir un critique : le personnage obtient alors un critique sur 18 à 20 (voire 17 à 20 avec une rapière ou une vivelame). Quoi qu'il en soit, la valeur minimale requise pour obtenir une réussite critique ne peut jamais être inférieure à 16.

Autre manœuvre : en cas de critique, plutôt que doubler les DM, le joueur peut décider d'obtenir un autre effet de son choix, par exemple désarmer, faire reculer, aveugler, faire chuter l'adversaire, etc. (la réussite est automatique). Cette option est soumise à l'arbitrage du MJ au cas par cas et sa durée dépend de la nature de l'adversaire : l'effet pourra durer 1d6 rounds, voire tout le reste du combat contre un figurant peu important, tandis qu'il sera limité à 1 round pour un PNJ ou une créature importante.

Réussite automatique : lorsqu'une capacité offre une réussite ou un critique automatique (comme *Ouverture mortelle*, par exemple), il n'est pas possible de la combiner avec une capacité qui impose un malus en attaque pour obtenir un quelconque avantage (comme *Attaque puissante*).

Échec critique

Un résultat de 1 au d20 en combat n'est pas obligatoirement un échec critique (de notre point de vue, cela serait trop fréquent), mais selon la situation, le MJ peut improviser une complication de son choix. S'il n'a pas d'idée, il peut simplement demander un **test d'AGI difficulté 10**. En cas d'échec, le PJ subit l'état *ralenti* au prochain round (il jongle avec son arme, il est déséquilibré, il se fait mal, etc.). Il existe une version avancée des échecs critiques dans l'*Atlas d'Osgild*.

Modificateurs d'attaque à distance selon la situation		
Situation	**Modificateur**	**Commentaire**
Portée		
Longue	*Dé malus*	Utiliser une arme de tir (arc, fronde, arbalète etc.) entre la portée indiquée et le double de cette valeur.
Situation de la cible		
Cible à couvert – faiblement (végétation)	-2	
Cible à couvert – fortement (muraille)	-5	
Cible en pleine mêlée	-2 (-5)	Le malus est porté à -5 si un allié masque la cible.
Situation du tireur		
Tireur au contact	*Dé malus*	Utiliser une arme de tir (arc, fronde, arbalète etc.) en étant au contact d'un adversaire
Visibilité		
Brouillard dense	Spécial	Comme Brouillard léger dans un rayon de 10 m, puis équivalent au Noir total.
Brouillard léger	-5	
Noir total	Spécial	Le tireur subit l'état préjudiciable « *aveuglé* » (sauf s'il a une capacité indiquant le contraire).
Pénombre	-5	

Malus aux attaques à distance

Dans certaines situations particulières, les tests d'attaque à distance peuvent subir un malus se traduisant par un modificateur négatif ou un dé malus pour traduire une certaine difficulté. Ainsi, si la visibilité est limitée (brouillard, obscurité) ou si la cible est à couvert ou en pleine mêlée avec un allié du tireur, l'attaquant va subir un malus à son attaque allant de -2 à -5.

S'il se trouve lui-même engagé dans un corps à corps, l'attaquant subit un malus à son test d'attaque à distance.

Enfin, s'il souhaite tirer à longue portée, c'est-à-dire à une distance comprise entre la portée indiquée pour son arme et le double de cette valeur, l'attaquant subit là encore un dé malus à son test d'attaque à distance.

États préjudiciables

Un état préjudiciable est un ensemble de pénalités standard infligées à un personnage, conséquences de l'environnement ou d'une situation qu'il subit. Les états préjudiciables découlent généralement de l'utilisation d'une capacité de personnage ou de créature, ou d'une règle spécifique. Ils sont alors mentionnés en italique.

- **Aveuglé :** -5 en Init., attaque et DEF, -10 en attaque à distance. Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.
- **Affaibli :** *Dé* malus à tous les tests.
- **Essoufflé :** Le déplacement est limité à 5 m par action de mouvement.
- **Étourdi :** Aucune action possible et -5 en DEF.
- **Immobilisé :** Pas de déplacement et *dé malus* aux tests d'attaque.
- **Invalide :** Le déplacement est limité à 5 m par action de mouvement.

- **Paralysé :** Aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.
- **Ralenti :** Une seule action par round (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé :** -5 en attaque et DEF, nécessite une action d'attaque pour se relever.
- **Surpris :** Pas d'action et -5 en DEF au premier round de combat.

Rendement décroissant. Certaines capacités peuvent avoir un effet pénible en jeu si elles sont systématiquement répétées. Le MJ peut assigner un bonus cumulatif de +5 au test effectué par la cible pour résister à la même capacité durant un combat (par exemple, une utilisation répétée d'un sort d'injonction ou de suggestion ou d'une capacité qui permet de *renverser* un adversaire).

Autres conditions particulières

Combat à deux armes (L) : attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée. Chacune des deux attaques subit un *dé malus* au test d'attaque et inflige des DM normaux. Un combattant à deux armes doit manier une arme peu encombrante dans sa main faible (maxi 1d6 DM). Certains profils proposent des capacités qui permettent d'améliorer les conditions du combat à deux armes.

Combat confiné : si les PJ combattent dans un espace confiné prévu pour des créatures de taille petite (gobelins, kobolds), l'utilisation d'armes à deux mains devient impossible et les armes plus longues qu'une dague infligent un *dé malus* en attaque. Les créatures de taille petite ou inférieure ne souffrent pas de ces pénalités.

Combat monté : monter à cheval est une action de mouvement. Le cheval de selle est un animal peureux qui inflige un *dé malus* au cavalier s'il doit combattre en selle. Il faut un cheval de guerre pour participer à un combat sans pénalité. La voie du cavalier permet d'obtenir des avantages supplémentaires (comme faire attaquer la monture de façon indépendante).

La monture agit à l'initiative de son cavalier mais, si un personnage descend de sa monture, elle peut s'activer à sa propre initiative au round suivant.

Lorsqu'il est en selle, le cavalier doit utiliser ses propres actions pour faire agir sa monture. Autrement dit, le couple cavalier et monture s'active à l'Initiative du cavalier et dispose du même nombre d'actions qu'un personnage normal (sauf exception provenant de la voie du cavalier). Si une action de mouvement est utilisée pour la monture, le personnage monté se déplace à la vitesse de la monture (y compris en vol si la monture en dispose).

Un personnage et sa monture sont attaqués séparément, ce sont les attaquants qui décident qui attaquer. Cavalier et monture sont touchés séparément par les attaques de zone.

Combat en milieu aquatique : lorsqu'elles combattent complètement immergées, les créatures qui ne sont pas adaptées au combat aquatique (comme les PJ) divisent leurs déplacements par deux et subissent un *dé malus* en attaque et -5 en DEF.

Nous laissons à la discrétion du MJ la possibilité d'être plus sévère avec certaines armes (quid de l'efficacité d'une masse sous l'eau…).

Lorsqu'un PJ combat sous l'eau sans reprendre sa respiration, il doit faire un **test de CON (Natation) difficulté 10** à chaque round. En cas d'échec, il perd 1 PV à cause de la suffocation. La difficulté du test et le nombre de PV perdus augmentent de 1 point à chaque round tant que le PJ ne reprend pas sa respiration. N'oubliez pas que le malus d'armure (généralement égal à la DEF, sauf pour une armure magique) s'ajoute à la difficulté.

Vous pouvez considérer qu'une créature aquatique a un NC augmenté de 1 lorsqu'elle est combattue dans son milieu naturel.

OPTIONS TACTIQUES

Pour rendre les combats un peu plus intéressants et vivants, nous vous proposons ci-dessous

quelques options tactiques utilisables tant par les PJ que par leurs adversaires.

- **Attaque assurée (A) :** attaquer au contact ou à distance avec +5 en attaque, mais DM divisés par 2 ;
- **Attaque précise/violente (A) :** attaquer au contact ou à distance avec -3 en attaque, +1d4° DM (ou -7 pour +2d4° DM) ;
- **Défense partielle (A) :** +3 en DEF et aux tests opposés pour résister à une attaque ou un effet pendant 1 round ;
- **Défense totale (L) :** +5 en DEF et aux tests opposés pour résister à une attaque ou un effet pendant 1 round ;
- **Riposte (L ou A) :** se préparer à riposter à une attaque (voir ci-après) ;
- **Soutenir (L) :** sacrifiez toutes vos actions pour donner +5 en attaque au contact à un allié lors de sa prochaine attaque contre la créature désignée**.** Pour soutenir, vous devez être au contact de la créature désignée et cela compte comme une action offensive. Le bonus ne dure pas plus d'un round (jusqu'au tour du personnage, au round suivant).

> ***Exemple :*** *la MJ utilise la manœuvre* Soutenir *pour permettre à deux loups d'effectuer une seule attaque à +5 en action d'attaque, ou à trois loups d'effectuer une seule attaque à +10. Dans les deux cas, un seul loup inflige des DM à la cible.*

En tant que MJ, les options *attaque assurée* et *soutenir* vous seront très utiles contre un PJ avec une très haute DEF. À l'inverse, l'*attaque violente* est la tactique idéale si votre géant tente d'écrabouiller un PJ avec une faible DEF.

Riposte

Au début du round (avant le tour des protagonistes), le personnage déclare se mettre en posture de riposte. Durant ce round, si une créature l'attaque au contact, il peut prendre son tour pour riposter immédiatement (action normale, une seule fois par round). Toutefois, si cela l'amène à agir avant sa propre valeur d'initiative, il ne peut utiliser qu'une action d'attaque.

Par exemple, lorsqu'une créature en vol effectue une attaque en vol (une capacité qui lui permet de faire un déplacement, une attaque puis un nouveau déplacement), la créature n'est plus au contact du PJ lorsque vient son tour de jouer. Au début du round, il déclare donc se mettre en posture de riposte et dans ce cas, il peut attaquer juste après elle, avant qu'elle ne s'éloigne (par exemple, avec une action limitée). Toutefois, si cela lui fait prendre son tour avant le moment correspondant à son initiative, il ne peut utiliser qu'une action d'attaque.

Retarder son tour

Un personnage ou une créature peut choisir de retarder le moment où il va agir pour jouer après une créature avec une plus faible initiative. Le personnage retrouvera son initiative normale au prochain round. À l'inverse, une créature lente ne peut pas décider de jouer après une créature plus rapide si celle-ci ne le veut pas.

Cette règle permet aux protagonistes les plus rapides de bénéficier de l'avantage d'attaquer en premier, en laissant les adversaires venir à eux en dépensant une action de mouvement, lorsque le combat débute à distance.

> ***Exemple :*** *Le MJ indique aux joueurs que des orcs surgissent de la forêt à 20 m des PJ. Lhagva possède une initiative de 14 et les orcs de 10. Si Lhagva agit en premier, elle ne peut pas couvrir assez de distance pour arriver au contact et attaquer (il lui faudrait 2 actions de mouvement). Elle décide donc de retarder son action pour jouer après les orcs.*
>
> *Comme l'initiative de Lhagva est supérieure, les orcs ne peuvent pas choisir d'agir après elle. À leur tour, ils ont le choix entre deux possibilités.*
>
> *S'approcher sans pouvoir attaquer et dans ce cas Lhagva attaquera juste après le tour des orcs.*
>
> *Rester sur place (éventuellement en défense totale ou pour utiliser une attaque à distance). Dans ce cas, à ce round, Lhagva prend son tour pour s'approcher. Puis au round suivant, elle attaque*

les orcs en premier puisqu'elle a retrouvé son Initiative normale.

Attaque groupée

L'option d'attaque groupée est réservée aux MJ. Elle se différencie de l'option tactique Soutenir (L) par le fait qu'elle ne peut être utilisée que si toutes les créatures concernées possèdent le même profil et agissent à la même initiative (par exemple, un groupe de gobelins), mais elle ne nécessite qu'une action d'attaque.

Le MJ ne lance qu'un seul d20 en attaque pour un groupe de créatures similaires avec un bonus qui dépend du nombre de créatures.

- **2 créatures :** +5 en attaque.
- **3 créatures :** +10 en attaque.
- **4 créatures :** touche automatique, ne lancez pas de dé.

Si une capacité de la cible autorise une riposte en cas d'attaque ratée, considérez que si l'attaque est ratée, toutes les créatures ont échoué et, si l'attaque est réussie, une seule créature a manqué son attaque.

Si plus de 4 créatures attaquent un PJ, répartissez-les en 2 groupes de tailles similaires. Un maximum de 8 créatures peut attaquer un PJ simultanément (soit 2 groupes de 4). Si les créatures sont de taille grande, elles seront 6 au maximum, 4 pour des tailles énormes et enfin 2 pour des créatures de taille colossale.

Les manœuvres (L)

Une manœuvre n'a pas pour but d'infliger des DM, mais d'obtenir un avantage tactique, généralement plus intéressant si les PJ combattent à plusieurs contre un seul adversaire.

Le PJ choisit une manœuvre et utilise une action limitée (L) pour faire un **test opposé d'attaque au contact** contre son adversaire (pas de notion de réussite critique). Selon la manœuvre, le test du PJ subit un modificateur indiqué entre parenthèses. En cas de réussite, il n'inflige pas de DM, mais obtient l'effet indiqué.

Distraire (+CHA)

La cible subit un malus de -10 à tous ses tests de PER et -5 en DEF pendant 1 round. Elle est considérée comme *surprise* pour les attaques sournoises.

Gêner (-)

Au choix, la cible est *ralentie* (une seule action M ou A) ou elle subit -5 en attaque pendant 1 round.

Repousser (-)*

La cible recule de [FOR de l'attaquant + 3] mètres et l'attaquant occupe le terrain libéré. Si la cible est acculée (mur, précipice, adversaire), elle perd autant en DEF pour 1 round. Cette action peut être précédée d'un déplacement de 10 m en direction de la cible.

Bloquer (-5)*

La cible est *immobilisée* pendant 1 round (*dé malus* en attaque et pas de déplacement). Contre une créature de NC inférieur au niveau de l'attaquant, ce dernier peut maintenir sa prise à chaque round qui suit en emportant un **test opposé de FOR** (action limitée, modifiée en cas de différence de taille).

Désarmer (-5)*

La cible laisse tomber son arme au sol. Elle peut la ramasser avant tout le monde en sacrifiant son prochain tour (elle n'agira pas).

Aveugler (-5)

La cible est *aveuglée* pendant 1 round (-5 en attaque au contact et en DEF, -10 contre une cible à distance).

Renverser (-5, -10 contre un quadrupède)*

La cible est *renversée* (-5 en DEF et action d'attaque pour se relever). Cette action peut être précédée d'un déplacement de 10 m en direction de la cible.

Étourdir (-10)*

La cible est *étourdie* pendant 1 round (pas d'action et -5 en DEF). Si cette manœuvre est réussie contre une cible *surprise* de NC inférieur au niveau de l'attaquant, elle doit réussir un **test de CON difficulté 10** (**15** si l'attaquant utilise une arme qui inflige des DM contondants) ou être assommée (inconsciente) pour 1d6 min.

* -5 au test par catégorie de taille de moins par rapport à celle de l'attaquant, +5 par catégorie de taille de plus.

En fonction de la manœuvre réalisée et du mode opératoire de l'attaquant, ce dernier peut utiliser (si le MJ le valide) un **test d'attaque à distance** ou **d'attaque magique** plutôt qu'un test d'attaque au contact. En attaque au contact, l'AGI pourra remplacer la FOR si l'attaque décrite constitue une action en finesse.

Si le MJ le souhaite, il peut prendre 10 au lieu de jeter le d20 et peut appliquer le modificateur de la manœuvre pour soulager le joueur de tout calcul, mais cela ne doit pas vous empêcher d'utiliser des points de chance si un PNJ important en bénéficie.

Attention, ces tests sont soumis à la règle des rendements décroissants si la manœuvre est répétée contre un même adversaire durant le combat (-5 cumulatif).

N'hésitez pas à faire preuve d'imagination et de liberté d'interprétation dans les descriptions. Toutes ces manœuvres portent des noms génériques dans le but de vous permettre une interprétation plus large. Par exemple, « bloquer » peut correspondre à une tentative de saisie ou à une intrication des lames de deux duellistes.

LES DOMMAGES

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) et le résultat obtenu est alors retranché du nombre de PV de la cible.

Combat avec arme : on détermine les DM infligés avec une arme en lançant le dé (ou les dés) de dommages de l'arme (cf. chapitre Équipement) et en y ajoutant éventuellement un modificateur.

- Par défaut, **on ajoute la FOR aux DM des attaques au contact**, mais certaines capacités peuvent modifier la règle générale.
- Pour les attaques à distance, on n'ajoute pas de caractéristique sauf si une capacité indique le contraire.
- À plus haut niveau, les personnages peuvent ajouter des bonus de capacité ou des bonus d'objets magiques.

DM = dé(s) de DM de l'arme + Carac. + bonus de magie/de capacité

> ***Exemple :*** *Lhagva a réussi à attaquer un ogre avec une attaque au contact. Elle utilise une épée longue (DM 1d8) et sa FOR est de +3. Elle lance le d8, obtient 5 et inflige donc 8 DM (5 + 3). L'ogre possédait 30 PV, il ne lui en reste donc que 22 après cette attaque.*

Combat à mains nues : un personnage qui ne possède pas de capacité particulière pour se battre à mains nues inflige des dommages égaux à 1d3 + FOR. Ces dommages sont toujours des DM temporaires (sauf si une capacité précise le contraire).

Attaques magiques : ces attaques n'ont pas de formule de DM par défaut ; celle-ci est indiquée dans la capacité correspondante.

> ***Exemple :*** *Ionas lance un sort de Choc sur l'ogre. Il fait un test d'attaque magique (1d20 + niveau + VOL) et réussit, lui aussi, à atteindre la DEF de l'ogre. Les DM de Choc sont indiqués dans la description de la capacité : 1d4 + CHA. Avec un CHA de +4 et un résultat de 4 sur le dé, Ionas inflige 8 DM à l'ogre.*

Réduction des dommages (RD)

Lorsqu'une créature bénéficie d'une réduction des dommages (RD), elle retranche la valeur indiquée à tous les DM qu'elle subit.

> ***Exemple :*** *RD 5 indique que si la créature subit 7 DM, elle ne perd en réalité que 2 PV.*

Parfois la RD précise une source particulière : « *RD 5 sauf feu* », signifie que la créature subit des DM normaux si on lui inflige des DM de ce type. « RD X sauf magie » signifie que la créature retranche X points au DM sauf ceux qui proviennent des armes magiques et des sorts.

À l'inverse, « RD 5 contre *contondant* » indique que la créature réduit seulement les DM contondants (bâtons, masses, mains nues, etc.).

Les RD obtenues de sources différentes se cumulent.

Résistance aux dommages

Lorsqu'une créature possède une résistance aux dommages, elle divise les DM subis par deux (par exemple, les squelettes ont une résistance aux dommages tranchants et perforants).

RD et résistance aux dommages : si une capacité vous permet de diviser des DM par deux (ou plus), appliquez d'abord la RD puis divisez les DM restants par deux.

Dommages minimaux

Toute attaque qui touche inflige au moins 1 DM même si la créature possède un modificateur négatif qui devrait réduire les DM à 0.

> ***Exemple :*** *un gobelin avec 1d4 – 1 DM qui obtient 1 au dé inflige tout de même 1 DM. Il fait donc toujours entre 1 et 3 DM.*

Il en va de même pour la RD : une attaque qui touche inflige systématiquement au minimum 1 DM. Il est donc toujours possible pour un personnage, en théorie, de vaincre une créature, même s'il ne possède pas l'arme appropriée, bien que cela relève alors parfois de l'exploit de longue haleine. La règle s'applique aussi aux DM temporaires (cf. ci-après).

Dommages temporaires

Un personnage peut choisir d'infliger des DM « non létaux » s'il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature mais simplement l'assommer. On appelle ces dommages des DM temporaires. Dans ce cas, les tests d'attaque subissent un *dé malus* sauf si le personnage emploie une arme adaptée (mains nues, gourdin, etc.).

On retranche aux DM temporaires la FOR de la cible.

Les DM temporaires ne sont pas retranchés aux PV, mais additionnés et comptabilisés à part. Lorsqu'ils dépassent le nombre de PV restant de la créature, deux cas sont possibles :

- si le dernier coup a infligé des DM temporaires, elle est assommée (inconsciente) ;
- si le dernier coup a infligé des DM qui ne sont pas des DM temporaires, elle est réduite à 0 PV et dans le cas d'un PNJ, elle est morte.

Une créature élimine 1 DM temporaire subit par minute.

> ***Exemple :*** *Lhagva souhaite interroger un bandit avec 5 PV. Elle lui porte un coup du plat de l'épée (avec un dé malus en attaque) et inflige 8 DM. Le bandit, avec FOR +1, subit 7 DM temporaires, soit 2 points de plus que le nombre de PV qu'il possède. Il restera donc assommé pendant 2 min.*

LES POINTS DE VIGUEUR

Dans *COF,* les PV ne reflètent pas la carrure ou la capacité à prendre un coup sans broncher, mais le souffle, l'expérience du combat et une capacité défensive globale. Ainsi, un PJ peut avoir beaucoup de PV et être rachitique (mais un excellent combattant) ou, au contraire, être une brute (FOR élevée) et avoir peu de PV. La plupart des PV perdus ne sont qu'épuisement et égratignures mais, plus ils baissent, plus le héros se rapproche du coup fatidique.

Règle du dernier PV

Si on considère que les PV représentent davantage une capacité défensive globale qu'une réserve d'énergie vitale ou un nombre de blessures qu'un personnage peut encaisser, alors seul le dernier PV représente un état de santé critique. Le moment où le personnage est gravement blessé bien qu'encore conscient.

Un personnage ou une créature à 1 PV subit l'état préjudiciable affaibli**.**

L'état *affaibli* disparaît dès que les PV repassent au-dessus de 1.

Inconscience et mort

Quand un **PJ tombe à 0 PV**, il tombe au sol, inconscient, et **perd 1 dé de récupération (DR)**.

On ne compte pas les PV perdus en dessous de 0 et on ne peut pas descendre en dessous de 0 DR.

Lorsqu'un PJ est à 0 PV, il ne peut plus agir, et s'il ne bénéficie pas d'un sort de soins, d'une potion ou de premiers soins dans l'heure qui suit (voir ci-après), il meurt. Pour le joueur, c'est la fin de la partie. Pour des raisons de vraisemblance, le MJ peut décider d'accélérer la mort du PJ (s'il est pris dans un incendie, dévoré par un monstre, achevé par un ennemi, etc.).

Lorsqu'un **PNJ tombe à 0 PV**, la plupart du temps, considérez simplement qu'il est **mort.** Des personnages qui veulent interroger quelqu'un, devraient prendre la peine de lui infliger des DM temporaires. Mais vous avez le dernier mot en tant que MJ.

Premiers soins

Si un personnage à 0 PV reçoit des soins ordinaires, demandez au soigneur de faire un **test d'INT (Médecine) difficulté 10**. En cas d'échec, le personnage met 30 min pour reprendre connaissance avec 1 PV. En cas de succès, il reprend connaissance après 1 min avec 1d4° PV.

La difficulté du test augmente de +5 si le coup qui a amené le PJ à 0 PV est un coup critique ou si le personnage est à 0 DR (difficulté 20 si les deux à la fois).

SIMULATIONNISTE VS NARRATIF

Chroniques Oubliées Fantasy utilise un **système d'attrition**, un gros mot qui signifie que les combats se règlent à l'usure, c'est à dire la perte progressive des PV. Ce type de système ne fait pas l'unanimité et on lui oppose souvent une gestion plus réaliste des combats où chaque jet de dés est potentiellement mortel. Toutefois, l'erreur que commettent parfois ses détracteurs consiste à juger ce système sur un critère simulationniste, alors qu'il s'agit d'un système narratif. Les points de vigueur servent à narrer des combats épiques où les protagonistes s'affrontent en de longues passes d'armes. Le MJ doit se saisir de cette aubaine pour décrire parades et esquives, coups mortels évités d'un cheveu et lames qui s'entrechoquent. Les « paf t'es mort ! », c'est bon pour tuer du gobelin, pas pour un combat contre un dragon !

Si un personnage récupère au moins 1 PV grâce à des soins, il reprend connaissance et peut de nouveau agir normalement.

Récupération rapide

Une récupération rapide est une pause de **30 min** durant laquelle, le personnage se repose, répare son armure, affûte son arme, révise ses sorts ou soigne ses blessures superficielles.

Grâce à une récupération rapide, le personnage peut utiliser un dé de récupération (DR) pour restaurer ses PV. Il jette le dé et récupère **[1 DR + ½ Niveau] PV** ; en contrepartie, son nombre de DR est réduit de 1.

Cas particulier : un PJ n'ayant pas de dé de récupération ne peut restaurer ses PV que grâce à une récupération complète.

Pour regagner des DR dépensés, il faut prendre des récupérations complètes (voir ci-après).

Les capacités (sorts inclus) dont la fréquence indique « une fois par combat » nécessitent de terminer une récupération rapide avant de pouvoir à nouveau être utilisées.

Pour certains sorts, cette limitation n'empêche pas de les lancer hors combat, mais ils ne pourront jamais être lancés plus d'une fois durant un combat puisqu'ils nécessitent de prendre un repos de 30 min avant de pouvoir être de nouveau utilisés.

> ***Exemple :*** *le sort* Sommeil (rang 2 de la voie de l'envoûteur) *ne peut être utilisé qu'une seule fois par combat, ce qui signifie que l'ensorceleur doit se reposer 30 min avant de pouvoir le lancer à nouveau, même s'il possède assez de PM disponibles.*

Récupération complète

Une récupération complète est une période de **8 h** durant laquelle le personnage ne pratique aucune activité (généralement, il dort) dans des conditions optimales (confort d'un lit, nourriture suffisante, sécurité et nuit sans interruption). Si les conditions de repos ne sont pas optimales, le MJ est libre de demander un **test de CON (difficulté 10 à 20)** avant d'accorder cette récupération. Les règles de voyage (voir page 233) indiquent les seuils de difficulté du test en fonction de la dangerosité de la zone explorée. Certaines capacités permettent d'éviter ce test de CON et de récupérer 1 DR supplémentaire sans même effectuer de test.

Un personnage ne peut effectuer qu'**une récupération complète par jour**.

À la fin d'une récupération complète, un personnage gagne 1 DR, sans pouvoir dépasser son maximum (2 + CON). S'il le souhaite, il peut immédiatement choisir d'utiliser ce DR pour restaurer des PV. Dans ce cas, le nombre de PV récupérés est automatiquement égal à la valeur maximale du dé.

Cas particulier : un PJ qui n'a pas de dé de récupération ne peut regagner des PV qu'avec une récupération longue. Il ne bénéficie alors pas du résultat maximal et doit lancer le DR pour déterminer le nombre de PV restaurés.

Lorsqu'une capacité indique une utilisation une fois par jour, cela signifie que le personnage doit prendre une récupération complète avant de pouvoir à nouveau utiliser la capacité.

Fatigue et DR

Les DR peuvent aussi servir à simuler l'épuisement (efforts, nuit blanche, etc. ; voir également la règle de marche forcée, page 233). Chaque épreuve éreintante fait perdre 1 DR. Cette solution est plus facile à gérer que d'éventuels malus. Lorsqu'un PJ n'a plus de DR, vous pouvez commencer à lui faire perdre des PV à la place (généralement 1d4° PV par DR qui devrait être perdu).

FUITE

À tout moment, les joueurs peuvent décider qu'il est déraisonnable de poursuivre le combat et temps pour leur personnage de prendre la fuite.

En ce qui concerne leurs adversaires, le MJ est seul maître de la décision. Pour cela il pourra s'appuyer sur l'évolution du rapport de force, sur la nature des créatures (certaines créatures dénuées de libre arbitre comme les zombies ou les golems ne fuient jamais, des géants ont du mal à croire que des créatures chétives pourraient les vaincre, etc.) et enfin leur valeur de VOL. Le MJ peut prendre cette décision de façon totalement arbitraire (puisque c'est lui l'arbitre) mais, si vous ne vous sentez pas à l'aise avec cette solution, voici une méthode un peu plus précise.

Lorsque le nombre initial de créatures est réduit de moitié, au tour de jeu des créatures, le MJ fait un **test de VOL difficulté 10 plus modificateurs**. En cas d'échec, les créatures utilisent leur prochain tour pour effectuer un double mouvement de fuite (voir le paragraphe « Poursuites », ci-après). Lorsque leur nombre est réduit au quart de l'effectif initial, faites **un test de VOL difficulté 15**, puis un nouveau test pour chaque nouveau round, si le nombre de créatures réduit encore.

Fuite des PNJ

Situation	Difficulté
Le nombre initial de créatures est divisé par 2	10
Le nombre initial de créatures est divisé par 4	15
Le ou les chefs de groupe sont morts	+5
Les créatures sont de taille petite ou inférieure	+2
Les créatures sont de taille grande	-2
Les créatures sont de taille énorme ou colossale	-5
PJ à terre	-5/PJ

POURSUITE

Lorsque des adversaires utilisent chacun deux actions de mouvement par round ou une action *sprinter (L)*, l'un pour s'éloigner et l'autre pour se rapprocher, les règles de combat cèdent la place aux règles de poursuite. La capacité d'une créature à en rattraper une autre dépend d'une **série de tests opposés d'AGI** qui simulent les aléas du terrain et de la poursuite.

Ces tests sont modifiés comme suit :

- Retranchez aux tests le bonus de DEF d'une éventuelle armure.
- Ajoutez les bonus de capacité (sprint, course, etc.).
- Utilisez les modificateurs de poursuite indiqués dans la table ci-dessous.

Modificateurs au test de poursuite	
Vitesse de la créature	**Modificateur**
Créature *ralentie*	-10
+1 action de mouvement par tour	+5
15 m par action de mouvement	+5
20 m par action de mouvement	+10
Mode de déplacement	**Modificateur**
Quadrupède (ne se cumule pas avec vol)	+5
Vol	+10
Environnement	**Modificateur**
Terrain de prédilection	+5 à +10
Gênant (boyau étroit, forêt dense…)	-5 à -10
Obscurité (sans vision dans le noir)	+5
Taille de la créature	**Modificateur**
Très petite ou inférieure	-5
Énorme ou supérieure	+5

Ces modificateurs peuvent se cumuler : par exemple, un dragon (créature de taille énorme et volante) obtient un bonus de +15.

Attention, les modificateurs ne sont pas automatiques, tenez compte des conditions et appliquez des règles de bon sens. Un fuyard va toujours essayer d'utiliser le terrain à son avantage.

> ***Exemple :*** *si des PJ fuient un énorme dragon en se mettant à couvert dans une forêt suffisamment dense, sa taille et sa capacité de vol ne lui sont plus d'aucune utilité. À la limite sa taille devient un handicap car l'environnement est gênant pour lui (-5). Il en va de même pour des PJ qui tentent de poursuivre des gobelins dans des tunnels étroits, la petite taille devenant un bonus (+5). Un cheval devient un handicap dans un milieu abrupt ou une forêt très dense.*

Poursuite basique

Dans cette version de la poursuite, pas de circonvolutions, le but est juste de savoir si le fuyard peut être rattrapé ou non. Le processus permet de déterminer si le poursuivant peut attaquer malgré les déplacements.

- Déterminez, la distance initiale entre les deux protagonistes.
- Effectuez le **test opposé d'AGI**,

  Si le fuyard l'emporte, il augmente la distance avec son poursuivant de 10 m (20 m en cas de réussite critique ou s'il obtient 10 de plus que son adversaire).

  Si le poursuivant l'emporte, il réduit la distance de 10 m (20 m en cas de réussite critique ou s'il obtient 10 de plus que son adversaire).

- Si la distance est alors de 0, le poursuivant obtient une action d'attaque contre le fuyard (s'il a obtenu un critique ou 10 de plus que son adversaire sur le test opposé d'AGI, il bénéficie même d'une action limitée).

Chaque fois qu'un protagoniste décide d'utiliser une action d'attaque (par exemple pour tirer), il perd automatiquement 10 m, ou 20 m s'il utilise une action limitée. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un test opposé d'AGI pour ce round.

Lorsque la distance entre les deux protagonistes atteint 40 m, le poursuivant doit réussir un test de CON ou de PER (au choix) difficulté 10. En cas d'échec, il est trop essoufflé ou perd sa cible de vue et le combat est terminé. La difficulté augmente de +5 par tranche de 10 m supplémentaires.

EXEMPLE DE COMBAT COMPLET

Lhagva et Ionas débusquent quatre gobelins au détour d'un bosquet. Valentine, la MJ, estime que la rencontre débute à une distance de 10 m. Comme les PJ savent que les gobelins ont tué plusieurs fermiers des environs, ils ne sont pas décidés à négocier et de toute façon, les gobelins non plus…C'est parti !

Les gobelins ont le profil technique suivant :

GOBELIN

NC 0 CRÉATURE HUMANOÏDE TAILLE PETITE

| **AGI** +2* | **CON** -1 | **FOR** -1 | **PER** +0* |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** -2 |

Défense 12
Points de vigueur 3
Initiative 13

Arme +2 • **DM** 1d4-1

Attaque en meute :

Lorsque au moins 2 gobelins attaquent la même cible en même temps, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque (bonus qui peut s'ajouter à une éventuelle attaque groupée).

Initiative

La MJ commence par consulter l'Initiative des joueurs et des PNJ pour déterminer l'ordre des tours : Lhagva 14, gobelins 13 et Ionas 11.

Lhagva attaque

Lhagva ayant l'initiative la plus élevée, elle pourrait laisser les gobelins agir (voir la règle Retarder son initiative), mais foncer dans le tas permettra sans doute de les fixer sur place, afin d'éviter qu'ils attaquent Ionas. Ce n'est jamais une bonne idée de laisser un lanceur de sort au contact de l'ennemi.

Anaïs déclare donc qu'elle utilise une action de mouvement pour se déplacer, puis une action d'attaque pour frapper un gobelin. Elle lance le d20 et ajoute son bonus d'attaque au contact de +4 : 10 + 4 = 14. Comme les gobelins ont une DEF de 12, l'attaque est réussie. Elle peut à présent lancer les DM. Sur sa fiche de PJ, il est indiqué qu'elle utilise un cimeterre, qui inflige 1d8 + 3 DM. Elle lance le d8 et obtient un 1. Grâce à sa FOR de +3, elle inflige tout de même 4 DM. Le gobelin possède seulement 3 PV, c'est suffisant pour le mettre au tapis.

Selon l'ambiance que Valentine veut instaurer autour de la table (et l'âge des joueurs), elle peut faire une description particulièrement explicite, quelque chose de plus édulcoré ou simplement laisser dans l'ombre la façon concrète dont ce gobelin vient de passer de vie à trépas ! Elle peut aussi laisser à Anaïs le soin de décrire le résultat de son action. Toutefois, si la joueuse avait seulement voulu assommer le gobelin, elle aurait dû l'annoncer avant et cela l'aurait obligée à infliger des DM temporaires.

Attaque des gobelins

C'est à présent au tour des gobelins. Valentine doit décider de l'action des petites créatures en fonction de ce qui lui semble logique. Elle décide que deux gobelins s'entraident pour attaquer Lhagva, tandis que le troisième, un petit vicieux, peut-être refroidi par la mort de son comparse, se rue sur Ionas.

La MJ décide que les deux gobelins de Lhagva font une attaque groupée, qui possède plusieurs avantages : d'abord elle ne lance qu'un seul dé, ce qui accélère le combat ; ensuite, les gobelins obtiennent un bonus de +5 en attaque. La MJ lance le d20 et obtient un 9. Elle ajoute à ce résultat, le bonus d'attaque des gobelins (+2), le bonus d'attaque en meute des gobelins (une capacité spéciale des gobelins indiquée dans leur profil ; +2) et enfin le bonus de l'attaque groupée (+5). Cela fait un total de 9 + 2 +2 +5 = 18. C'est suffisant pour dépasser la DEF de Lhagva qui est de 16.

L'attaque est réussie et le gobelin inflige ses DM, soit 1d4-1, ce qui est très modeste. La MJ lance le d4 et obtient 4 auquel elle retranche 1 point pour un total de 3 DM. C'est très bien pour un gobelin, mais comme Lhagva possède un total de 15 PV, ce n'est pas un coup très dangereux pour elle… La MJ décrit donc une belle attaque du gobelin, que Lhagva esquive en grande partie et qui ne lui laisse qu'une petite coupure sur la cuisse. Il reste encore 12 PV à Lhagva.

À présent, c'est au tour du gobelin qui attaque Ionas. La MJ lance le d20 et ajoute seulement +2 puisqu'il est seul. Hélas pour Ionas, la MJ fait un

joli 15 au dé, plus 2 pour un total de 17, amplement suffisant contre la DEF de 12 de Ionas. Pour les DM, le MJ lance le d4 et fait 1 – 1 = 0. Toutefois, une attaque réussie fait toujours au moins 1 DM ; Ionas perd donc 1 PV. Valentine décrit le coup comme une légère estafilade. Il reste 6 PV à Ionas.

Ionas attaque

C'est au tour de Ionas d'attaquer. Il utilise son sort de Choc, une capacité de rang 1 de la voie de l'invocation. Il a le choix de l'utiliser en action d'attaque et payer 1 point de mana ou alors d'utiliser la règle de concentration (page 228) pour l'utiliser en action limitée et ne pas payer de PM. Comme il ne compte pas se déplacer à ce round (il ne veut pas trop s'éloigner de Lhagva de façon que celle-ci puisse l'aider si ça tourne mal), Salim décide d'utiliser l'action limitée afin d'économiser ses PM.

Le sort de Choc demande un test d'attaque magique contre la DEF de l'adversaire, soit 12 pour le gobelin. Salim lance le d20 et ajoute +3 pour son attaque magique : il obtient 5 au d20 pour un total de 8, c'est raté !

Deuxième round

Tout le monde a terminé son tour, Valentine annonce donc que le premier round est terminé et que le deuxième round commence. À ce nouveau round, tous les protagonistes effectuent un nouveau tour de jeu, toujours dans le même ordre.

Lhagva attaque

Anaïs vient de se rappeler qu'elle possède la capacité Cri de guerre (G) de la voie de la rage, qu'elle peut utiliser en action gratuite. Les adversaires dans un rayon de 10 m dont la FOR est inférieure à celle de Lhagva subissent un dé malus à leur prochain tour. C'est le cas des gobelins. Cela n'a aucun effet immédiat, mais il faudra s'en souvenir lorsque ce sera à leur tour d'attaquer.

Ensuite Lhagva attaque, mais hélas Anaïs obtient seulement 3 au d20. Avec son bonus de +4, elle obtient un total de 7 : l'attaque échoue.

Attaque des gobelins

Les deux gobelins s'entraident à nouveau et ont toujours un bonus total de +9 en attaque ! Mais cette fois, à cause du Cri de guerre de Lhagva, la MJ lance deux d20 et garde le moins bon résultat (dé malus). Elle obtient 15 et 4 et conserve donc le 4. 4 + 9 = 13. L'attaque échoue. Heureusement que Lhagva a utilisé son Cri de guerre…

C'est au tour du gobelin de Ionas d'attaquer. Comme il était à portée du Cri de guerre de Lhagva (10 m), lui aussi subit un dé malus en attaque au contact pour ce tour. La MJ obtient 10 et 14, ce qui est juste suffisant pour toucher Ionas, car 10 + 2 = 12, soit la DEF de Ionas. Cette fois le gobelin obtient 3 au d4 et Ionas perd 3 – 1 = 2 PV. Il ne lui reste plus que 4 PV.

Ionas attaque

Salim fait chauffer le dé et lance à nouveau son sort de Choc. Avec 15 au d20, c'est une réussite ! La description du sort indique qu'il inflige 1d4 + CHA DM. Comme il a un CHA de +4, cela suffit automatiquement à tuer le gobelin, qui n'a que 3 PV.

Tout le monde ayant terminé de jouer, le troisième round peut commencer.

Troisième round

Lhagva attaque et elle obtient 8 + 4 = 12, ce qui est juste assez pour toucher le gobelin. Elle le réduit automatiquement à 0 PV : en effet, avec 1d8+4 DM, elle inflige toujours au minimum 5 DM, soit plus que les 3 PV du gobelin.

C'est au tour du dernier gobelin. Devant la situation, Valentine décide qu'il fuit et utilise ses deux actions de mouvement pour parcourir 20 m en s'éloignant des PJ.

Craignant qu'il ne donne l'alerte, Ionas décide de faire une action de mouvement pour se rapprocher de lui (pour mémoire, il était 10 m plus loin que Lhagva), puis il lance à nouveau le sort de Choc (portée 20 m) en action d'attaque (A). Cette fois, le sort lui coûte 1 PM, puisqu'il ne peut pas utiliser la concentration. Il obtient 7 au d20 du test d'attaque magique, pour un total de 11. C'est un échec.

Le combat s'arrête là. Mais les héros peuvent engager une poursuite, en suivant les règles détaillées page 222.

Poursuite cinématographique

Avec cette version, le but est davantage d'épuiser et d'acculer l'adversaire. Ce peut être pour poursuivre le combat, mais aussi pour le forcer à se rendre, l'interroger ou le capturer. Elle permet aussi d'éviter de calculer la distance précise entre les protagonistes au profit d'une gestion plus globale et narrative.

Décidez du nombre de tests qu'il est nécessaire de réussir pour remporter la poursuite, selon l'importance que vous voulez donner à cet événement.

Par défaut, **pour une poursuite rapide.** Vous pouvez décider que le premier protagoniste à gagner **3 tests d'AGI** a remporté la poursuite.

- Si c'est le fuyard, il a semé son poursuivant. Fin de la rencontre.
- Si c'est le poursuivant, il rattrape le fuyard et celui-ci subit l'état préjudiciable essoufflé (déplacement limité à 5 m par action de mouvement) jusqu'à ce qu'il s'autorise une récupération rapide.

Vous pouvez modifier le nombre de tests à emporter en fonction de la nature du terrain et de la luminosité : plus le terrain est découvert, plus il faut de tests pour semer un poursuivant.

Voici quelques exemples du nombre de tests possibles pour terminer une poursuite.

- **Forêt ou cité :** 3
- **Montagne, vallonné :** 4
- **Plaine, désert :** 5
- **Dans le noir :** modificateur de -1

N'hésitez pas à faire preuve d'imagination pour interpréter une réussite critique (comptez 2 succès pour le gagnant ou lui permettre de réaliser une attaque à distance en bonus) ou un échec critique (cheville tordue, blessure, etc.).

Enfin, si le fuyard a déjà une large avance au moment où la poursuite débute (au moins 30 m), vous pouvez lui donner un succès dès le départ.

ÉVÉNEMENTS

Si vous voulez faire d'une poursuite un moment important, vous pouvez augmenter le nombre de tests, mais surtout la parsemer d'embûches qui permettront de varier les tests. Vous pouvez prévoir les obstacles, ainsi que les tests associés et les dévoiler à chaque tour de poursuite. Chaque échec compte comme un tour de poursuite perdu, mais il peut aussi avoir des conséquences supplémentaires (blessure, malus ou bonus pour le prochain test, etc.).

Voici quelques idées.

- **Test de FOR :** bousculer quelqu'un, dégager un obstacle.
- **Test d'AGI :** sauter par-dessus un obstacle (étalage, tronc, précipice).
- **Test de CON :** reprendre son souffle après une montée.
- **Test d'INT :** prendre un raccourci.
- **Test de PER :** repérer la direction prise par le fuyard (branche cassée, linge qui ondule).
- **Test de CHA :** convaincre quelqu'un de vous laisser passer, se fondre dans la foule.

CHAPITRE 3

MAGIE ET SORTS

La magie est un aspect important d'un jeu de *fantasy*. Tout ce qui ne semble pas issu des lois de la nature, telles que nous les connaissons sur Terre, est sans doute magique. Toutefois, tout ce qui est magique n'est pas un sort. Par exemple, la capacité de moine, *Course des airs,* lui permet de courir sur les murs, voire sur l'eau. Elle est assurément magique, mais ce n'est pas un sort.

Les sorts sont toutes les capacités qui sont signalées par un astérisque (*) après leur nom.

LANCER UN SORT

Lancer un sort peut se faire (techniquement parlant) de plusieurs façons différentes (par exemple, un test d'attaque magique contre la DEF de la cible, ou un test d'attaque magique en opposition) qui sont décrites dans les capacités concernées.

On peut décomposer le lancement d'un sort de la façon suivante :

- incantation ;
- dépense de points de mana ;
- effet ;
- durée du sort.

Incantation

Lancer un sort demande une incantation basée sur une composante vocale (formules magiques) et une composante gestuelle (mouvement des mains et des bras, voire davantage). Un lanceur de sort a besoin de pouvoir parler et d'avoir les mains libres pour incanter.

La magie profane nécessite d'avoir au moins une main libre pour réaliser la composante gestuelle de l'incantation. Si le lanceur de sort tient une arme à deux mains, comme c'est le cas du bâton des magicien, il suffit d'appuyer l'arme au sol en la tenant d'une seule main au moment où un sort est lancé. En revanche, il n'est pas possible d'utiliser un bouclier et une arme ou une arme dans chaque main tout en lançant des sorts de magie profane.

La magie divine n'est pas soumise à la même exigence, mais il est nécessaire de respecter les obligations morales qu'elle impose, c'est-à-dire de se restreindre à la liste d'armes auxquelles la voie est associée. Masse et marteau, plus une éventuelle arme de culte pour le prêtre. Bâton, épieu, etc. pour le druide. Sinon, l'entité qui accorde le sort ne répondra pas à la prière.

Durée de l'incantation. Dans *Chroniques Oubliées Fantasy*, l'incantation d'un sort est relativement rapide. Selon la capacité, elle va nécessiter un type d'action spécifique (A, L, G ou M) ;

dans tous les cas, lancer un sort s'effectue dans le cadre d'un round de combat.

Il est tout à fait possible de lancer plusieurs sorts par round, si le type d'action requis le permet. Par exemple, si un sort peut être lancé en action mouvement et un autre en action d'attaque, alors le magicien peut lancer ces deux sorts dans le même round, tant qu'il peut payer le coût en PM. Les sorts de rang 1 et 2 peuvent ainsi voir leur coût réduit à 0.

Dépenses de points de mana

Lancer un sort coûte un nombre de points de mana égal au rang de la capacité à laquelle il est associé.

Lorsqu'un lanceur de sort n'a plus ou pas assez de points de mana, il ne peut tout simplement plus lancer de sort, sauf s'il a recours à l'option *brûlure de mana*.

> ***Exemple :*** *Au niveau 1, Ionas connaît deux sorts de rang 1 et un sort de rang 2. Il a donc 3 PM auxquels il ajoute sa VOL de +2 pour un total de 5 PM. Ionas* dépense 1 PM pour lancer chaque sort de rang 1 et 2 PM pour son sort de rang 2.

Brûlure de mana

Lorsqu'il n'a plus de points de mana, un personnage peut choisir de sacrifier son énergie vitale pour continuer à lancer des sorts. Pour chaque PM dépensé, il subit des DM égaux à son dé de récupération (DR).

PV perdus = 1 DR par point de mana du sort

Aucune RD ne s'applique à cette perte de PV.

> ***Exemple :*** *un magicien, qui est à 0 PM, a besoin de 2 PM pour lancer un sort. Son dé de récupération étant le d6, il doit sacrifier 2d6 PV. Il lance les dés et obtient 2 et 5 pour un total de 7 PV perdus.*
>
> *Un guerrier-magicien (profil principal guerrier, le DR est donc le d10) à court de mana sacrifie 2d10 PV pour obtenir 2 PM. Il lance les dés et obtient 3 et 9 pour un total de 12 PV perdus.*

Attention, il est impossible d'utiliser la brûlure de mana pour lancer un sort de soins.

Concentration accrue

Lorsqu'il utilise un sort qui nécessite une **action d'attaque (A)** pour être lancé, le personnage peut se concentrer plus longtemps pour réduire le coût du sort de 2 PM : le sort devient une **action limitée (L).**

Les sorts qui n'utilisent pas une action d'attaque pour être lancés ne peuvent pas bénéficier de la concentration.

Les sorts qui indiquent une action limitée (L), une action de mouvement (M) ou une action gratuite (G) ne peuvent pas bénéficier de l'effet d'une concentration pour être lancés. Ils ont donc un coût égal à leur rang qui ne peut pas être réduit par cette option.

Effets

Les effets de chaque sort sont décrits précisément dans la capacité éponyme. Toutefois, nous vous proposons ici quelques informations complémentaires concernant la variation des effets en fonction du niveau des cibles et du nombre de fois qu'un sort est lancé sur une même cible. Nous évoquerons également le cas particulier des sorts de zone.

Niveau des cibles

De nombreux sorts voient leur effet varier en fonction du niveau de la cible. On se reporte alors indistinctement au niveau ou au NC de la cible. On parle de niveau lorsqu'il s'agit d'un PJ et de NC (niveau de créature) pour les adversaires des PJ.

> ***Exemple :*** *si un sort indique qu'il fait effet contre les cibles d'un NC inférieur au niveau du PJ, alors un PJ de niveau 6 peut lancer ce sort sur toute créature de NC 5 ou moins, ou sur un autre PJ de niveau 5 maximum.*

Sorts de zone

Dans un combat, il est presque impossible de lancer un sort de zone (*Feu grégeois*, *Explosion de feu*, etc.) sur un adversaire sans toucher un allié engagé au corps à corps avec la cible.

Ne laissez pas un joueur vous persuader du contraire parce que, sur le plan, il peut dessiner un cercle dont la limite passe au bon endroit. Un combat est dynamique et les adversaires sont sans cesse en mouvement, ce type de précision est illusoire.

Dans cette configuration, le PJ qui utilise l'attaque de zone peut choisir entre deux options.

- **Il privilégie sa cible.** La cible subit les DM normaux. L'allié à son contact subit aussi les DM du sort, mais il bénéficie d'un bonus de +5 au test d'AGI pour diviser les DM par deux.
- **Il privilégie son allié.** L'allié ne subit aucun DM. Dans ce cas, une cible à son contact divise les DM par deux si elle rate son test d'AGI et ne subit aucun DM si elle le réussit.

Rendement décroissant

De nombreux sorts ont un effet décroissant lorsqu'ils visent la même cible de façon répétée durant un combat. Cela simule tout simplement que la cible s'adapte et résiste mieux. Il s'agit de tous les sorts qui nécessitent un test opposé d'attaque magique (les sorts de contrôle mental, par exemple) ou ceux qui provoquent un état préjudiciable (par exemple, *Renversé* ou *Étourdi*).

La cible obtient un bonus cumulatif de +5 au test pour résister à la capacité, que ce soit au test opposé d'attaque magique ou au test de caractéristique pour résister à l'effet préjudiciable.

L'effet de rendement décroissant ne concerne pas les tests d'attaque magique contre la DEF d'un adversaire et les DM infligés (par exemple, un sort de flèche de feu, une Explosion de feu, etc.).

Durée du sort

La durée d'un sort est précisée dans la capacité éponyme. Toutefois, il peut prendre fin prématurément si le lanceur de sort le souhaite ou s'il perd connaissance.

Magicien inconscient

Lorsqu'un lanceur de sort perd conscience, les sorts qu'il a lancés (sauf les sorts permanents) cessent de faire effet. Ainsi éliminer le lanceur de sort reste un bon moyen pour une créature de se débarrasser du sort qui lui a été lancé.

Mettre fin à un sort

Si rien dans la capacité ne précise le contraire, un lanceur de sort peut mettre fin à un sort en une action gratuite.

RÉCUPÉRER LES POINTS DE MANA

Une fois par jour, le personnage regagne l'ensemble des PM dépensés lorsqu'il termine une récupération complète (8 h). Durant cette période, il doit prendre au moins une demi-heure pour réviser ses sorts, méditer ou prier selon la nature de sa magie. Le MJ a toute latitude pour ne rendre qu'une partie des PM (la moitié, par exemple) en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit.

Dans le cas des prêtres, la récupération des PM est liée au comportement du personnage : il ne récupère ceux-ci que si ses actions et l'utilisation de ses sorts étaient en accord avec les préceptes de son dieu. Le MJ à toute latitude pour ne rendre qu'une partie de ceux-ci, voire aucun, si le PJ n'a pas suivi le dogme de sa religion. Il en va de même pour un druide qui aurait meurtri la nature.

Grimoire de magicien. Si un magicien a égaré son grimoire et qu'il ne peut pas y réviser ses sorts, leur coût est doublé jusqu'à ce qu'il puisse à nouveau réviser. Ainsi, un sort de rang 3 aura un coût de 6 PM. Si le grimoire est définitivement perdu, le magicien peut en rédiger un autre au prix d'une journée de travail et 10 pa par rang de sort inscrit. Il lui faut du matériel d'écriture et un grimoire vierge qu'il ne pourra trouver que dans une cité de taille respectable, dans une académie de magie ou peut-être chez un confrère (déjà comptabilisé dans le coût de 10 pa par rang).

PARTIE III

MENER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE

CHAPITRE 1

LES RÈGLES DE L'AVENTURE

VOYAGER

Dans un jeu médiéval-fantastique, les héros vont souvent par monts et par vaux, parcourant le vaste monde, tant pour rallier une lointaine cité en escortant une caravane marchande, que pour retrouver un temple perdu au milieu d'une jungle verdoyante ou encore pour répondre à l'appel du baron voisin. En cours de route, ils peuvent avoir à affronter de terribles dangers et à surmonter des obstacles. Dans les profondeurs de la terre ou dans les labyrinthes de terribles forteresses, des pièges les attendent. Et parfois, les menaces les plus dangereuses se dissimulent dans les replis de la société soi-disant civilisée ; au cœur des cités, les PJ pourraient à avoir à enquêter pour déjouer de terribles complots.

Vous trouverez dans ce chapitre des règles pour gérer les différents aspects d'une aventure, tels que le voyage, les dangers ou encore les enquêtes.

Une période de déplacement correspond à 4 h de marche. Une journée de voyage normale compte deux périodes de déplacement.

Un personnage qui marche sur un chemin plat en portant un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre une distance de **[12 + CON - pénalité d'armure] kilomètres par période de déplacement**.

Si l'armure est dans le sac, sa pénalité est réduite de moitié.

Terrains difficiles

- Si le personnage se déplace en dehors d'un chemin, il doit chercher sa route et divise la distance parcourue à chaque période de déplacement par deux.
- Si le terrain est difficile (forêt dense, montagnes, marécage, etc.), il divise également la distance parcourue par deux.

Les deux paramètres sont cumulatifs : si le personnage sort des sentiers battus et s'aventure sur un terrain difficile, la distance parcourue par période de déplacement est donc **divisée par 4**. De plus, les montures doivent alors être menées par la bride (il faut marcher).

Rôdeur et druide : Les capacités *Grand pas* (Rôdeur, rang 3 de la voie de la survie) et *Terrains difficiles* (Druide, rang 2 de la voie de la nature) annulent les effets du terrain difficile.

Terrains difficiles	
Type de terrain	**Modificateur de distance parcourue**
Hors piste	/2
Forêt dense, montagne, marais…	/2
Hors piste ET terrain difficile	/4

Animaux de bât et montures

Une mule ou un âne peut porter tout le barda du personnage (armure comprise). Dans ce cas, la distance parcourue par déplacement augmente de 2 km et ne subit pas la pénalité d'armure :

Distance parcourue par période de déplacement = (14 + CON) km

Un personnage à cheval se déplace de 18 km par période (et 15 km pour un poney).

Marche forcée

Dans certaines situations, des personnages peuvent décider d'avancer à marche forcée et donc de ne pas se limiter à deux périodes de déplacement par jour. Ils s'exposent alors à la fatigue.

- Si le personnage est à pied, à la fin de chaque période de marche supplémentaire, il perd 1 dé de récupération. S'il n'en a plus, il est *affaibli* jusqu'à ce qu'il termine une récupération complète. S'il est déjà *affaibli*, il s'écroule sur place et ne peut plus avancer.
- Si le personnage utilise une monture, le cavalier peut faire un **test de CON (Équitation) difficulté 10** pour éviter de perdre 1 DR et un **test de CHA (Équitation)** de même difficulté pour réussir à faire avancer la monture. La difficulté des deux tests augmente de 10 points pour chaque période supplémentaire.

DANGERS DU VOYAGE

Les voyages ne sont pas de tout repos, et il arrive régulièrement que les personnages fassent de mauvaises rencontres ou soient confrontés à des obstacles. En fin de journée, ils doivent également chercher un abri satisfaisant s'ils veulent pouvoir récupérer pendant la nuit. Les mauvaises rencontres et autres dangers ne sont pas systématiques, et le MJ fera souvent des ellipses, résumant telle ou telle partie du voyage en quelques phrases. Toutefois, lorsque le voyage possède un enjeu ou que le MJ décide que c'est utile pour réveiller une table qui est en train de s'endormir, vous pouvez utiliser la règle suivante.

Dans un premier temps, il appartient au MJ de déterminer la dangerosité de la région traversée. Chaque jour de voyage, le MJ fait faire un test de progression qui lui permet de déterminer les événements et la vitesse de progression pour la journée. De plus, durant les périodes de repos, le MJ peut demander un test de récupération pour déterminer si les PJ parviennent à récupérer ou pas.

Déterminer la dangerosité de la région.

La dangerosité d'une région fixe la difficulté des tests à venir et indique les DM éventuels en cas d'échec (cf. Test de progression, ci-après).

Les DM subis sont indexés sur le niveau des PJ et suivent la règle des dés évolutifs.

Dangerosité d'une région		
Type de région	**Difficulté des tests**	**DM subis**
Zone civilisée	10	1
Zone naturelle ou frontalière	10	1d4°
Zone sauvage ou reculée	15	2d4°
Zone dangereuse (très haute montagne, marais)	20	3d4°
Zone de guerre	20	3d4°
Zone mortelle ou maudite	25	4d4°

Hiver : l'hiver n'est pas propice au voyage. Il fait froid et les jours sont plus courts, toutes sortes de créatures maléfiques en profitent pour parcourir les campagnes. Si vous le souhaitez, en hiver vous pouvez modifier la difficulté et les DM comme suit :

Aggravation due à l'hiver

Mois	Difficulté des tests	DM subis
Novembre	+5	
Décembre	+5	+1d4°
Janvier	+5	+1d4°
Février	+5	

Test de progression

Chaque jour, demandez à chaque PJ un **test de PER (Survie)** de la difficulté correspondant à la zone.

- Si les PJ voyagent de nuit, un PJ qui ne voit pas dans le noir subit un *dé malus.*
- Si les PJ connaissent le chemin (ce n'est pas la première fois qu'ils l'empruntent), vous pouvez leur accorder un bonus cumulatif de +2 par passage (par exemple, le trajet de retour est plus facile).
- Si les PJ se sont assuré les services d'un guide compétent, celui-ci peut leur octroyer 1 ou 2 succès automatiques selon qu'il connaît parfaitement le secteur ou non.

Le MJ fait la somme des succès et des échecs du groupe, sachant que succès et échecs s'annulent entre eux. Le résultat final (cf. tableau Résultat du test de progression) détermine un événement de la journée, décrit ci-après.

Si un PJ réussit le test avec une marge d'au moins 10 points ou obtient une réussite critique, cela correspond à 2 succès. De même, un échec avec une marge de 10 points et un échec critique comptent pour 2 échecs.

Progression stoppée : les PJ se sont engagés dans un cul-de-sac, ils se sont heurtés à un obstacle infranchissable (ou un adversaire insurmontable) et ils ont rebroussé chemin, à moins qu'ils ne se soient perdus. Dans tous les cas, ils n'ont pas gagné la moindre distance par rapport à leur point de départ du jour.

Progression ralentie : les PJ n'obtiennent qu'une seule période de déplacement pour la journée.

Progression rapide : les PJ obtiennent une période de déplacement supplémentaire sans fatigue.

Événement majeur : pour une résolution rapide, le MJ peut se contenter d'infliger à chaque PJ ayant réussi son test de survie les DM indiqués par le tableau « Dangerosité d'une région » (aucun DM en cas de réussite critique) ; pour ceux qui ont échoué, les DM sont doublés (et triplés en cas d'échec critique). Il peut accompagner ces DM d'une description rapide adaptée au type de milieu selon qu'il choisit un accident (avalanche, chute de pierres, maladie, empoisonnement, etc.), une rencontre (difficulté *ordinaire* ou *difficile*) ou encore un épuisement intense (faim, soif, froid, chaleur, obstacles épuisants, etc.). S'il veut accorder du temps et de l'importance au voyage, le MJ peut mettre en scène un incident ou une rencontre.

Événement mineur : pour une résolution rapide, le MJ peut se contenter d'infliger à chaque

Résultat du test de progression

Résultat	Événement
3 échecs	Progression stoppée et événement majeur
2 échecs	Progression ralentie et événement majeur
1 échec	Événement mineur
0 succès	Bivouac inconfortable
1 succès	Progression ordinaire
2 succès	Bivouac confortable
3 succès	Progression rapide et bivouac confortable

PJ qui a raté son test de survie les DM indiqués par le tableau « Dangerosité d'une région » (le double en cas d'échec critique). Il peut accompagner ces DM d'une description rapide adaptée au type de milieu selon qu'il choisit un accident (chute en montagne, tempête de sable dans un désert, etc.), une rencontre (difficulté *sans danger* ou *facile*) ou simplement de l'épuisement. S'il veut accorder du temps et de l'importance au voyage, le MJ peut mettre en scène cet incident ou cette rencontre.

Bivouac inconfortable : les PJ passent la nuit dans un endroit qui ne leur permet pas de se reposer correctement. Ils subissent un *dé malus* au test de récupération (cf. Test de récupération).

Bivouac confortable : les PJ ont trouvé un abri sûr et confortable pour la nuit. Ils obtiennent un *dé bonus* au test de récupération (voir Test de récupération, ci-après).

Test de récupération

Lorsque les conditions ne sont pas optimales, chaque PJ doit faire un **test de CON** dont la difficulté est déterminée par la zone pour pouvoir bénéficier d'une récupération complète. Parfois il peut bénéficier d'un *dé bonus* ou d'un *dé malus* selon que les PJ ont établi un bivouac confortable ou inconfortable (voir Test de progression).

En cas d'échec critique ou sur un échec d'au moins 10 points, le PJ perd 1 DR ou, s'il n'en a plus, il est *affaibli* pour la journée du lendemain.

Bien entendu, si les PJ ont accès à une auberge et que la nuit se passe sans encombre, aucun test de récupération n'est nécessaire.

AUTRES DANGERS ET OBSTACLES

Dans les univers de *fantasy* encore plus qu'au moyen-âge, la vie hors des regroupements dits civilisés est particulièrement dangereuse. Comme nous venons de le voir, les voyages pour se rendre d'un lieu à un autre sont nécessairement dangereux. Mais de façon générale, la vie d'aventurier est dangereuse, et les dangers propres au voyage ne sont peut-être que le début des ennuis. Ainsi, tandis qu'ils traverseront des contrées sauvages, exploreront de profonds réseaux de cavernes souterraines ou parcourront la forteresse d'un magicien maléfique, les héros seront exposés à de nombreux dangers.

Dans les paragraphes qui suivent, nous vous proposons quelques règles spécifiques pour vous permettre de gérer la scène dans laquelle un héros va essayer de sauter de l'autre côté d'une fosse, et éventuellement la chute qui s'ensuivra s'il échoue dans son saut. Vous trouverez également des indications relatives au feu, à la chaleur et au froid, sans oublier les classiques poisons et pièges. Enfin, nous vous fournissons également les règles à utiliser lorsque les PJ tentent de forcer un obstacle.

Saut en longueur

Que ce soit pour franchir un gouffre ou un fossé défensif, il y aura toujours un moment dans une aventure où un aventurier devra effectuer un saut en longueur.

Pour résoudre cette action, le PJ doit effectuer un **test d'AGI** dont la **difficulté** dépend de l'élan dont il dispose et de la distance à franchir :

- **saut AVEC élan :** la difficulté est égale à 3 × la distance en mètres ;
- **saut SANS élan :** la difficulté est égale à 6 × la distance en mètres, l'élan devant être au moins le double du saut.

Chute

La chute est un classique de l'aventurier, que ce soit parce qu'il a échoué à un saut pour franchir un fossé ou parce qu'il a été lâché par l'aigle géant qui s'est emparé de lui. À moins de dispose d'une capacité spéciale qui peut le tirer de là, au moins partiellement, il va automatiquement subir des DM.

- Les DM de chute sont de **1d4° par tranche de 3 m de chute** pour un maximum de 10d4° (30 m).

Poisons

Type de poison	Effet selon test de CON		Durée	Délai avant effet	Note
	Echec	Réussite			
Affaiblissant long	Victime *affaiblie*	-	1d6 h	1d6 rounds	
Affaiblissant rapide	Victime est *affaiblie*	-	1d6 min	Immédiat	
Lent	1d4° DM	-	-	Immédiat	Un test par jour jusqu'à réussite
Rapide	2d4° DM	1d4° DM	-	Immédiat	
Mortel	Mort (PJ : 0 PV)	2d4° DM	-	1d6 min	Généralement ingéré

◇ Un **test d'AGI difficulté 10** permet d'ignorer les trois premiers mètres de chute.

Feu

Prendre feu ou traverser un incendie inflige **1d6 DM par round**. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un **test de CON difficulté [5 + 2 par round]** chaque round pour ne pas suffoquer et perdre connaissance.

Chaleur et froid

Chaleur. Lorsque la température ambiante excède les 40°C, un **test de CON difficulté 10** s'impose par tranche de 6 h. En cas d'échec, le PJ subit 1d4° DM. Le malus d'armure peut s'appliquer pour ce test. La difficulté du test augmente de 1 par degré supplémentaire (autrement dit, la difficulté est égale à la température - 30).

Froid. Jusqu'à 0°C, des vêtements corrects suffisent à se protéger. En dessous de 0°C, si le PJ ne porte pas de vêtements adaptés, il doit réussir un test de CON dont la difficulté est égale à la température négative par tranche de 6 h (par exemple, difficulté 15 pour -15) ou subir 1d4° DM. Des vêtements chauds peuvent apporter un bonus de +5 à +10 au test de CON.

Poisons

Les poisons peuvent être naturels (venin d'araignée, plante toxique) ou créés par un individu dans le but de nuire. Ils peuvent être ingérés dans un aliment ou inoculés par une morsure ou en enduisant une arme. Seul ce dernier cas nécessite une règle particulière :

Enduire une arme de poison nécessite un **test d'INT difficulté 10**. En cas d'échec, la dose est gaspillée. Un échec critique sur ce test signifie que le personnage s'empoisonne lui-même. Seule la première attaque réussie avec une arme enduite de poison permet d'appliquer les effets du poison à la victime.

Récupérer du poison sur une créature morte n'est pas suffisant pour bénéficier des effets du dit poison, les composants actifs se dégradent en 1d6 minutes. Cependant, à la discrétion du MJ, une glande à venin ou une plante toxique peuvent devenir des composants nécessaires à la fabrication de poison et se revendre à bon prix au marché noir.

Effet des poisons

Lorsqu'une personne est en mise en contact, que ce soit par ingestion, inhalation ou contact, elle doit effectuer un **test de CON difficulté 10** (cette difficulté peut être modifiée selon la virulence du poison). En cas d'échec, la victime subit les effets du poison. Selon les poisons, il peut arriver que la victime subisse des effets même si elle réussit ce test de CON ; par exemple, pour des poisons puissants infligeant des DM, la victime pourra subir la moitié des DM normalement infligés par le poison.

Vous trouverez dans le tableau « Poisons » ci-dessus quelques types de poisons ainsi que leurs effets (selon l'échec ou la réussite au test de CON), la durée de l'effet (les poisons infligeant

Pièges				
Nom du piège	**Diff. Détecter**	**Diff. Désamorcer**	**Effet**	**Complément**
Aiguille empoisonnée	20	10	selon poison	
Balancier	15	10	3d6 DM	DM/2 sur test AGI diff.15
Bloc de pierre	15	15	10d4° DM	DM/2 sur test AGI diff.15
Chausse-trappe	5 ou 15	5	1 DM + *invalide*	L'*invalidité* cesse lorsque la victime est soignée
Fosse à pieux	15	5	2d6 DM	DM/2 sur test AGI diff.15
Lasso/Filet	15	10	*immobilisé + renversé*	
Piège à loups	15	5	1 DM + *immobilisé*	
Trappe et lames	20	15	5d4° DM	DM/2 sur test AGI diff.15

des DM n'ont généralement pas de durée) et le délai nécessaire avant que la victime ressente les effets.

La vente de poison est généralement illégale et leur coût prohibitif. Si un PJ souhaite se procurer un poison, il appartient au MJ de déterminer sa rareté et les conditions pour y accéder.

Pièges

Un piège est un système mécanique (parfois magique) destiné à capturer, ralentir ou tuer.

Un personnage qui risque de déclencher un piège doit faire un **test de PER** pour le détecter. S'il réussit, il découvre la menace à temps ; sinon, il tombe dans le piège et subit ses effets !

- Si le PJ annonce qu'il cherche des pièges de façon active pendant sa progression, il bénéficie d'un bonus de +5 à son test. Toutefois, cela divise son déplacement par deux.
- S'il détecte un piège, le personnage peut essayer de le contourner si c'est possible (**test d'AGI**) ou de le désamorcer (**test d'INT**). La difficulté dépend de la nature du piège. En cas d'échec, on considère généralement que le piège est activé et affecte le personnage.
- Si le piège se déclenche, la victime subit immédiatement ses effets, qui consistent souvent en des DM, mais peuvent aussi intégrer un état spécifique. Dans certains cas, le PJ peut essayer d'échapper partiellement aux effets, par exemple en réalisant un test d'AGI ; les DM subis sont alors réduits de moitié.

Vous trouverez ci-après une liste de pièges non exhaustive avec leur description. La difficulté des tests pour détecter et désamorcer ainsi que les effets du piège sont indiqués dans le tableau « Pièges ».

- **Aiguille empoisonnée :** dans une serrure, ce piège se déclenche lorsque la cible force l'ouverture ou la crochète, propulsant une fine aiguille dans la main de l'intrus.
- **Balancier :** un objet dangereux balaie une zone en effectuant un mouvement de balancier pour faucher la cible (hache géante, tronc muni de pieux, etc.).
- **Bloc de pierre :** piège létal souvent utilisé pour protéger les tombes des rois, un énorme bloc de pierre écrase l'intrus.
- **Chausse-trappe :** des étoiles métalliques qui pointent vers le haut pour se planter dans les pieds de la cible. Elles sont disposées au sol, camouflées ou non, ce qui les rend plus ou moins facile à détecter (test de PER difficulté 5 ou 15). Une chausse-trappe occupe une zone de 3 × 3 m et nécessite un sac d'étoiles d'un coût de 3 pa pour

être mise en place ; il faut 10 min pour les camoufler.

- **Fosse à pieu :** utilisée en milieu naturel pour tuer du gros gibier, la fosse à pieux est un trou profond (3 m) hérissé de pieux. Pour s'échapper après être tombé dans le piège, il faut réussir un **test d'AGI difficulté 15**.
- **Lasso ou filet :** destiné à capturer, le lasso enserre un pied et soulève la cible tête en bas, tandis que le filet capture une ou plusieurs créatures. Pour délivrer la victime, il faut couper la corde, ce qui nécessite de réussir un **test d'AGI difficulté 15** (un essai par round).
- **Piège à loups :** le piège à loups est une grosse mâchoire de métal posée au sol qui se referme sur la jambe de celui qui marche dessus. La victime peut être libérée en forçant la réouverture de la mâchoire (**test de FOR difficulté 15**).
- **Trappe et lames :** une variante bien plus dangereuse de la fosse trouvée dans les donjons (6 m). Pour s'échapper, il faut réussir un **test d'AGI difficulté 20**.

Forcer un obstacle

Au cours de leurs aventures, les personnages feront parfois face à des obstacles ou à des objets qui leur barreront le passage (porte, barreaux…) ou les empêcheront d'atteindre un objectif (coffre…). Ils pourront alors être tentés de forcer ou détruire ces obstacles.

- Pour enfoncer une porte ou tordre des barreaux, le personnage doit réussir un **test de FOR** de difficulté égale à la valeur de solidité de l'obstacle (voir le tableau « Obstacles » ci-dessous).
- Pour briser une porte en lui infligeant des DM avec une arme, considérez que la porte possède autant de PV que sa solidité et retranchez à tous les DM infligés sa valeur de RD (voir le tableau « Obstacles »). Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs). Les caractéristiques des murs sont données à titre d'information, car seuls les engins de siège ou les explosifs ont une chance de les endommager sérieusement.

Obstacles

Structures	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Cloison en brique	25	10
Mur de pierre de 30 cm d'épaisseur	30	20

ENQUÊTE ET RECHERCHE D'INDICES

Pour réussir une scène d'enquête, les joueurs doivent trouver des indices cachés qui les mènent à la scène suivante ou qui leur permettent d'avancer sur le chemin de la vérité (du moins celle que le scénario veut leur faire croire). Sans les bons indices, si les personnages reviennent bredouilles, toute la sagacité des joueurs peut s'avérer inutile ou même les emmener dans des directions complètement fausses. C'est pourquoi la recherche et la mise en corrélation d'indices est une source de difficulté en jeu de rôle.

Indices évidents

Les indices les plus importants devraient être presque immanquables, en particulier pour des joueurs débutants. Il suffit que les PJ se trouvent au bon endroit pour les trouver. Il n'y a alors pas de test à effectuer du moment que le joueur indique que son personnage fait une recherche. Par exemple, s'il est sur une scène de crime, le personnage trouve automatiquement l'arme jetée derrière le lit si le joueur déclare que celui-ci fouille la pièce.

Indices et tests

Lorsque les indices sont cachés, il faut faire appel à un test. Les indices sont généralement de trois types, chacun demandant un test sur l'une des trois caractéristiques mentales (INT, PER et CHA). Le MJ fixe la difficulté du test en fonction de l'évidence de l'indice (voir la table des difficultés). Chercher un indice dans une zone de 5 m de côté environ ou interroger une personne prend 2d6 min. Si plusieurs personnages effectuent la même recherche, ne lancez qu'une seule fois 2d6 pour déterminer le temps nécessaire, le personnage avec le meilleur résultat au test trouve le premier.

- **Trouver une preuve (PER) :** il s'agit d'une preuve matérielle, par exemple un cheveu, une tâche sur un morceau de tissu, une empreinte dans la terre, etc.
- **Faire une déduction (INT) :** à l'aide d'un raisonnement logique, le personnage remarque que quelque chose cloche, par exemple un objet déplacé ou manquant, un sens caché dans un message ou des faits contradictoires.
- **Obtenir un aveu (CHA) :** le personnage apprend quelque chose d'un interlocuteur, qui lui livre un renseignement, consciemment ou sans même s'en rendre compte.

INDICES ET ÉCHELLE DES DIFFICULTÉS

L'échelle des difficultés (voir page 204) se révèle particulièrement utile pour ces tests, car elle permet de graduer les découvertes des PJ selon leur résultat au test, ce qui permet d'éviter que les personnages ne puissent progresser dans l'intrigue s'ils ont eu de la malchance aux dés. Ainsi, même avec un mauvais résultat, ils peuvent avoir accès à un indice minimal, et avoir de plus en plus d'information selon qu'ils ont réussi de justesse ou brillamment. Bien entendu, là encore, cela nécessite que le MJ ait préparé son scénario en amont, car improviser les indices découverts selon le résultat du test peut se révéler particulièrement épineux.

Notons qu'il n'est absolument pas nécessaire que les PJ découvrent un indice s'ils ont un mauvais résultat. Ils peuvent au contraire trouver une fausse piste…

CHAPITRE 2

OBJETS MAGIQUES

Les univers de *fantasy* ont pour particularité de permettre aux personnages d'acquérir des objets magiques qui augmentent considérablement leur puissance. Ce sont des récompenses très appréciées des joueurs, mais leur dosage est un art subtil. Trop faciles à trouver, ils ont moins de valeur aux yeux de leurs propriétaires, et la puissance des PJ peut échapper au contrôle du MJ et aboutir au massacre du scénario. Pour autant, distinguer la limite entre trop et trop peu est une notion variable d'un MJ à l'autre, mais aussi d'un univers de jeu à un autre. A priori, plus le niveau de magie de votre cadre de jeu est faible (*low fantasy*), moins les objets magiques devraient y être fréquents, même s'ils peuvent y tenir une place centrale, car ce qui est rare est précieux.

NIVEAU DE MAGIE

Chaque objet enchanté est défini par son niveau de magie. Cette valeur va permettre de déterminer son prix et sa puissance. La description de chaque catégorie d'objet (arme, armure, objet de pouvoir, etc.) indique la façon dont le niveau de magie est déterminé. Cependant, le plus souvent, le niveau de magie est égal au bonus accordé (test, DM, DEF) par l'objet ou au rang de la capacité qu'il reproduit. Ainsi, une épée magique +1 accorde un bonus de +1 aux tests d'attaque et aux DM, et son niveau de magie est égal à 1.

HIGH ET LOW FANTASY

Par défaut, *COF* vous propose un cadre de *fantasy* classique dans lequel la magie existe dans des proportions « raisonnables ». Si vous préférez un cadre plus flamboyant, où les personnages peuvent réaliser des prouesses extraordinaires, aidés par une magie omniprésente et potentiellement ultrapuissante, ou au contraire, si vous êtes plus attiré par un univers plus proche de notre Moyen-âge, dans lequel la magie est inexistante et relève plutôt des légendes et des mythes, vous trouverez dans le second ouvrage de la gamme *COF, Atlas d'Osgild & règles optionnelles* des règles vous permettant de jouer en mode *high fantasy* ou *low fantasy.*

Si vous décidez d'utiliser l'une ou l'autre de ces règles, nous vous indiquons ici comment les décliner pour ce qui concerne les objets magiques.

VALEUR DES OBJETS MAGIQUES

La valeur des objets magiques n'est utile que dans le cas où ils peuvent être vendus et achetés et le MJ doit déterminer si c'est le cas dans son cadre de campagne. Si c'est généralement le cas pour un cadre *high fantasy*, cela doit

rester exceptionnel dans le cadre par défaut : les échoppes n'ont pas pignon sur rue et elles ne s'adressent qu'à une clientèle triée sur le volet. Bien entendu, de telles échoppes sont totalement hors sujet dans un cadre *low fantasy*.

Dans tous les cas, le prix de revente des objets magiques est toujours au maximum de 50 % de leur valeur réelle. En effet, les gens qui font le commerce de ce type de marchandises doivent dépenser des fortunes en sécurité. Les PJ, eux, paient toujours le prix fort s'ils achètent un tel objet chez un marchand.

- La valeur d'un objet magique est égale à **[(niveau de magie) × (niveau de magie)] × 200 po**.
- La valeur d'une potion ou d'un parchemin est égale à **[(rang du sort) × (rang du sort)] × 50 pa**.
- La valeur d'une baguette de sorts est la même que celle d'un parchemin multiplié par le nombre de charges.

La valeur monétaire maximale des objets disponibles à la vente dépend habituellement de la taille d'une agglomération (voir à ce sujet le paragraphe « Équipement exotique » du chapitre « Équipement »).

FABRIQUER DES OBJETS MAGIQUES

C'est au MJ de décider s'il veut autoriser ses PJ à fabriquer des objets magiques. Dans ce cas, il peut exiger la voie de prestige de l'enchanteur (voir le chapitre « Voies de prestige », page 157).

Sinon il peut autoriser la création d'objets magiques par tout lanceur de sorts de niveau suffisant (pour déterminer ce niveau, inspirez-vous de celui requis pour obtenir les rangs de la voie de prestige de l'enchanteur : niveau 5 pour le rang 1, etc. Toutefois, dans ce cas, nous vous conseillons de doubler le temps nécessaire et de rendre obligatoire l'obtention de composants extraordinaires qui ne peuvent être acquis que lors d'expéditions prétextes à autant d'aventures. De plus, le MJ peut exiger que le PJ ou un collaborateur connaisse un sort en rapport avec la propriété qu'il souhaite lier à l'objet.

Le coût de fabrication d'un objet magique est égal à la moitié de sa valeur (voir la section précédente) et le temps nécessaire est égal à 1 jour par pièce d'or dépensée.

Exemples :

- un parchemin magique avec un sort de rang 3 a une valeur de 3 × 3 × 5 = 45 po. Son coût est égal à 45 / 2 = 22,5, arrondi à l'inférieur, soit 22 po. Il nécessite 22 jours de travail ;

- une épée +1 coûte 100 po à fabriquer et demande 100 jours de travail (valeur égale à 1 × 1 × 200 = 200 po) ;
- un objet avec un niveau de magie 5 coûte 2 500 po (valeur égale à 5 × 5 × 200 = 5 000) et prend 2 500 jours pour être fabriqué, soit presque 7 années. On comprend pourquoi un tel objet est rare et précieux.

À la fin, le PJ doit faire un **test d'INT difficulté (10 + 2 x niveau de magie)**. En cas d'échec, il lui faut ajouter 10 % de temps et d'argent et, à la fin de cette période supplémentaire, il doit faire un nouveau test, et ainsi de suite jusqu'à obtenir une réussite. En cas d'échec ou de réussite critique, quelque chose d'extraordinaire peut transformer les propriétés de l'objet, à l'appréciation du MJ…

NOMBRE ET PUISSANCE DES OBJETS

Le niveau de magie (par objet et au total) auquel un personnage peut avoir accès est un sujet délicat. Avant tout, il dépend du niveau de magie de votre cadre de jeu : *high fantasy*, classique ou *low fantasy*. Le nombre d'objets et la puissance de ceux-ci dépendent de ce choix, après quelques aventures il devrait se stabiliser autour des propositions suivantes :

- cadre *high fantasy*, jusqu'à 3 objets majeurs et 4 ou 5 objets mineurs ;
- cadre classique, autour de 2 objets majeurs et 2 ou 3 objets mineurs ;
- cadre *low fantasy*, 1 objet majeur ou mineur.

L'acquisition de ces objets se fait progressivement à partir du niveau 3 et non dès le départ. À plus haut niveau, un PJ pourrait essayer de cumuler plus d'objets (surtout en mode *high fantasy*), mais assez rapidement, les règles de cumul des bonus devraient l'empêcher d'en avoir une véritable utilité. Il est alors probable que les PJ cherchent à revendre les objets superflus.

Le tableau « Puissance d'un objet magique majeur » ci-après indique le niveau de magie que nous préconisons pour un objet magique majeur en fonction du niveau du PJ et du type de jeu (*high* ou *low fantasy*). Pour déterminer le niveau de magie d'un objet mineur, utilisez ce même tableau, mais divisez le niveau du PJ par 2 pour déterminer la colonne.

La somme des niveaux de magie des objets portés par un PJ ne devrait jamais dépasser son niveau pour un cadre de jeu classique, le double pour un cadre de jeu *high fantasy* et un quart pour un cadre *low fantasy*.

Consommables (C) : potions et parchemins sont des objets à usage unique. Après utilisation, la potion est vide ou le parchemin s'efface. Ce sont des récompenses parfaites à bas niveau mais, même à haut niveau, ils fournissent un soutien logistique non négligeable. Ils ne sont pas comptabilisés dans le nombre d'objets magiques possédés par un personnage, autrement dit, leur niveau de magie est égal à 0. N'en abusez pas pour autant…

Puissance d'un objet magique majeur

Niveau du PJ	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Cadre de jeu classique	C	C	1	1	1	2	2	2	3	3
Cadre *high fantasy*	C	1	1	2	2	3	3	4	4	5
Cadre *low fantasy*	0	0	C	C	1	1	1	1	2	2
Niveau du PJ	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Cadre de jeu classique	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6
Cadre *high fantasy*	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
Cadre *low fantasy*	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3

> ***Exemple :*** *dans un cadre classique, au niveau 7, un PJ pourrait obtenir une épée +2, ce qui représente un objet majeur. Un objet mineur serait une arme ou une armure +1.*

NOTE D'INTENTION : LE NOMBRE D'OBJETS MAGIQUES

Par rapport à la précédente version de *Chroniques Oubliées Fantasy*, vous pouvez remarquer que le tableau qui indiquait la somme des niveaux de magie des objets transportés par un PJ a disparu. Il y a plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, la formule qui permet de déterminer la limite selon laquelle un PJ possède trop d'objets n'est pas très fiable : selon les objets et selon que cela s'applique ou non sur un point fort du PJ (une épée +4 pour un magicien, ça ne compte pas !), la puissance globale n'est pas du tout la même.

Ensuite parce qu'avec les règles de non-cumul (voir ci-après), le seuil total devient moins utile. Enfin parce qu'à l'usage, nous avons constaté que le mieux est l'ennemi du bien. Lorsqu'un tableau précis est fourni, certains MJ ont tendance à cesser d'arbitrer pour seulement appliquer, et tant pis si parfois les effets sont aberrants. Nous préférons attirer l'attention du MJ sur le fait que cela relève de sa responsabilité et qu'aucun tableau ne le fera à sa place. C'est aussi pour cette raison que nous n'avons pas intégré un tableau de trésor magique aléatoire. Le MJ doit regarder ce qu'ont les PJ et ce qu'il peut se permettre de donner en fonction du guide fourni. Quitte à contredire un scénario.

CUMUL DES BONUS

La limitation du cumul des bonus apportés par les objets magiques est une règle importante pour limiter l'accumulation d'objets magiques en les rendant moins utiles.

Il n'est pas possible de cumuler plus d'un bonus d'objet magique sur un jet de dé ou un paramètre donné : un seul bonus provenant d'un objet magique peut être ajouté en DEF, sur un test d'attaque, un test de caractéristique ou sur un jet de DM.

Un bonus d'objet magique peut toutefois se cumuler au bonus magique fourni par un sort (par exemple, *Armure de mage* ou *Peau d'écorce* en Défense, ou *Coup au but* pour un bonus d'attaque).

> ***Exemple :*** *si un archer utilise une flèche +1 avec un arc +2, le bonus total est limité à +2, seul l'arc est pris en compte. Mais l'attaque devient magique (voir aussi à ce sujet la règle des armes magiques, page 251). De même, si un guerrier porte une armure +1 et un bouclier +2, seul le bonus de DEF du bouclier sera pris en compte (mais le bonus de l'armure réduit sa pénalité d'encombrement de 1).*

Les bonus indirects peuvent toutefois se cumuler : par exemple, un guerrier avec une ceinture de force qui octroie FOR +1 ajoute sa FOR lors d'une attaque avec une épée magique +2.

High fantasy : vous pouvez autoriser le cumul de deux objets, par exemple armure + bouclier, arc + flèche.

LIMITER LES OBJETS MAGIQUES

En tant que MJ, il est de votre rôle de gérer l'accès aux objets magiques. Pour cela vous avez de nombreux outils à votre disposition : ne pas les mettre en vente libre, supprimer ou modifier certains trésors prévus dans une aventure.

Utiliser la méthode des doublons : un PJ ne peut pas se servir de deux cottes de mailles en même temps ou même porter deux armures l'une par-dessus l'autre ! Dans le même état d'esprit, le MJ devra juger de ce qui peut se superposer ou non : on ne peut sans doute pas porter une couronne de CHA par-dessus un bandeau d'INT. Considérez que des interactions entre les champs d'énergie magiques empêchent deux anneaux de fonctionner sur la même main, ce qui amène naturellement à limiter le nombre d'anneaux magiques à deux ou empêche de porter un gantelet magique par-dessus un anneau. Et qu'en serait-il d'une cape par-dessus un manteau ou

une robe magique ? C'est à vous de décider jusqu'où pousser cette limitation.

Si vous voulez vous prémunir de tout abus, vous pouvez aussi inventer des moyens plus radicaux comme la proposition optionnelle suivante.

Brûlepeste : la magie des objets magiques ne provient pas de nulle part, ils drainent l'énergie de leur environnement direct et la source la plus proche de ce pouvoir est leur propre porteur. Il faut une puissante force intérieure pour alimenter des objets magiques puissants et celui qui est trop faible voit sa santé décliner. Fixez vous-même la somme totale des niveaux d'objet magique que vous autorisez (généralement un peu moins du niveau du PJ) : pour chaque niveau de magie supplémentaire, le personnage subit un malus de -1 à tous ses tests. La brûlepeste se traduit par une fièvre plus ou moins forte (selon le malus) et la victime a la sensation que son corps la brûle.

Une dernière option consiste à parfois mettre une fourmi de fer (oxydeur) sur le chemin des PJ. Même si c'est nécessaire, les joueurs vont vous détester !

IDENTIFIER UN OBJET MAGIQUE

Lorsque les PJ trouvent un objet, ils n'ont aucune idée de ses effets. Vous ne direz jamais aux joueurs « *Vous trouvez une potion de soins* », mais « *Vous trouvez une fiole de métal à l'intérieur de laquelle se trouve un liquide rouge qui exhale une douce odeur de menthe* ». Rien ne vous empêche, bien entendu, de vous approprier ces descriptions et de remplacer l'odeur de menthe par celle du clou de girofle si cela vous chante.

Naturellement, il est aussi possible que le précédent propriétaire ait collé sur la potion une étiquette indiquant « *potion de soins* » afin de se le rappeler, surtout s'il possède plusieurs fioles similaires. À moins que cela ne soit destiné à tromper d'éventuels voleurs et que la fiole contienne en réalité un poison violent…

Une épée magique sera sans doute superbe, par exemple avec une lame dorée et un rubis serti dans le pommeau, mais nombre d'épées de noble peuvent avoir les mêmes caractéristiques sans aucune magie. Bien entendu, si elle se couvre de flammes bleues lorsqu'elle est sortie du fourreau, il n'y a aucun doute.

Il existe différentes façons de déterminer les propriétés d'un objet magique qui dépendent du profil du personnage.

Un lanceur de sort peut déterminer la fonction et les bonus apportés par un objet dont le niveau de magie est inférieur ou égal au plus haut rang de sort qu'il est capable de lancer. Cette analyse lui prend une récupération rapide. Si le niveau de magie de l'objet est trop élevé, les PJ devront trouver un sage capable d'identifier l'objet (moyennant finance).

La voie du vagabond (grâce à *Rumeurs et légendes*) permet d'identifier un objet magique en réussissant un **test d'INT (Rumeurs et légendes) difficulté (25 – 2 x niveau de magie de l'objet)**. Dans le cas du barde, plus l'objet est puissant, plus il y a de probabilités que le personnage en ait entendu parler !

La voie du maître d'armes permet d'estimer approximativement la puissance d'une arme en la manipulant quelques rounds. Il doit faire un **test d'INT contre une difficulté égale à [10 + 2 x niveau de magie]**.

La voie des élixirs permet d'identifier une potion simplement en la manipulant et en réussissant un **test d'INT contre une difficulté égale à [5 + 5 x rang du sort]**.

ORIGINE D'UN OBJET MAGIQUE

Traiter les objets du point de vue technique est nécessaire, mais n'est pas créateur d'histoire et d'ambiance. Après les étapes précédentes, vous ne savez rien de la provenance ou de l'histoire d'un objet. Le petit tableau que nous vous proposons ci-après vous permet de construire sa légende dans les Terres d'Osgild en trois jets de dé (d10).

Origine d'un objet magique			
d10	**Provenance**	**Époque**	**Peuple**
1	Locale	Post Monastir	Humains
2	La nation où l'objet est découvert.	Âges sombres (-700 à -1)	Nains
3	Une nation voisine de la nation où l'objet vient d'être trouvé.	Empire d'Osgild	Elfes
4	Grand Nord	Chute d'Anathazerïn	Gnomes
5	Sud profond	Apogée d'Anathazerïn	Elfes des ténèbres
6	Ouest lointain	Apogée des Premiers-nés	Orcs ou gobelins
7	Est lointain	Corruption post Roi-Sorcier	Ange, démon, divinité
8	Les profondeurs	Époque du Roi-Sorcier	Dragons
9	Un autre continent	Chute des pierres du ciel	Seigneur élémentaire
10	Un autre plan	Premier âge	Autre créature ancienne

Si vous le souhaitez, vous pourrez vous appuyer sur ces éléments pour construire une histoire que vous pourrez exploiter (les PJ rencontrent le dragon qui a fabriqué l'objet ou le fantôme d'un ancien propriétaire victime d'une malédiction, l'objet a été volé, etc.).

NB : Ce tableau n'est pas adapté aux objets consommables (potions et parchemins).

CATÉGORIES D'OBJETS

Les paragraphes qui suivent vous présentent les différentes catégories d'objets magiques et précisent leur niveau de magie et la façon dont un personnage peut les identifier. De plus, pour chaque catégorie d'objet, nous vous proposons des tables de génération aléatoire (accompagnées d'explication pour les utiliser) si vous avez besoin d'inspiration ou de créer un objet spécifique sur le pouce. Ne vous sentez en aucun cas obligé de les utiliser, elles ne sont là que pour vous aider si vous en ressentez le besoin. Si vous ne souhaitez pas vous en remettre au hasard, vous pouvez également piocher directement dans ces tables les éléments qui vous intéressent.

Potions

Les potions sont des objets à utilisation unique qui reproduisent les effets magiques des capacités de lanceur de sort. Les potions peuvent être utilisées par n'importe quel personnage, ce qui en fait des objets très pratiques.

Boire une potion correspond à une action de mouvement (éventuellement, si le PJ est en plein combat au contact, vous pouvez exiger une action limitée pour laquelle le personnage subit un malus de -5 en DEF).

Effets secondaires des potions

Les potions sont connues pour être des objets très pratiques et efficaces, mais dont il ne faut pas abuser. Tout le monde sait qu'il faut attendre qu'une potion cesse de faire effet avant d'en boire une autre sans risque. Si vous le souhaitez, vous pouvez étendre cette règle aux potions de soins et stipuler que des effets secondaires surviennent si un PJ ingère plus d'une potion par combat.

Si un personnage boit une potion alors qu'une autre est encore active, il doit réussir un **test de CON difficulté 10** (difficulté 15 à la troisième potion, 20 pour la quatrième, etc.). En cas d'échec, lancez 2d6 et appliquez le résultat indiqué dans le tableau ci-après.

Les élixirs du Forgesort ne sont pas des potions, leur faible durée de conservation ne les astreint pas à cette règle.

Effet secondaire des potions	
2d6	**Effet**
2	La potion ne fait pas effet et le personnage perd 1 PV sur son maximum (permanent).
3	La potion ne fait pas effet et le buveur est *affaibli* jusqu'à ce qu'il termine une récupération complète.
4	La potion ne fait pas effet et le buveur est *affaibli* jusqu'à ce qu'il termine une récupération rapide.
5	La potion ne fait aucun effet.
6-8	La potion fait effet normalement (et la précédente reste active).
9	La potion fait effet, mais si la potion précédente faisait encore effet, celui-ci cesse immédiatement.
10	La potion fait effet, mais le buveur est *affaibli* jusqu'à ce qu'il termine une récupération rapide.
11	La potion fait effet, mais le buveur est *affaibli* jusqu'à ce qu'il termine une récupération complète.
12	La potion fait effet, mais elle empoisonne le buveur, il subit 1d4° DM par rang de la potion.

Identifier une potion

Un forgesort qui possède la voie des élixirs peut tenter d'identifier une potion en réussissant un **test d'INT difficulté [5 + 5 x rang du sort]**. Il dispose pour cela de son bonus de compétence égal à 2 + rang atteint dans cette voie. Cela lui prend 10 min.

En cas d'échec critique (le MJ peut faire le test en secret derrière son écran), le MJ a toute latitude pour donner au joueur une information complètement fausse.

Niveau de magie

Le niveau de magie d'une potion est égal à 0.

Déterminer une potion aléatoirement

Pour déterminer le type de potion aléatoirement, consultez les tables suivantes après avoir lancé le dé indiqué.

* Le niveau utilisé est celui du personnage qui consomme la potion.

Type de potion	
d6	**Type de potion**
1-3	Potion de soins
4-5	Potion commune
6	Potion rare

Potions de soins

d6	Potion
1-3	Récupération mineure (Prêtre)
4-5	Récupération majeure (Prêtre)
6	Délivrance (Prêtre)

Potions communes

d10	Potion
1	Détection de l'invisible (Ensorceleur)
2	Lévitation (Magicien)
3	Forme gazeuse (Magicien)
4	Accélération (Magicien)
5	Maîtrise des éléments (Magicien)
6	Respiration aquatique (Magicien)
7	Armure de mana (Magicien)
8	Chute ralentie (Magicien)
9	Invisibilité (Magicien)
10	Vol (Magicien)

Potions rares

d20	Potion
1	Langage des animaux (Druide, 1d6 minutes)
2	Masque du prédateur (Druide)
3	Forme animale (Druide, 1d6 minutes)
4	Terrains difficiles (Druide, 2d6 h)
5	Forme d'arbre (Druide, 2d6 minutes)
6	Peau d'écorce (Druide, +5 DEF)
7	Clairvoyance (Ensorceleur, 1d6 tours)
8	Sous tension (Ensorceleur)
9	Forme éthérée (Ensorceleur)
10	Imitation (Ensorceleur)
11	Fortifiant (Forgesort)
12	Feu grégeois (Forgesort)
13	Élixir de guérison (Forgesort)
14	Déphasage (Magicien)
15	Beauté de la succube (Sorcier)
16	Aspect du démon (Sorcier)
17	Masque mortuaire (Sorcier)
18	Reptation (Sorcier)
19	Ailes célestes (Prêtre)
20	Sanctuaire (Prêtre)

Parchemins

Utiliser un parchemin correspond à une action limitée. Chaque type de magie (profane ou mystique) utilise des symboles ésotériques particuliers, ce qui rend le parchemin illisible pour un lanceur de sort d'une autre famille de profil.

Un lanceur de sort peut utiliser un parchemin sans faire de test si le sort inscrit est issu de son profil et qu'il est d'un rang qu'il maîtrise (il connaît au moins un sort de même rang ou supérieur), même s'il ne connaît pas ce sort précis.

- Si le sort est d'un rang plus élevé, il doit réussir **test d'attaque magique difficulté [5 x rang du sort].**

> ***Exemple :*** *un PJ qui maîtrise les sorts de rang 1 doit réussir un test difficulté 20 pour utiliser un parchemin sur lequel est inscrit un sort de rang 4.*

- Si le sort est issu d'un autre profil, mais de la même famille que celle du PJ (par exemple, un moine ou un druide veut utiliser un sort de prêtre), cette difficulté augmente de +5.

> ***Exemple :*** *un druide ou un moine devra réussir un test d'attaque magique difficulté 20 pour utiliser un parchemin de prêtre sur lequel est inscrit un sort de rang 3.*

Dans tous les cas, en cas d'échec, le sort n'est pas lancé et si l'échec est d'au moins 10 points, le sort est effacé et le parchemin devient inutilisable.

Niveau de magie

Le niveau de magie d'un parchemin est égal à 0.

Créer un parchemin aléatoirement

Si vous avez besoin de créer un parchemin (ou plusieurs) sur le pouce, vous pouvez utiliser les deux

tableaux ci-après. Commencez par déterminer la voie dont est issu le sort figurant sur le parchemin (lancez 1d20), puis le rang de la capacité (lancez 1d6, le résultat étant différent selon qu'il s'agit d'un objet magique mineur ou moyen). Si cette dernière ne correspond pas à un sort (astérisque), relancer le d20 pour obtenir une autre voie ou le d6 pour un autre rang, jusqu'à obtenir effectivement un sort.

Lancer 1d20 pour déterminer la voie dont est issu le sort inscrit sur le parchemin.

Parchemin – Rang de la voie

Type de parchemin	d6	Rang
Objet mineur	1-3	1
	4-5	2
	6	3
Objet moyen	1-2	3
	3-4	4
	5-6	5

Baguette magique

Une baguette magique contient un sort qui peut être lancé une fois par charge que contient l'objet. Le nombre de charges est au départ de 2d20. Seuls les lanceurs de sort peuvent utiliser les baguettes magiques (bardes, druides et prêtres inclus) et leur niveau doit au moins être égal au rang du sort. L'utilisateur doit aussi connaître le mot de commande. Celui-ci est parfois inscrit sur l'objet lui-même, mais la solution la plus simple est généralement d'écouter son précédent propriétaire s'en servir. Sinon, un sort d'analyse de la magie (*Maîtrise de la magie*, voie du mage) permet de l'obtenir.

Activer une baguette magique est généralement une action d'attaque.

Niveau de magie

Le niveau de magie d'une baguette magique est égal à la moitié du rang (arrondi à l'inférieur) du sort si elle contient moins de 30 charges. Il est égal au rang du sort si elle contient 30 charges et plus.

Parchemin / Baguette – Voie du sort inscrit

d20	Voie
1	Ensorceleur - Voie de l'air
2	Ensorceleur - Voie de la divination
3	Ensorceleur - Voie de l'envoûteur
4	Ensorceleur - Voie des illusions
5	Ensorceleur - Voie de l'invocation
6	Magicien - Voie de la magie des arcanes
7	Magicien - Voie de la magie destructrice
8	Magicien - Voie de la magie élémentaire
9	Magicien - Voie de la magie protectrice
10	Magicien - Voie de la magie universelle
11	Sorcier - Voie du démon
12	Sorcier - Voie de la mort
13	Sorcier - Voie de l'outre-tombe
14	Sorcier - Voie du sang
15	Sorcier - Voie de la sombre magie
16	Prêtre - Voie de la foi
17	Prêtre - Voie de la prière
18	Prêtre - Voie des soins
19	Prêtre - Voie de la spiritualité
20	Druide - Voie des végétaux

Déterminer une baguette magique aléatoirement

Pour déterminer le rang et la nature du sort contenu dans une baguette, procédez exactement comme pour un parchemin, en utilisant les deux tableaux « Parchemin / Baguette ».

Parchemin / Baguette – Rang de la voie

Type de parchemin	d6	Rang de la voie
Objet mineur	1-3	1
	4-5	2
	6	3
Objet moyen	1-2	3
	3-4	4
	5-6	5

Armes magiques

Les armes magiques apportent un bonus en attaque et aux dommages. Par exemple, une épée +2 apporte un bonus de +2 à tous les tests d'attaque au contact et aux DM infligés avec celle-ci. Il existe aussi pour les moines des maniques qui donnent leur bonus aux attaques à mains nues.

Les armes peuvent aussi être dotées de propriétés spéciales, indiquées par un qualificatif. Ainsi, on pourra, par exemple, trouver une dague affûtée, une hache fléau des démons, une lance de feu ou encore une dague de parade. Techniquement, ces propriétés se traduisent comme suit.

- **Affûtée :** augmente les chances de réussite critique de l'arme de 1 point et ajoute +1d4° DM aux attaques critiques.
- **Fléau des [catégorie de créatures] :** l'arme inflige +1d4° DM contre une catégorie de créature (par exemple, les animaux, les démons, les goblinoïdes, les lanceurs de sorts, les morts-vivants, les lycanthropes, les élémentaires, etc.)
- **[Élément/substance] :** l'arme inflige +1d4° DM d'un élément ou d'une substance spécifique (par exemple, le feu, le froid, l'acide, l'électricité, le poison, etc.).
- **Parade :** l'arme offre un bonus de DEF

On peut doubler une propriété.

> ***Exemple :*** *une épée +2 de feu intense ajoute +2d4° DM de feu (deux fois la propriété Feu).*

Projectiles magiques. Les projectiles magiques (flèches, carreaux, billes) sont une autre forme d'objet magique consommable, ils perdent leur enchantement ou se brisent après avoir été utilisés.

Si un projectile magique est utilisé avec une arme magique, le projectile ne cumule pas son bonus à celui de l'arme, seul le plus haut bonus est appliqué. À la place, le personnage obtient un bonus à la portée de son arme de +10 m par point du bonus le plus faible.

> ***Exemple :*** *une flèche +4 encochée sur un arc +2 apporte au tireur un bonus de +4 en attaque et aux DM et la portée est augmentée de 20 m.*

Niveau de magie

Le niveau de magie d'une arme magique est égal à son bonus.

Lorsqu'une arme magique dispose d'une propriété spéciale, son niveau de magie augmente à l'image des exemples indiqués dans la table « Niveau de magie des propriétés spéciales des armes magiques » ci-après.

Niveau de magie des propriétés spéciales des armes magiques

Type	Niveau de magie
Affûtée	+1
[Élément/substance]	+2
Fléau des [créatures]	+1
Parade	bonus de DEF

Lorsqu'une propriété est doublée, le niveau de magie de la propriété est doublé également.

> ***Exemple :*** *une épée +2 de feu intense a un niveau de magie total de 6 (2 + 2 x (+2)).*

Déterminer une arme magique aléatoirement

Pour déterminer une arme magique aléatoirement, utilisez les tableaux ci-après. Commencez par déterminer le type d'arme (d6) puis l'arme (d20, en consultant la colonne du type d'arme obtenu par le premier jet).

Les armes de contact ou à distance peuvent posséder une propriété particulière. Pour le déterminer, lancez 1d6 : si le résultat est inférieur au niveau de magie de l'arme, celle-ci possède une propriété particulière.

Types d'armes magiques	
d6	**Type d'arme**
1-3	Arme de contact
4-5	Arme à distance
6	Sceptre de magie (DM comme un bâton : 1d6)

Armes magiques – Propriétés des armes de contact	
d12	**Propriété**
1-2	Affûtée
3	Fléau des morts
4	Fléau des dragons
5	Fléau des géants
6	Fléau des goblinoïdes
7	Fléau des démons
8	Feu
9	Froid
10	Foudre
11-12	Tirez deux propriétés, doublez son effet ou spécial*

* Vous pouvez choisir ou déterminer au hasard une autre propriété. Par exemple, une hache qui accorde à son porteur la capacité Enchaînement (rang 3 de la voie du pourfendeur – profil du barbare). Choisissez de préférence des capacités en rapport avec l'attaque.

Sceptre de magie

Les magiciens ne sont pas en reste, ils peuvent faire l'acquisition d'objets équivalents aux armes pour obtenir des bonus en attaque magique et aux DM des sorts. Bien que baptisés « sceptres de magie », ces objets peuvent prendre des formes très variées : grand bâton, anneau de puissance, etc. Le sceptre de magie peut être considéré et utilisé comme une arme si sa forme matérielle le permet (un bâton oui, une couronne non).

> ***Exemple :*** *un sceptre de feu orné d'un charbon ardent qui donne un bonus de +2 en attaque magique et aux DM pour tous les sorts de feu.*

Objets magiques de défense

Les objets magiques de défense peuvent prendre diverses formes : armures et boucliers sont les plus communs, mais bien d'autres variantes sont possibles (robe de mage, cape de protection, bracelet ou anneau, etc.).

Armes magiques – Armes de contact et armes à distance			
d20	**Armes de contact**	**d20**	**Armes à distance**
1	Maniques (mains nues)	1	Arbalète de poing
2	Bâton	2-3	Arbalète légère
3-4	Dague	4-5	Arbalète lourde
5	Épée bâtarde	6-7	Arc court
6-7	Épée courte	8-9	Arc long
8-10	Épée longue	10	Dague
11	Hache à une main	11	Fronde
12-13	Épée à deux mains	12	Hachette
14	Hache à deux mains	13	Javelot
15-16	Masse ou marteau	14-15	Carreaux d'arbalète (1d12)
17-18	Rapière	16-17	Flèches (1d12)
19	Vivelame ou Katana	18	Billes de fronde (1d12)
20	Autre arme	19-20	Autre arme

Un objet magique de défense ajoute son bonus de magie à la DEF d'un personnage, mais **un PJ ne peut bénéficier que d'un seul bonus de DEF magique**. S'il possède plusieurs objets magiques, seul le plus haut bonus est pris en compte (règle sur le cumul des bonus).

Une armure retranche aussi son bonus à toutes les pénalités qu'elle inflige (tests d'AGI en particulier), mais cela ne change rien à la valeur d'AGI maximum qu'elle autorise.

> ***Exemple :*** *une cotte de mailles +2 donne une DEF de +7 (+5 + 2), pour une pénalité aux tests d'AGI égale à seulement -3 (5 – 2 = 3).*
>
> *Un anneau +2 augmente la DEF de son porteur de 2 ; ce bonus ne se cumule pas au bonus magique d'une armure magique, mais il se cumule au sort* Armure de mage *qui est considéré comme une armure.*

Boucliers magiques. Les bonus de DEF d'un bouclier et d'une armure ne se cumulent pas en DEF. Toutefois, si le MJ l'autorise, le PJ peut convertir celui des deux bonus qu'il n'utilise pas en RD qu'il retranche aux DM des coups critiques qu'il subit.

> ***Exemple :*** *un guerrier avec une armure +3 et un bouclier +2 obtient un bonus de DEF de +3, et lorsqu'il reçoit un coup critique, il retranche 2 aux DM.*

Niveau de magie

Le niveau de magie d'un objet magique défensif est égal à son bonus modifié par d'éventuelles propriétés spéciales. Chaque propriété vaut 1 niveau de magie sauf précision contraire.

- **Action libre :** le personnage ne peut pas être *ralenti*, *immobilisé* ou *paralysé* par magie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour résister à ce type d'effets préjudiciables s'il s'agit d'une contrainte physique.
- **Défense :** réduit de 2 tous les DM subis (RD 2, +1 niveau de magie) ou Défense supérieure (RD 4, +2 niveaux de magie).
- **Mobile :** le malus d'armure est réduit de 4.
- **Natation :** l'objet apporte un bonus de +5 aux tests de natation ; de plus, s'il s'agit d'une armure, elle flotte et permet au PJ de rester à la surface.
- **Ombre :** bonus de +5 aux tests de discrétion (AGI). On peut imaginer d'autres objets donnant des bonus de ce type (la célèbre cape d'elfe magique).
- **Protection :** divise par 2 les DM des coups critiques et des attaques sournoises.
- **Résistance à la magie :** l'objet apporte un bonus de +5 en DEF ou aux tests pour résister à la magie.
- **Résistance [substance] X** : le porteur retranche X points à tous les DM infligés par la substance indiquée. Par exemple, Résistance feu 10 indique que l'armure permet à son porteur de réduire de 10 les DM de feu qui lui sont infligés.

Déterminer un objet magique défensif aléatoirement

Pour déterminer un objet magique défensif aléatoirement, utilisez les tableaux ci-après (d20).

Armures magiques

d20	Armure
1-2	Anneau ou cape de protection
3-4	Bracelets de défense ou robe de mage
5-6	Cuir
7-8	Cuir renforcé
9-10	Chemise de mailles
11-13	Cotte de mailles
14-15	Demi-plaque
16	Plaque complète
17-18	Petit bouclier
19-20	Grand bouclier

Ces objets peuvent posséder une propriété particulière. Lancez 1d6 : si le résultat est inférieur au niveau de magie, elle possède une propriété particulière, à déterminer avec un d12 sur la table ci-après.

Propriétés des armures magiques

d12	Propriété
1	Action libre
2	Défense ou défense supérieure
3	Natation
4	Ombre
5	Protection
6	Résistance à la magie
7	Résistance au feu
8	Résistance au froid
9	Résistance à l'électricité
10	Résistance à l'acide
11	Mobile
12	Tirez deux propriétés ou doublez son effet ou spécial*

* Vous pouvez choisir ou déterminer au hasard une autre propriété, par exemple une robe de mage qui accorde à son porteur la capacité *Image décalée* (rang 2 de la voie des illusions du profil d'ensorceleur).

Objets de pouvoir

Les objets de pouvoir procurent des pouvoirs magiques souvent calqués sur des capacités de lanceur de sort. Ils sont généralement utilisables une fois par jour. Parfois, le pouvoir procuré fonctionne en permanence (par exemple, un sac sans fond basé sur le sort de rang 3 de la voie des artefacts de forgesort). Dans tous les cas, la forme matérielle de l'objet est généralement en rapport avec ses

capacités ; par exemple, des pouvoirs de la voie de la divination sont associés à une boule de cristal.

Utilisation d'un objet de pouvoir

Activer un objet magique de ce type constitue une action gratuite (une seule fois par tour) ou une action d'attaque s'il s'agit d'une capacité d'attaque (sorts compris).

Niveau de magie

Le niveau de magie des objets de pouvoir est égal au rang du sort dupliqué ou au total des rangs des sorts s'il y en a plusieurs. Un objet de pouvoir peut aussi proposer des pouvoirs totalement inédits. C'est alors au MJ d'estimer le niveau de magie en essayant de comparer l'objet à des capacités connues.

> ***Exemple :*** *des bottes de vitesse qui reproduisent la capacité de voleur* Réflexes félins *(rang 2 de la voie du déplacement), permettent d'effectuer un déplacement supplémentaire de 20 m une fois par combat (puisque la capacité s'utilise une fois par combat) pour 2 niveaux de magie.*

Déterminer un objet de pouvoir aléatoirement

Pour déterminer aléatoirement les pouvoirs auxquels un objet de pouvoir donne accès, utilisez les tables ci-après.

Commencez par déterminer le rang du pouvoir de l'objet en consultant la table « Rang du pouvoir » après avoir lancé un d8. Toutefois le MJ peut avoir décidé à l'avance que ce rang ne dépassera pas un seuil qu'il a lui-même fixé, généralement en fonction du niveau des PJ.

La variété des pouvoirs possibles est tellement importante qu'il serait trop long d'en dresser une liste complète. Nous vous proposons simplement de déterminer aléatoirement sur la table « Type de pouvoir » le profil dont est issu chaque pouvoir. Le MJ devra ensuite faire son choix en trouvant une capacité parmi les voies de ce profil dont il pense plausible qu'elle puisse être fidèlement reproduite par un objet magique.

Rang du pouvoir

d8	Rang
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7	4
8	5

Type de pouvoir

d20	Profil
1	Arquebusier
2	Barde
3	Barbare
4	Chevalier
5-6	Druide
7-8	Ensorceleur
9-10	Forgesort
11	Guerrier
12-13	Magicien
14	Moine
15-16	Sorcier
17-18	Prêtre
19	Rôdeur
20	Voleur

Grimoires de pouvoir

Le grimoire de pouvoir, qu'il ne faut pas confondre avec le simple grimoire de sorts de tous les magiciens, renferme une puissante magie qui permet au personnage d'utiliser un ou plusieurs sorts qu'il ne connaît pas. Le fonctionnement d'un grimoire de pouvoir est semblable à celui d'un objet de pouvoir, sauf qu'il ne concerne que les sorts et les PJ capables de les utiliser. Ces objets permettent de varier les sorts auxquels un lanceur de sort a accès.

Il existe deux catégories de grimoires de pouvoir : les grimoires de magie profane et

les grimoires de magie divine. Les premiers ne peuvent être utilisés que par les profils de la famille des mages et les seconds seulement par les profils de la famille des mystiques. Les bardes (profil principal) peuvent utiliser les deux catégories de grimoires de magie. Enfin, le PJ doit avoir atteint le niveau qui permet d'utiliser le rang du sort inscrit dans le grimoire.

Utilisation du grimoire

Utiliser un sort inscrit dans un grimoire constitue **une action limitée (L)** et coûte 1 PM, quel que soit son niveau (il faut ouvrir le livre et lire à haute voix la formule inscrite).

Un sort inscrit dans un grimoire peut être utilisé une fois par jour (comme dans le cas d'un objet de pouvoir). Plusieurs sorts peuvent être inscrits dans un même grimoire et un même sort peut être inscrit plusieurs fois (et, ainsi, être lancé plusieurs fois par jour).

Niveau de magie

Un tel objet possède un niveau de magie égal à la somme des rangs des sorts qui y sont inscrits divisé par 3 (arrondi au plus proche).

> ***Exemple :*** *un grimoire de projectile de mana dans lequel le sort du même nom est inscrit trois fois (ce qui permet de le lancer trois fois par jour) est équivalent à 1 niveau de magie ((1 + 1 + 1) / 3. Le* Grimoire des illusions perdues *regroupe quant à lui dans ses pages l'ensemble des sorts de la voie des illusions. Son niveau de magie est égal à (1 + 2 + 3 + 4 + 5) /3 = 5.*

Objets de puissance

Les objets de puissance, qui figurent parmi les plus puissants, permettent d'augmenter une caractéristique de personnage. Leur forme est déterminée par la caractéristique affectée, par exemple une ceinture de force (FOR), un bandeau d'intelligence (INT) ou de volonté (VOL), des gantelets d'agilité (AGI), un masque de perception (PER), une robe de charisme (CHA) ou une amulette de constitution (CON).

Objets mineurs de puissance : ces objets apportent un bonus sur une caractéristique secondaire comme DR, PC, PM ou PV.

Niveau de magie

Le niveau de magie des objets de puissance est égal au bonus de caractéristique octroyé multiplié par 3. Nous vous conseillons de ne pas dépasser +2 dans un cadre classique et +3 dans un cadre *high fantasy*.

> ***Exemple :*** *une cape de charisme +2 possède donc un niveau de magie de +6.*

Dans le cas des objets mineurs de puissance, le niveau de magie est indiqué dans la table « Niveau de magie des objets mineurs de puissance » ci-après.

Niveau de magie des objets mineurs de puissance

Caractéristique	Niveau de magie
DR	1/point ajouté
PC	1/point ajouté
PM	1/tranche de 3 PM
PV	1/tranche de 5 PV

Déterminer un objet de puissance aléatoirement

Pour déterminer aléatoirement la caractéristique affectée par un objet de puissance, lancez un d12 et consultez la table « Objet de puissance » ci-après.

Objet de puissance

D12	Caractéristique
1	AGI
2	CON
3	FOR
4	PER
5	CHA
6	INT
7	VOL
8	DR
9	PC
10	PM
11	PV
12	Relancer

Objets de compétence

Un objet de compétence donne un bonus de +5 sur un type de test unique.

> ***Exemple :*** *une cape et des bottes elfiques qui donnent un bonus de +5 en discrétion ou une amulette de danger qui octroie +5 aux tests pour détecter un danger ou une embuscade.*

Niveau de magie

Le niveau de magie des objets de compétence est de 1.

Objets prestigieux

Un objet prestigieux est un objet qui possède sa propre voie, qui peut être composée de 5 rangs ou moins selon la puissance finale que vous souhaitez donner à l'artefact (mais ne nécessitant aucun point de capacité).

À l'exception du rang 1, le personnage doit remplir certaines conditions pour débloquer les pouvoirs de l'objet. Tout d'abord, le niveau de magie de l'objet doit correspondre à ce qu'un personnage de ce niveau peut utiliser (voir nombre et puissance des objets). Ensuite, une nouvelle capacité n'est révélée qu'après que le personnage a réalisé un haut fait, un exploit ou

obtenu une connaissance. Enfin, le MJ peut décider qu'une condition de profil, de voie ou de capacité est requise.

Un tel objet va sans doute suivre un personnage tout au long de sa carrière et participer à sa légende. En tant que MJ, vous pourrez donc investir un peu de temps pour créer son histoire et ses pouvoirs.

Lorsque vous construisez ce genre d'objet, certaines propriétés que vous inventerez n'existent pas nécessairement dans les règles (par exemple, améliorer l'attaque sonore). Dans ce cas, vous devrez arbitrer vous-même à quel niveau de magie l'amélioration correspond en essayant de comparer ses effets à d'autres propriétés existantes.

Objet personnalisé

Plutôt que de créer tous les pouvoirs de l'objet a priori, vous pouvez aussi donner un objet faiblement enchanté à un personnage, puis lui permettre d'en faire un objet prestigieux qu'il attachera à son propre destin. L'acte fondateur d'une telle démarche est le moment où le joueur tisse un lien affectif avec l'objet au cours d'un événement mémorable de jeu à la suite duquel il nomme cet objet. Ce nom et cet événement vont déterminer l'orientation future des pouvoirs que l'objet va développer.

LA LAME DES ÉCHOS

Exemple d'objet prestigieux

Celui qui brandit la lame des échos peut entendre de légers tintements, comme des échos des coups de marteau qui ont présidé à sa naissance. Mais seul un barde peut la faire vibrer à l'unisson du chant de son âme pour libérer ses pouvoirs.

La voie de la lame des échos est constituée des cinq rangs suivants.

1. Lame exceptionnelle : l'arme confère un bonus de +1 en attaque et aux DM (niveau de magie 1).

2. Amplification : la lame permet de doubler la portée et ajoute +1d4° aux DM de la capacité de rang 3 de la voie du musicien (barde), *Attaque sonore* (niveau de magie 2).

Pré-requis : le personnage doit découvrir le nom du forgeron à l'origine de la création de sa lame et celui du barde à qui elle fut offerte.

3. Focalisation : la rapière devient une arme +2. De plus, elle peut désormais servir de point de focalisation pour la capacité de rang 4 de la voie du musicien (barde), *Zone de silence*. La zone d'effet est centrée sur l'arme et devient mobile si on se déplace avec l'objet (niveau de magie 3).

Pré-requis : le personnage doit reconnaître et reproduire la note de musique qui caractérise cette lame. Seul un musicien à l'oreille entraînée peut le faire : cela demande un **test de PER (Musicien) difficulté 30**, une seule tentative par jour est autorisée.

4. Lame vibrante : par une action gratuite, le personnage peut frapper une surface dure de sa lame, qui entre alors en résonance et produit une note aiguë pour le reste du combat. Tant qu'elle vibre, elle est considérée comme affûtée (niveau de magie 4).

Pré-requis : le personnage doit apprendre comment le barde qui possédait cette lame est mort et quel tort lui a été fait.

5. Vibration mortelle : lorsqu'elle vibre, la lame inflige 1d12 DM au lieu de 1d6 (niveau de magie 5).

Pré-requis : le personnage doit réhabiliter le nom du barde par une chanson de geste qu'il chantera devant le trône du roi dont l'ancêtre avait ordonné l'exécution du barde (s'attirant par là même le courroux du roi).

CHAPITRE 3

OPPOSITION

Inévitablement, les personnages vont être amenés à rencontrer des créatures, certaines belliqueuses, d'autres non. Dans *COF*, on utilise le terme générique « créature » pour désigner tout être, qu'il s'agisse d'un animal, d'une créature fantastique ou d'un humanoïde (elfe, humain, orc, etc.).

Vous trouverez dans ce chapitre une sélection de créatures que vous pourrez utiliser pour vos premières aventures de *COF*, et qui pourront également servir à vos joueurs dans le cadre du sort de druide *Transformation animale*. De nombreuses autres créatures vous seront présentées dans les différents ouvrages de la gamme *COF*.

En complément, nous vous fournissons également, en fin de chapitre, un petit outil vous permettant de créer vos propres créatures sur le pouce.

MODE D'EMPLOI

Les profils des créatures sont semblables à ceux des personnages mais comportent tout de même des différences. Pour faciliter leur utilisation par le MJ, ils ont en effet été simplifiés. Voyons ensemble les différentes rubriques d'une fiche de créature.

Niveau de créature

Le niveau de créature (NC) est un indicateur de sa puissance tout comme le **niveau** l'est pour un personnage. Il permet de vérifier si les créatures et leur nombre sont adaptés au niveau des PJ. En règle générale, un groupe de quatre personnages est de taille pour affronter une créature dont le NC est égal à son niveau moyen.

Une créature dont le NC est égal au niveau moyen du groupe de PJ constitue donc une rencontre de base (on utilisera le terme « ordinaire ») qui peut consommer environ un quart à un tiers des ressources du groupe. Entendez par là qu'un personnage peut facilement se retrouver au tapis en cas de malchance.

> ***Exemple :*** *un squelette (NC1) constitue une bonne rencontre pour un groupe de niveau 1.*

Type de créature

Les créatures sont classées par types : vivant, humanoïde, végétatif et non vivant. Une créature peut être au croisement de deux catégories. Par exemple, un humain ordinaire est une créature humanoïde vivante, un vampire est une créature humanoïde non vivante.

- ***Créature vivante :*** la catégorie par défaut. Elle comprend les animaux, les insectes (même géants) et la plupart des créatures fantastiques comme les dragons. Les humains, elfes et nains, par exemple, en font également partie. Lorsque rien n'est précisé dans le profil, la créature est simplement une créature vivante.
- ***Humanoïde :*** les humanoïdes marchent sur deux jambes, ont deux bras (parfois plus) et sont généralement doués de parole, ce qui permet des interactions plus complètes qu'un simple combat. Le type humanoïde n'est précisé que lorsque cela n'est pas évident à la description de la créature. Certaines capacités peuvent seulement cibler des créatures humanoïdes.
- ***Créatures végétatives :*** ces créatures ne respirent pas et sont immunisées aux maladies et aux poisons. Si elles sont intelligentes, elles n'ont pas d'autre immunité particulière mais, si leur intelligence est du niveau d'une plante, alors elles sont immunisées à toutes les attaques mentales (les attaques auxquelles il est possible de résister par un test opposé d'attaque magique basé sur la VOL).
- ***Créatures non vivantes :*** ces créatures ne respirent pas et sont immunisées aux maladies et aux poisons, à toutes les attaques qui demandent un test de CON et sont infatigables. Celles qui sont dépourvues d'intelligence possèdent les mêmes immunités que les créatures végétales aux attaques mentales. Elles voient dans le noir. Le squelette fait partie de cette catégorie de créatures.

Taille des créatures

Par défaut et si rien n'est précisé, une créature est de taille moyenne (la taille d'un humain adulte). Toutefois, les PJ seront souvent confrontés à des créatures plus petites ou plus grandes. La taille d'une créature est souvent corrélée à sa puissance, mais pas uniquement. Le tableau ci-dessous vous guidera pour interpréter la taille des créatures en fonction de leur catégorie.

Les caractéristiques

Les créatures disposent des même caractéristiques que les PJ (Agilité, Constitution, Force, Perception, Charisme, Intelligence, Volonté, Attaques, Défense, Initiative, etc.) et elles s'utilisent avec les mêmes règles.

Attention toutefois, les créatures ne sont pas conçues avec les mêmes règles que les personnages. En effet, les créatures n'ont que très rarement des bonus de compétence inclus dans leur profil, l'augmentation des caractéristiques ainsi que les caractéristiques supérieures (voir après) remplaçant les bonus de compétence. En conséquence, les valeurs des caractéristiques des créatures ne sont pas comparables avec elles des PJ. Par exemple, un adversaire humain avec +6 en INT ou en PER indique simplement une vaste connaissance ou une vigilance exceptionnelle, mais pas un niveau de compréhension ou de perception surhumain.

De plus, les caractéristiques des créatures ne se reportent pas sur les valeurs secondaires comme l'attaque ou les DM. Par exemple, une créature avec une FOR de +4 peut très bien avoir des DM

Taille des créatures

Taille	Exemple	Hauteur max.	Poids max.
Minuscule	Souris, fée	10 cm	0,5 kg
Très petite	Chat, aigle, lutin	50 cm	5 kg
Petite	Gobelin, kobold, chien	1 m	50 kg
Moyenne	Humain, orque, loup, léopard	2 m	200 kg
Grande	Ogre, ours, troll, tigre, taureau	3 m	2 t
Énorme	Géant, élément, dragon, tyrannosaure	6 m	10 t
Colossale	Dragon ancien, titan, diplodocus	-	-

égaux à 2d6+7. Le bonus supplémentaire peut venir d'une expertise particulière et il n'a pas besoin d'être précisé. Et surtout, vous n'avez pas à ajouter le bonus de FOR en attaque ou aux DM, celui-ci est déjà pris en compte.

Caractéristique supérieure : lorsqu'un astérisque suit la valeur d'une caractéristique sur le profil d'une créature, cela signifie qu'elle bénéficie d'un *dé bonus* à tous les tests de cette caractéristique. Attention, ce *dé bonus* ne s'applique pas aux tests d'attaque.

> ***Exemple :*** *le profil d'un géant de pierre indique FOR +10*. Cela signifie que le MJ dispose d'un* dé bonus *pour chaque test de FOR, mais pas pour les tests d'attaque.*

Défense, points de vigueur et Initiative

La Défense, les points de vigueur (PV) et l'Initiative des créatures fonctionnent exactement comme ceux des PJ, même si là encore, ces valeurs ne sont pas comparables du fait de l'application de règles différentes. En effet, tous les bonus d'équipement ou de caractéristiques sont déjà inclus. Par exemple, la Défense est un élément global qui prend en compte à la fois son armure, sa taille, son agilité et ses compétences de combat. Les créatures qui ont la Perception en caractéristique supérieure ont aussi un bonus de +3 en Initiative (déjà inclus dans le profil de la créature).

Réduction des dommages

Comme indiqué au chapitre Combat, la réduction des dommages (RD) est à déduire de tous les dommages subis par la créature. Toutefois, les RD ne peuvent pas annuler la totalité des DM, qui sont toujours au moins égaux à 1.

> ***Exemple :*** *le squelette possède une RD indiquée dans sa capacité Réduction des DM de froid : il réduit de 5 tous les DM de froid reçus. Si un PJ inflige 4 DM de froid au squelette, celui-ci subit 1 DM : la RD étant supérieure aux DM, ceux-ci sont ramenés à 1.*

Attaques et dommages

Chaque attaque d'une créature correspond à un mode précis (une masse, une morsure, un souffle, etc.) indiqué en gras, suivi du bonus à l'attaque correspondant puis des DM que l'attaque inflige si elle réussit. S'il s'agit d'une attaque à distance, sa portée est indiquée entre parenthèses après le nom.

> ***Exemple :*** *le mode d'attaque principal du squelette est l'épée. Lorsqu'il effectue un test d'attaque avec l'épée, il bénéficie d'un bonus de +4 et inflige 1d6+1 DM en cas de réussite. Tous les bonus sont déjà inclus (FOR et autres).*

Lorsqu'une attaque est formulée de la façon « **Morsure et griffes** +8 DM 2d6+5 », la créature réalise une seule attaque sans dissocier ce qui est dû à l'une ou à l'autre. Un seul test d'attaque est réalisé (une action d'attaque) et les DM sont infligés une seule fois. Il revient au MJ de décider lors de sa description s'il s'agit d'une morsure, d'un coup de griffe ou des deux si les DM sont élevés.

Attaques multiples : lorsqu'une créature peut réaliser plusieurs attaques du même type, cela est précisé entre parenthèses, par exemple « **Épée courte** (2 attaques) ». Dans ce cas, elle peut choisir une cible différente pour chacune de ses attaques, mais une seule action d'attaque suffit pour que la créature effectue toutes ses attaques. Si la créature possède un second mode d'attaque de différente nature (par exemple attaque au contact et attaque à distance), celle-ci exige une action d'attaque indépendante ; les deux attaques ne peuvent donc pas être réalisées dans le même tour, En revanche si les deux modes d'attaque sont de même type (par exemple, morsure sur une ligne et dard empoisonné sur une autre), elles peuvent être réalisée en une seule action d'attaque.

Valeur d'attaque magique : les créatures qui pratiquent la magie ont généralement une valeur d'attaque magique (elle correspond à la valeur d'attaque habituelle d'une créature de ce NC). Si vous avez besoin de déterminer la valeur d'attaque magique d'une créature qui n'en possède

pas (pour résister à un sort par exemple), vous pouvez la calculer en ajoutant sa VOL à son NC (½ vaut 0).

> ***Exemple :*** *le NC du squelette étant de 1 et sa VOL égale à +6, il possède une valeur d'attaque magique de +7.*

Capacités

Le profil peut se terminer par la description d'une ou plusieurs capacités particulières. En général, plus les créatures sont d'un niveau élevé, plus le nombre de capacités a tendance à augmenter. Chaque capacité indique les règles particulières à utiliser.

> ***Exemple :*** *le squelette possède trois capacités :* Sans esprit, Résistance aux DM *et* Réduction des DM de froid.

PROFILS DE CRÉATURES : HUMANOÏDES

Assassin

Ce professionnel du meurtre est un adversaire redoutable, mais il ne s'amuse jamais à attaquer un groupe de PJ de front. Il attaque par surprise et de préférence un PJ solitaire avant de disparaître dans les ombres.

ASSASSIN | **NC 4**

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +3* | **CON** +3 | **FOR** +2 | **PER** +2* |
| **CHA** +1 | **INT** +1 | **VOL** +2 |

Défense 17
Points de vigueur 40
Initiative 15

Épée courte (2 attaques) +7 • **DM** 1d6+3

ATTAQUE MORTELLE (A) :
Une attaque qui doit être exécutée dans le dos ou par surprise. L'assassin obtient un ***dé bonus*** en attaque et ajoute +4d6 aux DM de sa première attaque (il fait ensuite sa seconde attaque dans des conditions normales).

ASSASSINAT (L) :
Au premier round de combat, si la cible est *Surprise*, une Attaque mortelle réussie l'oblige à réussir un test de CON difficulté 13 ou tomber à 0 PV.

DISPARITION (L) :
L'assassin devient invisible (passage dans les ombres, cape magique, sort, etc.) et peut se déplacer de 20 m. Il réapparaît à son prochain tour et s'il emporte un test opposé d'AGI (discrétion +5) contre la PER (vigilance) de sa cible, il peut effectuer une Attaque mortelle.

Bandits

Ce profil regroupe les différents types de bandits et de brigands croisés sur les routes ainsi que les bandes de pillards ou les soldats démobilisés appelés écorcheurs. Vous trouverez également, dans la section des PNJ, des escrimeurs qui peuvent correspondre à des profils avancés de ce type d'adversaires.

Un bandit vétéran peut servir de chef à un groupe de petites frappes (augmentez son CHA de +1). Un bandit vétéran accompagné de 4 bandits est une rencontre assez difficile (entre ordinaire et difficile) pour un groupe de niveau 2.

Un chef bandit, ses deux lieutenants (vétérans) et huit bandits forment une rencontre difficile de niveau 3 ou une rencontre ordinaire de niveau 4.

BANDIT DE BASE | NC 1/2

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +1* | **CON** +1 | **FOR** +1 | **PER** +0 |
| **CHA** +0 | **INT** +0 | **VOL** -1 |

Défense 12
Points de vigueur 9
Initiative 10

Épée longue +2 • **DM** 1d8+1
Arc (30 m) +2 **DM** 1d6

EMBUSCADE :
Au premier round de combat, si l'environnement permet de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 16** ou être *surprise*.

BANDIT VÉTÉRAN | NC 1

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +1* | **CON** +3 | **FOR** +2 | **PER** +0* |
| **CHA** +0 | **INT** +0 | **VOL** +0 |

Défense 14
Points de vigueur 15
Initiative 13

Épée longue +4 • **DM** 1d8+2
Arc (30 m) +3 **DM** 1d6

EMBUSCADE :
Au premier round de combat, si l'environnement permet de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 16** ou être *surprise*.

CHEF BANDIT | NC 2

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +2* | **CON** +3 | **FOR** +3 | **PER** +0* |
| **CHA** +2 | **INT** +0 | **VOL** +2 |

Défense 16
Points de vigueur 25
Initiative 13

Épée longue +6 • **DM** 1d8+3
Arc (30 m) +5 **DM** 1d6+2

EMBUSCADE :
Au premier round de combat, si l'environnement permet de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 16** ou être *surprise*.

ATTAQUE EN TRAÎTRE (L) :
Si la créature attaque en même temps qu'un allié ou par surprise, elle obtient +1d4 DM.

CHEF :
Le chef bandit donne un bonus de +1 en Init., en attaque et aux DM à tous les bandits à portée de vue.

Gardes

Des villages et zones rurales aux grandes cités, il existe un éventail de personnes chargées de protéger la population et (parfois surtout) les dirigeants, avec des compétences variables.

Le milicien est un simple citoyen qui a été un peu entraîné et armé pour défendre son village ou patrouiller.

Le garde de la ville est un garde professionnel, mieux équipé et entraîné qu'un simple milicien.

Un vétéran ou un garde de palais ducal a déjà connu la guerre ou fait partie d'une force d'élite, ce qui lui vaut d'être au service direct

de son seigneur. Il peut aussi diriger une équipe de milicien.

Le capitaine est un officier qui a gravi les échelons grâce à ses compétences ou qui est bien né et a profité des meilleurs mentors et du meilleur équipement possible.

MILICIEN | NC 1/2

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +0 | **CON** +1 | **FOR** +1 | **PER** +0 |
| **CHA** +0 | **INT** -1 | **VOL** -1 |

Défense 14
Points de vigueur 9
Initiative 10

Pique +2 • **DM** 1d10+1

GARDE DE LA VILLE | NC 1

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +0 | **CON** +1 | **FOR** +2 | **PER** +0 |
| **CHA** +0 | **INT** -1 | **VOL** +0 |

Défense 16
Points de vigueur 15
Initiative 10

Épée longue +4 • **DM** 1d8+2
Arbalète (30 m) +4 **DM** 2d4

VÉTÉRAN OU GARDE DE PALAIS DUCAL | NC 2

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +0 | **CON** +2* | **FOR** +2 | **PER** +0* |
| **CHA** +0 | **INT** +0 | **VOL** +1 |

Défense 17
Points de vigueur 25
Initiative 13

Épée longue +6 • **DM** 1d8+4
Arbalète lourde (50 m) +6 **DM** 3d4
Choisir une capacité parmi les trois proposées :

BRISE-GENOU :
Si un adversaire au contact tente de s'éloigner de la créature (généralement pour fuir), elle obtient une attaque de contact gratuite contre lui. Si cette attaque est réussie, en plus des DM habituels, la cible doit réussir un test de CON difficulté 15 ou diviser par deux tous ses déplacements pour le reste du combat.

IMPARABLE :
Si la créature obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (17 à 20 si la créature possède 2 attaques), elle inflige +2d4 DM supplémentaire et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire). Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

SERGENT (G) :
Une fois par round, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous

ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

CAPITAINE | NC 4

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +1 | **CON** +2* | **FOR** +3 | **PER** +0 |
| **CHA** +2 | **INT** +1 | **VOL** +2 |

Défense 18
Points de vigueur 50
Initiative 10

Épée longue (2 attaques) +8 • **DM** 1d8+3

CAPITAINE :
Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue.

RIPOSTE :
La créature peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'elle a elle-même choisi d'attaquer à son tour.

Garde du corps

Un guerrier en armure chargé de protéger un marchand, un politicien ou un magicien.

GARDE DU CORPS | NC 3

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +1 | **CON** +3 | **FOR** +3 | **PER** +0* |
| **CHA** +0 | **INT** +0 | **VOL** +2 |

Défense 20
Points de vigueur 45
Initiative 13

Épée longue +6 • **DM** 1d8+3

GARDE DU CORPS :
La créature peut désigner gratuitement une cible à son contact chaque round (ce peut être une créature, mais aussi un objet). Elle réduit tous les DM que la cible subit de 5 points. Elle ne peut pas se désigner elle-même.

INAMOVIBLE :
La créature est immunisée aux états préjudiciables suivants : *Surpris*, *Immobilisé*, *Renversé* et elle ne peut être désarmée. De plus, elle ne subit aucun DM de la capacité Attaque sournoise du voleur ou d'autres capacités similaires.

Sorcier

L'archétype du vil sorcier qui trafique avec la mort et les démons, il est forcément coupable de toutes les horreurs dont vos PJ cherchent l'origine… ou pas.

SORCIER | NC 5

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +1 | **CON** +1 | **FOR** -1 | **PER** +0 |
| **CHA** +1 | **INT** +3 | **VOL** +3 |

Défense 18
Points de vigueur 45
Initiative 10

Dague +6 • **DM** 1d4+2 +2d6 poison
Attaque magique +10

ANIMER UN CADAVRE (L) :
Ce pouvoir permet d'animer le cadavre d'une créature morte (portée 10 m) pendant le combat. La créature conserve son profil, mais elle subit une pénalité de -2 en attaque, en DEF et en Initiative. Lorsque le cadavre est à nouveau vaincu, il ne peut pas être réanimé. Le cadavre de la créature animée ne peut être d'un NC supérieur à 2.

INJONCTION MORTELLE (L) :
Une cible située à une distance maximum de 30 m doit réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV (et mourir immédiatement s'il s'agit d'un PNJ). En cas de succès, la cible subit tout de même 2d6+5 DM. Ce

pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

PAS DE L'OMBRE (L) :
Le sorcier se fond dans les ombres et se téléporter à une distance maximum de 100 m jusqu'à 3 fois par combat. Le lieu d'arrivée doit être en ligne de vue ou parfaitement connu (10 minutes pour étudier le lieu).

VAMPIRISATION (L) :
Le sorcier doit réussir un test opposé d'attaque magique contre une cible vivante à une distance maximum de 30 m. En cas de réussite, la cible subit 2d8 DM et le sorcier régénère autant de PV que de DM infligés. De plus, à chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres de lui, il siphonne son énergie et gagne un nombre de PV égal au double du NC de la créature qui vient de mourir.

PROFILS DE CRÉATURES : ANIMAUX

Les animaux remarquables (loup, ours, lion, etc.) sont tous présentés sous leur propre nom. Toutefois, vous trouverez ici les profils génériques des animaux de taille minuscule à petite, ces profils pourront vous être utiles non pour ce type de rencontre, mais aussi pour le sort de druide de *Forme animale*.

Aigle commun

Ce profil correspond à tous les oiseaux de proie de grande taille (environ 2 m d'envergure).

AIGLE COMMUN | **NC 1/2**

TAILLE PETITE

| **AGI** +3* | **CON** +2 | **FOR** -3 |
| **PER** +4* | **CHA** +0 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 13
Points de vigueur 3
Initiative 16

Serres +3 • **DM** 1d4

VOL RAPIDE :
La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'elle est en vol. Au premier round de combat, la créature obtient un dé bonus en attaque et +1d4 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

EMPORTER DANS LES AIRS :
La créature peut emporter dans les airs une créature de taille minuscule ou moins. En cas de chute, les créatures de taille minuscule subissent seulement 1 DM par dé de chute (au lieu de 1d4°).

Animal minuscule

Exemple : souris

ANIMAL MINUSCULE | **NC 0**

TAILLE MINUSCULE

| **AGI** +3* | **CON** -4 | **FOR** -4 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** -2 |

Défense 13
Points de vigueur 1
Initiative 16

Morsure +1 • **DM** 0

MINUSCULE :
La créature obtient un bonus de +10 aux tests d'escalade et de discrétion.

ATTAQUES RIDICULES :
La créature n'inflige pas de DM sauf sur une réussite critique (1 DM).

Animal petit

Exemple : gros chien. L'aigle possède son propre profil.

ANIMAL PETIT | **NC 0**

TAILLE PETIT

| **AGI** +2* | **CON** -2 | **FOR** -2 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 13
Points de vigueur 3
Initiative 15

Morsure +3 • **DM** 1d6-2

Animal très petit

Exemple : chat

ANIMAL TRÈS PETIT | NC 0

TAILLE TRÈS PETIT

| **AGI** +3* | **CON** -3 | **FOR** -3 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 13
Points de vigueur 2
Initiative 16

Morsure +2 • **DM** 1

TRÈS PETIT :
La créature obtient un bonus de +5 aux tests d'escalade et de discrétion.

Cheval de selle

Un cheval de selle n'est pas apte à subir le stress du combat, son cavalier subit un *dé malus* à toutes ses actions en selle en situation de combat.

CHEVAL DE SELLE | NC 1

TAILLE GRANDE

| **AGI** +0 | **CON** +4* | **FOR** +4 | **PER** +0 |
| **CHA** -1 | **INT** -4 | **VOL** -2 |

Défense 11
Points de vigueur 14
Initiative 10

Ruade +2 • **DM** 1d4+4

MONTURE :
La créature double sa FOR pour porter une charge.

Cheval de guerre

CHEVALE DE GUERRE | NC 1

TAILLE GRANDE

| **AGI** +0 | **CON** +4* | **FOR** +5 | **PER** +0 |
| **CHA** -1, **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 11
Points de vigueur 14
Initiative 10

Ruade +4 • **DM** 1d4+5

MONTURE :
La créature double sa FOR pour porter une charge.
Un cheval de guerre est apte à porter une barde, un ensemble de protections pour lui. Un caparaçon de maille augmente la DEF du cheval de +2 pour un prix de 100 pa. Une barde de plaques de métal apporte un bonus de +4 en DEF pour un prix de 400 pa. Les bardes font subir au cheval et à son cavalier un malus en Init. égal au bonus de DEF.
La DEF de la fidèle monture du chevalier (Voie du cavalier, rang 1), tient déjà compte du bonus de DEF d'une éventuelle barde. En revanche, le MJ peut toujours décider de lui permettre de trouver une barde magique pour améliorer sa DEF.
En tant que PNJ, un cheval de guerre lourd pour un cavalier de haut niveau pourrait bénéficier d'un ou plusieurs rangs de boss.

Crocodile

Ces caractéristiques correspondent à tous les lézards de grande taille (environ 3 m) à forte dentition (alligator et autres varans).

CROCODILE | NC 2

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0* | **CON** +3 | **FOR** +4* | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +2 |

Défense 15
Points de vigueur 15
Initiative 15

Morsure +4 • **DM** 1d6+3

EMBUSCADE :

Au premier round de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 15 ou être surprise. La créature obtient un dé bonus en attaque contre une cible surprise et, si l'attaque est réussie, toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est renversée. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

DÉVORER :

Lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire.

Bison

Ce profil correspond à tous les grands herbivores à cornes (taureau, etc.). Les femelles fuient généralement à moins de défendre un petit.

BISON | NC 2

TAILLE GRANDE

| **AGI** +0 | **CON** +4* | **FOR** +4 | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** -2 |

Défense 14
Points de vigueur 30
Initiative 12

Cornes +5 • **DM** 1d6+4

CHARGE (L) :

La créature parcourt une distance maximale de 20 m et réalise une attaque avec un *dé bonus*. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature, doit faire un test de FOR difficulté 14 ou être *renversée*. Dans ce cas, la créature piétine (ou embroche) sa victime et les DM sont doublés.

GRAND MÂLE | NC 3

Un grand mâle, environ 1,80 m au garrot pour une tonne.

TAILLE GRANDE

| **AGI** +0 | **CON** +6* | **FOR** +6 | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 15
Points de vigueur 40
Initiative 12

Cornes +8 • **DM** 2d6+6

CHARGE (VOIR CI-DESSUS)

Éléphant

Ce profil correspond à un éléphant d'Afrique moyen.

ÉLÉPHANT | NC 6

TAILLE ÉNORME

| **AGI** +0 | **CON** +10* | **FOR** +10* | **PER** +1 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 21
Points de vigueur 90 (RD3)
Initiative 11

Trompe et défenses +12 • **DM** 2d10+12

CHARGE (L) :

La créature parcourt une distance maximale de 20 m et réalise une attaque avec un *dé bonus*. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature, doit faire un test de FOR difficulté 20 ou être renversée. Dans ce cas, la créature piétine (ou embroche) sa victime et les DM sont doublés.

FAUCHAGE :

Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou d'AGI difficulté 20 ou être renversée. La créature retranche 3 à tous les DM subis (RD 3).

GRAND MÂLE :
Les grands mâles ont généralement un NC augmenté de 1 et +2 en attaque, en DEF et aux DM ainsi que +20 PV.

Gorille

Le gorille est habituellement un animal placide si on ne le dérange pas, toutefois rien ne vous empêche de décider que la version fantastique de cet animal est plus agressive. Un gorille mâle pèse environ 250 kg et possède une envergure de bras impressionnante de 2,50 m…

GORILLE | NC 3

TAILLE GRANDE

| **AGI** +4* | **CON** +5* | **FOR** +5* | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -3 | **VOL** +0 |

Défense 18
Points de vigueur 30
Initiative 12

Poings et morsure +7 • **DM** 2d6+5

CHARGE (L) :
Le gorille parcourt une distance maximale de 20 m et réalise une attaque avec un dé bonus. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature, doit faire un test de FOR difficulté 15 ou être renversée. Dans ce cas, le gorille roue de coups sa victime et les DM sont doublés.

PASSAGE PAR LES ARBRES :
Le gorille se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol. Le gorille obtient un bonus de +5 en discrétion en forêt.

Lion

Ce profil correspond à un jeune lion ou à une lionne d'environ 150 kg.

LION | NC 3

TAILLE GRANDE

AGI +4*	**CON** +5
FOR +5	**PER** +2*	**CHA** -2
INT -3	**VOL** +0

Défense 17
Points de vigueur 30
Initiative 15

Morsure et griffes +6 • **DM** 2d6+5

EMBUSCADE :
Au premier round de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d4 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est renversée. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

DÉVORER :
Lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire.

GRAND MÂLE | NC 4

Un lion mâle peut peser jusqu'à 300 kg, le tigre du Bengale n'est pas beaucoup plus gros qu'un lion. Le tigre de Sibérie, la plus grande espèce, peut peser jusqu'à plus de 350 kg pour 1,20 m au garrot.

TAILLE GRANDE

| **AGI** +4* | **CON** +6 | **FOR** +6 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -3 | **VOL** +2 |

Défense 18
Points de vigueur 50
Initiative 15

Morsure et griffes +8 • **DM** 2d6+8

CAPACITÉS :
Voir ci-dessus.

Loup

Ce profil correspond à un loup d'une cinquantaine de kilogrammes.

LOUP | NC 1

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +1 | **CON** +1* | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **FOR** +1 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 13 (16)
Points de vigueur 9
Initiative 15

Morsure +3 • **DM** 1d6+1

INTERCHANGEABLES :

Tant que la créature et ses alliées sont plus nombreuses que la cible, elles se relaient pour esquiver ses attaques et elles obtiennent un bonus de +3 en DEF. Si plusieurs créatures semblables sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque sur une créature au hasard, le personnage ne sait jamais laquelle il blesse. Seul, le loup n'a pas usage de la capacité *interchangeable* et son NC passe à ½.

CHIEN :

Vous pouvez aussi utiliser le profil du loup pour les gros chiens en retirant de 2 à 4 PV.

MÂLE ALPHA | NC 2

Chaque meute de loups possède un mâle dominant plus gros que ses congénères (jusqu'à 80 kg). Si les personnages rencontrent un loup solitaire, il sera souvent basé sur ce profil. Un chef de meute accompagné de sa bande de 6 loups est une rencontre ordinaire de niveau 5.

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +1* | **CON** +3* | **FOR** +3 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +2 |

Défense 15
Points de vigueur 15
Initiative 15

Morsure +4 • **DM** 1d6+3

CHEF DE MEUTE :

Le chef de meute donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM, à tous les loups de sa meute à portée de vue. De plus, s'il attaque en même temps qu'un autre loup, il réalise une attaque avec un *dé bonus* et +2d4 DM.

Ours noir

Ce profil correspond aux espèces d'ours de petite taille ne dépassant pas 150 kg. Plus agile et plus rapide que son cousin l'ours brun, il est tout à fait capable de grimper aux arbres.

OURS NOIR | NC 2

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +2* | **CON** +3 | **FOR** +3* | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 17
Points de vigueur 35
Initiative 12

Morsure et griffes +6 • **DM** 2d6+3

Ours brun

L'ours brun mesure environ 1,50 m au garrot et jusqu'à 2,50 m lorsqu'il se dresse sur ses pattes postérieures pour un poids d'environ 300 kg. On peut aussi trouver des spécimens d'ours noir particulièrement massifs (jusqu'à 400 kg) qui correspondent à ce profil.

OURS BRUN | NC 4

TAILLE GRANDE

| **AGI** +1 | **CON** +6* | **FOR** +6 | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +1 |

Défense 18
Points de vigueur 50
Initiative 12

Morsure et griffes +10 • **DM** 2d6+6

CHARGE (L) :
La créature parcourt une distance maximale de 20 m et réalise une attaque avec un *dé bonus*. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature, doit faire un **test de FOR difficulté 16** ou être renversée. Dans ce cas, la créature piétine (ou embroche) sa victime et les DM sont doublés.

ENRAGÉ :
Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et ses DM de +1d4. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Ours polaire

Avec des mensurations moyennes de 500 kg pour 3 m le grand ours polaire mâle est le plus gros prédateur terrestre avec l'ours Kodiak (encore un peu plus gros).

OURS POLAIRE | NC 6

TAILLE GRANDE

| **AGI** +0 | **CON** +8* | **FOR** +8* | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +1 |

Défense 20
Points de vigueur 80
Initiative 12

Morsure et griffes +12 • **DM** 2d8+10

CHARGE (L) :
La créature parcourt une distance maximale de 20 m et réalise une attaque avec un *dé bonus*. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature, doit faire un **test de FOR difficulté 16** ou être renversée. Dans ce cas, la créature piétine (ou embroche) sa victime et les DM sont doublés.

DÉVORER :
Lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire.

ENRAGÉ :
Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et ses DM de +1d4. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Panthère

Ce profil convient à tous les félins de taille moyenne comme le léopard, le jaguar ou le lion des montagnes.

PANTHÈRE | NC 2

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +4* | **CON** +2 | **FOR** +2 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +1 |

Défense 16
Points de vigueur 15
Initiative 15

Morsure et Griffes +5 • **DM** 1d6+2

EMBUSCADE :

Au premier round de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 19** ou être surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d4 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est renversée. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

DÉVORER :

Lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire.

Requin

REQUIN | **NC 4**

TAILLE GRANDE

| **AGI** +3 | **CON** +5 | **FOR** +5 | **PER** +0 |
| **CHA** -3 | **INT** -4 | **VOL** +2 |

Défense 18
Points de vigueur 50
Initiative 13

Morsure +10 • **DM** 2d8+5

DÉVORER :

Lorsque le requin réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, il saisit sa proie entre ses crocs et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus immobilisée. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR difficulté 15 lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement.

CRÉATURE AQUATIQUE :
Le requin ne subit aucune pénalité pour attaquer et se déplacer sous l'eau et il bénéficie d'un bonus de +3 en initiative.

Rhinocéros

Selon les espèces, le rhinocéros peut mesurer de 3 à 4 m de long pour un poids de 800 kg à 2 t. Les grands rhinocéros blancs pèsent parfois plus de 3 t et vous pourrez leur ajouter un rang de Boss (+1 NC, +2 en DEF et en Att, +2 DM et +2 PV).

RHINOCÉROS | NC 4

TAILLE GRANDE

| **AGI** +0 | **CON** +8* | **FOR** +8* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 18
Points de vigueur 50
Initiative 10

Corne +8 • **DM** 2d6+8

CHARGE (L) :
La créature parcourt une distance maximale de 20 m et réalise une attaque avec un *dé bonus*. Si l'attaque est réussie, en plus de subir les DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature doit faire un **test de FOR difficulté 18** ou être renversée. Dans ce cas, la créature piétine sa victime et les DM sont doublés.

ENRAGÉ :
Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et ses DM de +1d4. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Sanglier

Les sangliers mâles pèsent généralement autour de 150 kg, mais on peut rencontrer des spécimens de 200 à 300 kg.

SANGLIER | NC 3

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +3* | **FOR** +3* | **PER** +1 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +2 |

Défense 16
Points de vigueur 20
Initiative 11

Défenses +6 • **DM** 2d4+3

CHARGE (L) :
La créature parcourt une distance maximale de 20 m et réalise une attaque avec un *dé bonus*. Si l'attaque est réussie, en plus de subir les DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature, doit faire un **test de FOR difficulté 13** ou être renversée. Dans ce cas, la créature éventre sa victime et les DM sont doublés.

TAPE DUR :
Si la créature obtient 15 à 20 au dé du test d'attaque, l'attaque est automatiquement réussie. De surcroît, la victime doit réussir un **test de CON difficulté 13** ou être *étourdie* pendant 1 round.

ENRAGÉ :
Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et ses DM de +1d4. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Serpent constricteur

Ce profil correspond au boa ou au python. Toutefois, cette famille de serpents comprend de grandes disparités de taille et de poids, allant de 2 m pour une quinzaine de kilos à plus de 6 m pour 150 kg et au-delà. Les caractéristiques présentées ici correspondent à un spécimen d'environ 4 m pour 80 kg.

SERPENT CONSTRICTEUR | **NC 3**

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +4 | **FOR** +4* | **PER** +0* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 15
Points de vigueur 30
Initiative 13

Morsure +4 • **DM** 1d6+4 + étreinte

EMBUSCADE :

Au premier round de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 15** ou être surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d4 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est renversée. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

ÉTREINTE :

Chaque fois que le serpent réussit une attaque, la cible doit réussir un **test de FOR (ou d'AGI au choix) difficulté 10**. En cas d'échec, le serpent s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d4 DM supplémentaires par round. La victime est immobilisée. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à son tour, en réussissant un **test de FOR difficulté 14**.

Serpent venimeux

Ce profil correspond à un serpent d'environ un mètre de long : crotale, vipère, etc.

SERPENT VENIMEUX | **NC 1**

TAILLE TRÈS PETITE

| **AGI** +3* | **CON** +0* | **FOR** -3 | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** -2 |

Défense 15
Points de vigueur 2
Initiative 12

Morsure +3 • **DM** 1 + Poison

EMBUSCADE :

Au premier round de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 15** ou être surprise. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

VENIN :

La victime d'une morsure de serpent venimeux doit faire un **test de CON difficulté 15** *à* chaque morsure. En cas d'échec la victime subit 1 DM supplémentaire par round pendant 1d6 rounds. De plus, la victime est *affaiblie* pour une durée similaire exprimée en heures. Chaque nouvelle morsure augmente la durée (mais pas les DM par round).

CRACHAT (A) :

Certains serpents crachent leur venin dans les yeux de leur adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un **test d'AGI difficulté 12** ou être *aveuglée* pour 1d6 rounds.

PROFILS DE CRÉATURES : CRÉATURES FANTASTIQUES

Araignée géante

Les araignées géantes (arthropodes) sont des monstres terrifiants : rapides, puissants et capables de survivre aux pires blessures. On trouve les araignées géantes dans les forêts sombres et reculées, mais aussi dans les souterrains, surtout les plus grosses d'entre elles. Il en existe de nombreuses variantes, mais celle que nous vous proposons ici fait le poids d'un humain, elle est donc moins haute mais occupe un espace de presque 2 m de diamètre.

ARAIGNÉE GÉANTE | NC 3

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +4* | **CON** +3* | **FOR** +3* | **PER** +2 |
| **CHA** -4 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 17
Points de vigueur 30
Initiative 12

Attaque +6 • **DM** 2d6+4 + poison (2d6, difficulté 12)

POISON MORTEL :
Le poison inflige 2d6 DM supplémentaires à la victime à chaque attaque. Si la victime réussit un **test de CON de la difficulté indiquée**, elle subit seulement la moitié des DM.

VERMINE :
Une araignée géante peut encore agir un round complet lorsqu'elle atteint 0 PV. Une araignée se déplace de 15 m par action de mouvement.

VARIANTES :
Choisissez un type de poison et soit *Toile* (L), soit *Araignée chasseuse*.

ARAIGNÉE CHASSEUSE :
Au premier round de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 19** ou être surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d4 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est renversée. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

TOILE (L) :
Sur un test d'attaque réussi (portée 3 m), l'araignée emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Elle est immobilisée ; se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un **test de FOR difficulté 12**.

Basilic

Le basilic est un reptile à 8 pattes d'environ 150 kg particulièrement hideux. Toutefois, peu de personnes peuvent se vanter de connaître son apparence exacte, car son regard pétrifiant rend son observation directe particulièrement mortelle. Le basilic vit dans une grande variété de milieux naturels, mais il est très commun dans les déserts ou les montagnes. Un basilic voit dans le noir.

BASILIC | NC 3

TAILLE GRANDE

| **AGI** +0 | **CON** +3 | **FOR** +3* | **PER** +2 | **CHA** -1 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 17
Points de vigueur 30
Initiative 12

Morsure +6 • **DM** 2d6+4

REGARD PÉTRIFIANT :
Celui qui regarde le basilic et croise son regard est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un **test de CON difficulté 15** à chaque round de combat (à son tour) ou être immédiatement transformé en pierre. La transformation est permanente, mais un sort de *Délivrance* (prêtre) lancé moins de 1 jour par niveau du prêtre après la pétrification peut ramener la victime à la vie.

DÉTOURNER LE REGARD :
Un personnage qui combat le basilic sans tactique particulière, si ce n'est éviter de croiser son regard doit réussir un **test de CON difficulté 10** au début de son tour ou être pétrifié. Il subit un *dé malus* en attaque.

FERMER LES YEUX :
Le personnage est *aveuglé* (-5 en DEF et en attaque, pas d'attaque à distance ni de sorts ciblés), mais il ne risque pas d'être pétrifié, sauf échec critique en attaque (dans ce cas **test de CON difficulté 10**).

Chimère

La chimère est un monstre improbable, mélange de trois créatures. On pourrait la comparer à un lion pourvu de deux têtes supplémentaires, à gauche une tête de chèvre et à droite une tête d'aigle, tandis que sa queue est un long serpent aux crocs dégoulinants de poison. Des ailes se déploient dans son dos et les mots peinent à décrire une créature issue des pires cauchemars. La chimère fait la taille d'un énorme taureau, elle voit dans le noir et comprend le noir parler.

CHIMÈRE | NC 7

TAILLE GRANDE

| **AGI** +1* | **CON** +6 | **INT** -2 | **FOR** +6 | **PER** +2* | **CHA** -4 | **VOL** +2 |

Défense 21
Points de vigueur 100
Initiative 15

Morsure, bec ou cornes (3 attaques) +14 • **DM** 1d6+6
Morsure de serpent +14 **DM** 1d4+3 + poison

POISON :
La victime subit 1d6 DM de poison et elle doit faire un test de CON difficulté 16. En cas d'échec, elle subit 1d6 DM supplémentaires par round pendant 5 rounds.

RIPOSTE SOURNOISE :
Si une créature attaque la chimère dans le dos, la chimère obtient une attaque supplémentaire

de serpent contre cet attaquant en plus de ces attaques normales à ce tour.

VOL RAPIDE :

La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'elle est en vol. Au premier round de combat, la créature obtient un *dé bonus* en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

CHIMÈRE DRACONIQUE | NC 7

La chimère draconique est une cousine de la chimère ordinaire, mais sa tête d'aigle est remplacée par une tête de dragon. Encore plus dangereuse, elle est dotée d'un souffle qui dépend de la couleur de la tête de dragon (rouge pour feu, blanc pour froid, etc.). Elle parle le draconique.

SOUFFLE (L) :

Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 10 m de long sur 10 m de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 6d6+9 DM. Les DM sont divisés par deux si la victime réussit un **test de DEX difficulté 15**. La créature doit attendre 2d4 rounds avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation.

Démonet

Le démonet représente l'image d'Épinal d'un démon miniature, de celui qui se perche sur votre épaule pour vous suggérer des actions maléfiques. Il possède une tête humaine, des ailes de chauve-souris, des cornes et une queue reptilienne fourchue à son extrémité.

DÉMONET | NC 2 (3)

CRÉATURE HUMANOÏDE · TAILLE TRÈS PETITE

| **AGI** +3* | **CON** -2* | **FOR** -2 | **INT** +1 |
| **PER** +2* | **CHA** +0 | **VOL** -1 |

Défense 15
Points de vigueur 15 (RD 5)
Initiative 15

Griffes et morsure +4 • **DM** 1d4
Queue fourchue +4 **DM** 1 + venin

VENIN :

La victime doit réussir un **test de CON difficulté 10** ou être *affaiblie* pendant 1d6 min.

TRANSFORMATION(L) :

Le démonet peut se transformer en n'importe quel animal de taille très petite (chien, chat, rat, corbeau, etc.) aussi longtemps qu'il le souhaite.

INVISIBILITÉ (A)* :

Le démon se rend invisible pendant 1d4 min. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque directe. S'il attaque, il redevient visible.

VOL :

Un démonet peut se déplacer en vol de 10 m par action de mouvement.

DÉMON :

Les démons ne sont pas considérés comme des créatures non vivantes. Toutefois, ils partagent avec celles-ci de nombreux traits.

Pelissier Cyril - paniette@gmail.com - 202510/5500051/5634641

Ils ne respirent pas, ne dorment jamais, ne connaissent pas la fatigue et sont immunisés au poison et aux maladies non magiques. Ils n'ont pas besoin de se sustenter, du moins pas de nourritures terrestres.

RÉSISTANCE :
Tous les démons réduisent les DM de feu et d'acide de 10 points.

RÉSISTANCE AUX ARMES :
Le démonet possède une RD 5 sur les armes non magiques. Si les PJ ne sont pas équipés des armes appropriées, le NC des démons augmente de 1.

TÉLÉPATHIE :
Les démons peuvent communiquer avec toutes les créatures par télépathie à une distance de 50 m sans avoir besoin de partager une langue commune. Ils parlent l'abyssal.

TÉLÉPORTATION (L) :
Le démonet peut se téléporter à n'importe quel endroit qu'il voit ou qu'il connaît à une distance maximale de 200 m jusqu'à 3 fois par combat.

TENTATION DU MAL :
Les démons aiment corrompre les mortels en leur offrant le pouvoir. Un démon peut donner un *dé bonus* à toutes les actions d'un mortel durant 24 h (ce mortel doit avoir un niveau inférieur au NC du démon). À la fin de cette période, le mortel est affaibli pendant une semaine, ce qui le pousse généralement à négocier un nouveau don de pouvoir. Ce que le démon fait payer de plus en plus cher, jusqu'à obtenir l'âme de sa proie. Après chaque nouvelle période de 24 h, la période d'affaiblissement augmente d'une semaine.

VISION DANS LE NOIR :
Tous les démons voient dans le noir comme en plein jour à une distance de 30 m.

TÉNÈBRES (L)* :
Tous les démons peuvent invoquer à volonté une zone fixe de ténèbres magiques de 10 m de diamètre, à une portée de 20 m pour une durée de 1 min. Même les créatures capables de voir dans le noir sont aveuglées dans cette zone. Il ne peut maintenir plus d'une zone de ténèbres à la fois.

Dragon des forêts

Énormes créatures reptiliennes, les dragons possèdent quatre pattes et de grandes ailes membraneuses semblables à celles des chauves-souris. Les dragons des forêts sont reconnaissables aux patchs de plumes qui poussent au creux de certaines de leurs articulations (cou notamment) et en vieillissant leurs écailles ressemblent à de l'écorce. Leur souffle est un nuage empoisonné et ils utilisent généralement la magie druidique. Le caractère de chaque dragon varie selon l'individu, mais tous sont orgueilleux et attirés par les trésors et ceux qui ont réuni un butin fabuleux évitent de s'en éloigner. Le profil du dragon fourni ci-dessous, correspond à une jeune femelle d'environ un siècle.

DRAGON DES FORÊTS | **NC 10**

TAILLE ÉNORME

| **AGI** +3* | **CON** +8 | **FOR** +8 | **PER** +3* | **CHA** +2 | **INT** +2 | **VOL** +5 |

Défense 24 **Points de vigueur** 140
Initiative 16

Morsure et griffes (2 attaques) +14 • **DM** 1d12+8
Attaque magique +15

COUP DE QUEUE (G) :
Chaque fois qu'un adversaire attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalant à une attaque avec des DM divisés par deux.

EMPORTER DANS LES AIRS :
Sur un résultat de 17 à 20 au test d'attaque, le dragon peut emporter dans les airs une

victime de taille inférieure à la sienne au prix d'une action de mouvement. Au premier round, si la victime se libère (**test de FOR difficulté 18**), elle subit, 4d4° DM de chute. Au round suivant, si la créature décide de prendre de l'altitude, les DM passent à 7d4° et enfin 10d4° aux rounds suivants. Le dé évolutif des DM de chute est indexé sur le niveau de la victime, et non sur celui de la créature.

IMMUNITÉS :

Un dragon des forêts est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun DM de poison.

INSPIRER LA TERREUR :

Lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 30 m doivent réussir un test d'attaque magique contre 25 ou être submergées par la peur et subir l'état affaibli pendant 1d4 rounds. Si le test est raté avec une marge de 10 plus, la victime doit fuir aussi loin que possible pendant la même durée.

SOUFFLE (L) :

Le souffle est un nuage de gaz empoisonné affectant toutes les créatures dans un cône 15 m × 15 m. Retenir sa respiration est inutile, le poison fonctionne par simple contact. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 6d6+18 DM de poison. Les DM sont divisés par deux si la victime réussit un **test d'AGI difficulté 15**. La créature doit attendre 1d4 rounds avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation.

VOL RAPIDE :

La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'elle est en vol. Au premier round de combat, la créature obtient un *dé bonus* en attaque et +1d8 DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Élémentaire d'eau (grand)

L'élémentaire d'eau est l'incarnations de son élément primordial. Il peut être invoqué par magie et se manifeste dans notre monde sous la forme d'une créature au buste vaguement humanoïde mêlée à un tourbillon d'eau. L'élémentaire d'eau percute l'adversaire ou le noie.

ÉLÉMENTAIRE D'EAU (GRAND) | NC 5

CRÉATURE NON VIVANTE · TAILLE GRANDE

| **AGI** +2 | **CON** +6* | **FOR** +6 | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +4 |

Défense 19
Points de vigueur 70 (RD 3)
Initiative 10

Coups (2 attaques) +10 • **DM** 1d8+6

EAU DE VIE :
L'élémentaire d'eau régénère 5 PV par round (sauf DM de feu).

FAUCHAGE :
Sur 17 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un **test de FOR ou d'AGI difficulté 16** ou être *renversée*.

GRAND :
La créature retranche 3 à tous les DM subis (RD 3).

RÉSISTANCE :
Les élémentaires divisent par deux tous les DM des armes non magiques (de +0 à +1 au NC selon l'équipement des PJ). Les élémentaires d'eau sont immunisés aux DM d'acide.

TOURBILLON (L) :
Une fois par combat, un élémentaire peut se transformer en tourbillon liquide pendant 3 rounds. Sous cette forme, il peut se déplacer à travers les créatures et les objets à la vitesse de 10 m par action de mouvement (20 m pour les élémentaires d'air). Toute créature sur son passage doit faire un **test d'AGI ou de FOR au choix de difficulté 16**. En cas d'échec, la cible subit automatiquement les DM de base de l'élémentaire (selon la taille) et elle est *renversée* (si sa taille ne dépasse pas celle de l'élémentaire). En cas de succès, elle ne subit que la moitié des DM et peut rester debout.

VISION :
Ils voient dans le noir à 30 m et ils peuvent déterminer la localisation de toute créature en contact avec leur élément à moins de 30 m, même si celle-ci est invisible.

Géant du feu

Les géants du feu sont de grande créature à la peau charbonneuse, aux cheveux et à la barbe de feu. Le front des mâles est orné de cornes recourbées, plus ou moins longues selon leur âge. Ils aiment arborer des tatouages et des décorations en or.

GÉANT DU FEU | NC 9

CRÉATURE HUMANOÏDE · TAILLE ÉNORME

| **AGI** -1 | **CON** +12 | **FOR** +12* | **PER** +2 |
| **CHA** +0 | **INT** +0 | **VOL** +0 |

Défense 25 **Points de vigueur** 160 (RD 6)
Initiative 12

Marteau de guerre +14 • **DM** 4d8+16
Lancer de rocher (20m) +14 DM 2d8+12

FAUCHAGE :

Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un **test de FOR ou d'AGI difficulté 20** ou être *renversée*.

BALAYAGE :

La créature utilise sa grande taille pour affecter deux créatures à son contact d'un seul coup de patte/arme. Faites un seul test et comparez-le à la DEF des deux cibles. Si les deux cibles sont touchées, la cible secondaire (désignée par le MJ) subit la moitié des DM.

IMMUNISÉ AU FEU :

Le géant du feu est immunisé aux DM de feu.

Geoselachis

Aussi appelé requin terrestre, le geoselachis est un prédateur puissant et très dangereux capable de s'enterrer pour surprendre sa proie. Imaginez une taupe géante dotée d'un exosquelette impénétrable, de la mâchoire d'un grand requin et enfin de la puissance et de la capacité à encorner d'un rhinocéros et vous aurez un aperçu de cette machine à tuer…

Les multiples dents triangulaires qui constituent la mâchoire du geoselachis sont autant de cristaux transparents semblables à des diamants. La créature possède 50+1d60 dents récupérables (les autres sont en mauvais état), il faut environ 1 min pour retirer une dent sur son cadavre et chaque dent vaut environ 1 pa. Elles sont utilisées pour concevoir des outils tranchants, en particulier dans les tribus du désert qui n'ont pas d'accès à la manufacture de métaux. Chasseur de geoselachis est un des plus dangereux métiers du monde.

GEOSELACHIS | NC 7

TAILLE GRANDE

| **AGI** +0* | **CON** +8 | **FOR** +8 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +2 |

Défense 22
Points de vigueur 110
Initiative 15

Morsure et griffes (2 attaques) +13 • **DM** 1d12+8

EMBUSCADE :

Au premier round de combat, si le geoselachis peut se dissimuler sous terre, la cible doit faire un **test de PER difficulté 15** ou être *surprise*. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d6 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *renversée*. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

ENCORNER :

Lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 17-20 au d20, elle encorne sa proie et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire.

DÉPLACEMENT SOUS TERRE :

Le geoselachis est capable de parcourir 5 m par action de mouvement en creusant dans un sol meuble (le tunnel s'effondre derrière lui).

Gnoll

Le gnoll est un humanoïde puissant de plus de 2 m dont la particularité est une tête d'hyène et une fourrure jaune sale. Les gnolls combattent généralement en nombre et malgré leur force, ils sont souvent lâches préférant le harcèlement et la supériorité numérique pour affronter leurs adversaires. Il n'est pas rare de trouver des groupes de gnolls disposant des capacités supplémentaires indiquées ci-après (NC+1) sous les ordres d'un chef plus expérimenté. Les quelques aventuriers qui ont survécu à une telle rencontre racontent une expérience traumatisante sous les rires irritants de leurs bourreaux.

GNOLL DE BASE | NC 1

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +0 | **CON** +3 | **FOR** +3 | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** | -2 |

Défense 14
Points de vigueur 15
Initiative 10

Hache +4 • **DM** 1d8+3

RIRES INSUPPORTABLES :

À chaque round, un PJ qui combat des gnolls au contact doit réussir un **test de VOL difficulté (5 + nombre de gnolls)** à son contact ou subir un *dé malus* en attaque.

MEUTE DE GNOLLS | +1 Niveau

Une meute de gnolls comprend au moins 3 gnolls par PJ.

INTERCHANGEABLES :

Tant que les gnolls sont plus nombreux que la cible, ils se relaient pour esquiver ses attaques et ils obtiennent un bonus de +3 en DEF. Si plusieurs gnolls sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque sur le gnoll de son choix, le personnage ne sait jamais lequel il blesse.

L'HALLALI :

Les gnolls profitent d'une erreur de leur victime pour lui porter des attaques fatales. Chaque fois que la victime de la meute rate une attaque ou obtient sur un test d'attaque un résultat au d20 allant de 1 à 5 (inclus), elle déclenche la curée. Chaque gnoll à son contact bénéficie immédiatement et gratuitement d'une attaque contre la victime.

SERGENT GNOLL | NC 2

Un sergent gnoll est généralement à la tête de cinq gnolls standard. Ils forment une rencontre de NC 4.

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +0 | **CON** +4 | **FOR** +4 | **PER** +0 |
| **CHA** -1 | **INT** -1 | **VOL** -1 |

Défense 16
Points de vigueur 25
Initiative 10

Hache +6 • **DM** 1d8+4

SERGENT :
Une fois par round, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

CHEF GNOLL | NC 4

Une meute de douze gnolls commandée par le chef gnoll équivaut à une rencontre ordinaire NC 7.

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +0 | **CON** +4 | **FOR** +4 | **PER** +0 |
| **CHA** -1 | **INT** -1 | **VOL** +0 |

Défense 17
Points de vigueur 50
Initiative 10

Hache (2 attaques) +8 • **DM** 1d8+4

CAPITAINE :
Le chef donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue.

COMMANDANT :
Tant qu'au moins 4 créatures sous ses ordres sont à moins de 20 m du commandant, il ne subit que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Gobelin

Le gobelin « peau verte » est une petite créature à la peau grisâtre d'environ un mètre de haut, cruelle, vicieuse et qui attaque en bande. Les gobelins sont généralement couards : blessés ou en sous-nombre, ils s'enfuient la plupart du temps.

GOBELIN DE BASE | NC 0

Un groupe de cinq gobelins de base forme une rencontre ordinaire de niveau 1.

CRÉATURE HUMANOÏDE · TAILLE PETITE

| **AGI** +2* | **CON** -1 | **FOR** -1 | **PER** +0* |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** -2 |

Défense 12
Points de vigueur 3
Initiative 13

Arme +2 • **DM** 1d4-1

ATTAQUE EN MEUTE :
Lorsque au moins 2 gobelins attaquent la même cible en même temps, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque (bonus qui peut s'ajouter à une éventuelle attaque groupée).

GOBELIN ÉLITE | NC 1/2

Un gobelin d'élite accompagné de huit gobelins de base forment une rencontre ordinaire de niveau 2.

CRÉATURE HUMANOÏDE · TAILLE PETITE

| **AGI** +2* | **CON** +0 | **FOR** +0 | **PER** +0* |
| **CHA** -1 | **INT** -1 | **VOL** -1 |

Défense 13
Points de vigueur 9
Initiative 13

Arme +4 • **DM** 1d6

ATTAQUE EN MEUTE :
Lorsque au moins 2 gobelins attaquent la même cible en même temps, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque (bonus qui peut s'ajouter à une éventuelle attaque groupée).

CHEF GOBELIN | NC 2

Un chef gobelin accompagné d'un shaman, de ses deux gardes du corps (gobelins élite) et à la tête de quinze gobelins est une rencontre ordinaire de niveau 4 (ou difficile au niveau 3).

CRÉATURE HUMANOÏDE · TAILLE PETITE

| **AGI** +2* | **CON** +1 | **FOR** +1 | **PER** +0* |
| **CHA** +1 | **INT** +0 | **VOL** +0 |

Défense 16
Points de vigueur 22
Initiative 13

Arme (2 attaques) +5 • **DM** 1d6+1

ATTAQUE EN MEUTE :
Lorsque au moins 2 gobelins attaquent la même cible en même temps, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque (bonus qui peut s'ajouter à une éventuelle attaque groupée).

SERGENT :
Une fois par round, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

SHAMAN GOBELIN | NC 1

CRÉATURE HUMANOÏDE · TAILLE PETITE

| **AGI** +2* | **CON** +1 | **FOR** +0 | **PER** +0* |
| **CHA** +1 | **INT** +1 | **VOL** +1 |

Défense 13
Points de vigueur 9
Initiative 13

Arme +4 • **DM** 1d6
Attaque magique +4

ATTAQUE EN MEUTE :
Lorsque au moins 2 gobelins attaquent la même cible en même temps, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque (bonus qui peut s'ajouter à une éventuelle attaque groupée).

ATTAQUE MAGIQUE (A) :
La créature possède un pouvoir magique qui inflige 2d6 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique.

Golem de chair

Un golem de chair ressemble approximativement au monstre de Frankenstein. Il fait preuve d'une force inhumaine. Créature à la fois pitoyable et effrayante, le golem est une créature imposante mesurant presque 2,50 m constituée de l'assemblage grossier de divers cadavres.

GOLEM DE CHAIR | NC 7

CRÉATURE NON VIVANTE · TAILLE GRANDE

| **AGI** +1 | **CON** +6* | **FOR** +6 | **PER** +0 |
| **CHA** -4 | **INT** -4 | **VOL** +6 |

Défense 20
Points de vigueur 90
Initiative 10

Poings (2 attaques) +11 • **DM** 1d10+6

UNE PETITE DERNIÈRE :
Si un adversaire au contact tente de s'éloigner de la créature (généralement pour fuir), elle obtient une attaque de contact gratuite contre lui.

TAPE DUR :

Si la créature obtient 17 à 20 au dé du test d'attaque, l'attaque est automatiquement réussie. De surcroît, la victime doit réussir un test de CON difficulté 16 ou être *étourdie* pendant 1 round.

ENRAGÉ :

Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

RÉSISTANCE :

Le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, acide) ainsi que les DM contondants. Il est immunisé au poison.

ABSORBER L'ÉLECTRICITÉ :

Non seulement le golem de chair est immunisé à l'électricité, mais en plus les DM de ce type lui permettent de guérir de ses blessures. Il régénère 1 PV pour 3 points de DM d'électricité qui lui sont infligés.

Goule

La goule est un humanoïde mort d'une maladie atroce appelée fièvre des goules. Son corps cadavérique est décharné, et même partiellement décomposé, des griffes noires et des dents acérées lui poussent tandis qu'un appétit insatiable pour la chair humaine le submerge.

GOULE | NC 2

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** +1 | **CON** +1 | **FOR** +1 | **PER** +2 |
| **CHA** -4 | **INT** +0 | **VOL** +2 |

Défense 15
Points de vigueur 19
Initiative 12

Morsure et griffes +5 • **DM** 1d6+2 + paralysie

PARALYSIE :

Une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être *paralysée* pendant 1d6 rounds.

DEVENIR UNE GOULE :
Une créature tuée par une goule en devient une à son tour au prochain crépuscule.

FIÈVRE DES GOULES :
À la fin du combat, si le personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une goule, il doit réussir un **test de CON difficulté 15** ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1d4° DM retranchés directement à sa valeur de PV maximale (il ne peut plus dépasser cette nouvelle valeur) et doit faire un nouveau **test de CON difficulté 15** pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il meurt et se transforme en goule. S'il guérit, les PV perdus peuvent être récupérés normalement. Un sort de Délivrance (rang 3 de la voie de la spiritualité) peut mettre fin à la fièvre des goules.

ABOMINATION | NC 4

L'abomination est une goule plus puissante, plus ancienne et sans doute un meneur ou un personnage important de son vivant. Avec l'âge, elle a développé des excroissances osseuses acérées au niveau des articulations (coude, genou, épine dorsale) et sa bouche s'est totalement déformée en une gueule immonde.

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** +1 | **CON** +4 | **FOR** +4 | **PER** +2
| **CHA** -4 | **INT** +1 | **VOL** +4 |

Défense 17
Points de vigueur 35
Initiative 12

Morsure +9 • **DM** 1d6+4
Griffes +9 • **DM** 1d6+4

PARALYSIE :
Une créature blessée par la morsure d'une goule puissante doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être paralysée pendant 1d6 rounds.

MIASMES :
La goule puissante émet une odeur de cadavre en décomposition absolument infâme et des miasmes toxiques dans un rayon de 2 m. À chaque round, à la fin du tour de la goule, ses adversaires au contact doivent réussir un **test de CON difficulté 10** ou être *affaiblis* et perdre 1d4 PV.

FIÈVRE DES GOULES :
Comme pour la goule, avec un **test de CON difficulté 18**.

Griffon

Le griffon est une puissante créature au corps de lion pourvue de la tête et des ailes d'un aigle. Ce mélange ne manque pas de majesté et cet animal fantastique est parfois utilisé comme monture par les chevaliers. La créature pèse environ 300 kg pour une envergure de 7 m. Un griffon est plus intelligent qu'un simple animal et, même s'il ne parle pas, il peut apprendre à comprendre une langue s'il y est habitué très tôt.

GRIFFON | NC 4

TAILLE GRANDE

| **AGI** +3 | **CON** +6 | **FOR** +6 | **PER** +2* |
| **CHA** +0 | **INT** -3 | **VOL** +1 |

Défense 18
Points de vigueur 50
Initiative 15

Morsures et griffes +8 • **DM** 2d6+8

VOL RAPIDE :
La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'elle est en vol. Au premier round de combat, la créature obtient un dé bonus en attaque et +1d4 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

AGRIPPER :
Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et inflige +1d4 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *immobilisée* si elle est de taille inférieure. Une fois par round, la victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR difficulté 16.

Un œuf de griffon viable est un bien très précieux, il vaut 3 000 pa, un tout jeune animal se vend autour de 5 000 pa. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 pa pour apprivoiser ou entraîner un griffon.

Hydre

L'hydre est une grande créature reptilienne de presque 2 tonnes pourvue de multiples têtes. Imaginez un petit diplodocus doté de 5 à 12 têtes de dragon et vous aurez une idée de l'apparence de cet épouvantable monstre.

COUPER UNE TÊTE :
L'hydre est un adversaire très dangereux à cause de son nombre élevé d'attaques. Pour réduire le nombre de têtes, un personnage peut tenter de la décapiter. Dans ce cas, l'attaque souffre d'une pénalité de -5 et elle doit infliger au moins 10 DM en une seule fois. En cas de réussite, la tête est coupée et les PV du monstre baissent de 10. Toutefois, la guérison accélérée de l'hydre fait repousser la tête en 2 rounds (sauf DM de feu). En cas d'échec, l'hydre ne subit aucun DM.

Ajouter des têtes : pour chaque tête supplémentaire, ajoutez 20 PV, +1 en attaque et en DEF et une attaque supplémentaire. Le NC augmente de +1.

HYDRE À CINQ TÊTES | NC 5

TAILLE ÉNORME

| **AGI** +0 | **CON** +10 | **FOR** +10* |
| **PER** +0 | **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 18
Points de vigueur 50
Initiative 10

Morsure (5 attaques) +8 • **DM** 1d8+4

ATTAQUES MULTIPLES :
L'hydre peut effectuer un total de 5 attaques, mais pas plus de 4 attaques sur la même cible chaque round. Utilisez la règle des attaques groupées pour gagner du temps (par exemple, +5 pour l'attaque de deux têtes à la fois).

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE :
L'hydre régénère 5 PV par round sauf contre les DM de feu.

CRYOHYDRE À DIX TÊTES | NC 11

Une cryohydre est une hydre des glaces capable de souffler un nuage glacial mortel.

TAILLE ÉNORME

| **AGI** +0 | **CON** +8 | **FOR** +8* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +2 |

Défense 23
Points de vigueur 150
Initiative 10

Morsure (10 attaques) +13
• **DM** 1d8+4+1d6 de froid
Souffle glacial (cône de 20 m, tous les 1d4 rounds) **DM** 6d6+18 (**test d'AGI difficulté 15** pour réduire les DM de moitié)
Immunité aux DM de froid.

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE :
L'hydre guérit de 5 PV par tour au début de son tour, sauf si les DM subis sont de feu.

ATTAQUES MULTIPLES :
L'hydre peut effectuer un total de 10 attaques, mais pas plus de 4 attaques sur la même cible chaque round. Utilisez la règle des attaques groupées pour gagner du temps (par exemple, +5 pour l'attaque de 2 têtes à la fois).

CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE :
La cryohydre possède un souffle glacial (voir plus haut), elle est immunisée aux DM de froid et les DM de morsure augmentent de +1d6. Ces éléments augmentent le NC global de la créature de +1. Il existe aussi des hydres de feu, appelées pyrohydre. Elles sont immunisées aux DM de feu et seul l'acide permet de les empêcher de se régénérer.

Kobold

Les Kobolds sont de petits humanoïdes reptiliens dont le faciès fait penser au crocodile. Vicieux et malins, ils sont passés maîtres dans l'art de tendres pièges et embuscades. Ils mesurent moins d'un mètre pour une vingtaine de kilos.

KOBOLD DE BASE | NC 0

TAILLE PETITE · CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +2 | **CON** -1 | **FOR** -1 | **PER** +1 |
| **CHA** -2 | **INT** +0 | **VOL** -2 |

Défense 12
Points de vigueur 3
Initiative 11

Lance +2 • **DM** 1d6-1
Fronde (20 m) +2 **DM** 1d4

CHEF KOBOLD | NC 1

Un chef kobold accompagné de 5 kobolds de base est une rencontre ordinaire pour un groupe de niveau 2 (difficile pour un groupe de niveau 1). Ajoutez un prêtre et vous obtiendrez une rencontre ordinaire de niveau 3.

TAILLE PETITE · CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +2 | **CON** +0 | **FOR** +0 | **PER** +1 |
| **CHA** +1* | **INT** +0 | **VOL** +0 |

Défense 13
Points de vigueur 15
Initiative 11

Lance +3 · **DM** 1d6

IMPARABLE :
Si la créature obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque, elle inflige 2d4 DM supplémentaires et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire). Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

PRÊTRE KOBOLD | NC 2

Les prêtres kobolds vénèrent les dragons qui les ont créés (c'est ce qu'ils pensent, mais rien ne le prouve…). Les prêtres sont choisis parmi ceux dont la couleur des écailles correspond à la couleur du dragon qu'ils vénèrent et ils utilisent une magie élémentaire qui correspond à cette couleur (par exemple, un sort de feu si sa peau est rouge).

TAILLE PETITE · CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +2 | **CON** -1 | **FOR** -1 | **PER** +1 |
| **CHA** +1* | **INT** +0 | **VOL** +1 |

Défense 15
Points de vigueur 30
Initiative 11

Dague +4 · **DM** 1d4-1
Attaque magique (portée 20 m) +6
DM 3d6 (élémentaires)

Licorne

La licorne ressemble à un cheval aux proportions parfaites et à la robe immaculée et elle est pourvue d'une corne torsadée unique. Cet animal féérique et majestueux habite seulement au sein des forêts sauvages et vierges. Il est très rare de l'apercevoir tant elle est discrète et prompte à s'éclipser. La corne de la licorne conserve ses propriétés magiques, même si elle est sectionnée, ce qui pousse souvent les créatures sans scrupule comme les orcs et même les humains à la chasser.

Les légendes disent que la licorne accepte parfois de servir de monture à une jeune fille au cœur pur.

LICORNE | NC 3

TAILLE GRANDE

| **AGI** +4* | **CON** +5 | **FOR** +5 | **PER** +4* |
| **CHA** +4 | **INT** +0 | **VOL** +4 |

Défense 18
Points de vigueur 35
Initiative 17

Corne et sabots +8 · **DM** 2d6+5

CÉLÉRITÉ :
Si la licorne ne transporte aucune charge supérieure à 50 kg, elle peut parcourir jusqu'à 15 m par action de mouvement.

CORNE MAGIQUE (L) :
Si la licorne touche une créature à 0 PV de sa corne, celle-ci récupère 2d4° PV. Si la créature est empoisonnée, elle a immédiatement droit à un **test de CON difficulté 10** pour neutraliser les effets du poison.

DÉPLACEMENT MAGIQUE :
3 fois par combat, la licorne peut se téléporter à une portée de 60 m. Toutefois, cette capacité ne peut être utilisée que dans les limites de la forêt natale de la licorne.

RÉSISTANCE AUX DM :
Une licorne réduit de 5 les DM de toutes les armes qui ne sont pas en fer froid (un alliage spécial forgé à froid et particulièrement rare). En revanche, elle double les DM reçus par de telles armes.

Momie

La momie est un mort-vivant couvert de bandelettes, un cadavre animé par une magie antique qui permet à un humanoïde une parodie de vie après la mort. La momie doit rester éternellement immobile au fond de son sarcophage et elle ne peut que rarement trouver l'énergie de s'en extraire. Toutefois, lorsque cela arrive, elle fait preuve d'une haine des vivants qui dérangent son sommeil et d'une force impie qui défie les lois de la physique.

MOMIE | NC 5

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** +1 | **CON** +3* | **FOR** +5* | **PER** +1 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +4 |

Défense 20
Points de vigueur 70
Initiative 11

Coup +10 (2 attaques) · **DM** 1d8+5 + putréfaction

RÉSISTANCE AUX DM :
La momie réduit de 5 tous les DM subis, sauf par le feu.

PUTRÉFACTION :
Toute créature blessée par une momie doit réussir un **test de CON difficulté 15** ou contracter une horrible maladie qui occasionne le pourrissement rapide de ses chairs, une sorte de lèpre fulgurante. La victime subit 1d6 DM par round pendant 5 rounds. Tant qu'elle

est sous l'effet de la putréfaction, il n'est pas nécessaire de réaliser un nouveau test de CON lorsque la victime est la cible d'une attaque de la momie. L'utilisation de la capacité de prêtre *Délivrance* permet de soigner cette maladie.

MOMIE AUGUSTE | NC 10

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** +3 | **CON** +6* | **FOR** +6* | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** +3* | **VOL** +6 |

Défense 24
Points de vigueur 160
Initiative 12

Coup (2 attaques) +16 • **DM** 2d6+8 + putréfaction

RÉSISTANCE AUX DM :
La momie réduit de 5 tous les DM subis, sauf par le feu.

PUTRÉFACTION :
Toute créature blessée par une momie doit réussir un **test de CON difficulté 15** ou contracter une horrible maladie qui occasionne le pourrissement rapide de ses chairs. Une sorte de lèpre fulgurante. La victime subit 1d10 DM par round pendant 5 rounds. Tant qu'elle est sous l'effet de la putréfaction, il n'est pas nécessaire de réaliser un nouveau test de CON lorsque la victime est la cible d'une attaque de la momie.

INJONCTION MORTELLE (L) :
Une cible située à une distance maximale de 30 m doit réussir un **test de CON difficulté 15** ou tomber à 0 PV (et mourir immédiatement s'il s'agit d'un PNJ). En cas de succès, la cible subit tout de même 2d8+10 DM. Ce pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

VOIE DE LA MAGIE UNIVERSELLE RANG 5 :
La momie auguste peut lancer tous les sorts de cette voie à volonté.

Ogre

L'ogre est une brute épaisse mesurant plus de 2,50 m (pour 300 kg). Cette créature maléfique a un penchant pour les armes démesurées et la boucherie gratuite. C'est un adversaire formidable et un combat contre un ogre n'est jamais sans risque. Il parle le noir parler et parfois le commun.

Un chef ogre accompagné de 5 ogres est une rencontre ordinaire de niveau 10.

OGRE DE BASE | NC 3

CRÉATURE HUMANOÏDE · TAILLE GRANDE

| **AGI** +1 | **CON** +6 | **FOR** +6* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +0 |

Défense 17
Points de vigueur 40
Initiative 10

Hachoir +7 • **DM** 2d6+6
Une capacité au choix parmi *Tape dur* ou *Imparable*.

TAPE DUR :
Si la créature obtient 15 à 20 au dé du test d'attaque, l'attaque est automatiquement réussie. De surcroît, la victime doit réussir un test de CON difficulté 16 ou être *étourdie* pendant 1 round.

IMPARABLE (L) :
L'ogre réalise une attaque avec un *dé bonus* et garde le meilleur résultat. S'il obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

NOTE DE CONCEPTION :
Attention, même à haut niveau des ogres dotés de la capacité Tape dur en grand nombre sont des adversaires redoutables, si vous n'utilisez pas la règle de l'attaque groupée, les chances sont grandes que leur victime passe plus de temps *étourdie* que dans la capacité d'agir…

CHEF OGRE | NC 6

CRÉATURE HUMANOÏDE · TAILLE GRANDE

| **AGI** +1 | **CON** +6 | **FOR** +6* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +1 |

Défense 20
Points de vigueur 70
Initiative 10

Hachoir (2 attaques) +12 • **DM** 2d6+6
Une capacité au choix parmi *Tape dur* ou *Imparable*.

TAPE DUR :
Si la créature obtient 17 à 20 au dé du test d'attaque, l'attaque est automatiquement réussie. De surcroît, la victime doit réussir un test de CON difficulté 16 ou être *étourdie* pendant 1 round.

IMPARABLE (L) :
L'ogre réalise une attaque avec un *dé bonus* et garde le meilleur résultat. S'il obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

TEIGNEUSE :
Si la créature rate une attaque, sa prochaine attaque bénéficie d'un *dé bonus* et de +2d6 DM.

ENRAGÉ :
Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et de +1d6 ses DM. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Orc

Les orcs sont des créatures robustes, un peu plus grandes que les humains, dotées de traits bestiaux et habituellement violentes. Ils vivent en tribus sous la domination d'un chef qui règne par la loi du plus fort. Les orcs parlent le noir parler.

ORC DE BASE | NC 1/2

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +2 | **FOR** +2* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** -1 |

Défense 13 **Points de vigueur** 12
Initiative 10

Hache ou masse +3 · **DM** 1d8+2

SENSIBLE À LA LUMIÈRE :
Créatures souterraines, les orcs détestent la lumière du jour. La lumière du soleil leur inflige un *dé malus* en attaque.

ORC NOIR | NC 1

Les orcs noirs sont une race d'orcs d'élite obtenue par sélection et reproduction par de puissants maîtres maléfiques souhaitant construire l'armée ultime. Leur peau est plus sombre et leur musculature plus imposante. Ils manient des armes à deux mains, mais surtout, ils ne sont plus sensibles à la lumière du jour.

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +3 | **FOR** +3* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +1 |

Défense 15
Points de vigueur 15
Initiative 10

Arme à deux mains +4 **DM** 2d6+3

BERSERKER ORC | NC 2

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +3 | **FOR** +3* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +4 |

Défense 13
Points de vigueur 15
Initiative 10

Arme à deux mains +6 · **DM** 2d6+3

IMPARABLE :
Si la créature obtient 15-20 sur le d20 d'un test d'attaque, elle inflige +2d4 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire). Les *dés bonus* ne sont pas multipliés en cas de critique.

TEIGNEUSE :
Si la créature rate une attaque, sa prochaine attaque bénéficie d'un *dé bonus* et de +2d4 DM.

SERGENT ORC | NC 3

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +3 | **FOR** +4* | **PER** +0 |
| **CHA** -1 | **INT** -1 | **VOL** +1 |

Défense 18
Points de vigueur 40
Initiative 10

Épée deux mains +7 · **DM** 2d6+6

IMPARABLE :

Si la créature obtient 15-20 sur le d20 d'un test d'attaque, elle inflige +2d4 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire). Les *dés bonus* ne sont pas multipliés en cas de critique.

SHAMAN ORC | NC 3

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +3 | **FOR** +1 | **PER** +3 |
| **CHA** -1 | **INT** +0 | **VOL** +3 |

Défense 17
Points de vigueur 40
Initiative 13

Dague (2 attaques) +6 · **DM** 1d4+1
Attaque magique +6

VAMPIRISATION (L) :

La créature doit réussir un test opposé d'attaque magique contre une cible vivante à une distance maximale de 30 m. En cas de réussite, la cible subit 2d8 DM et la créature régénère autant de PV que de DM infligés. De plus, chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m d'elle, la créature siphonne son énergie et gagne un nombre de PV égal au double du NC de la créature.

ANIMER UN CADAVRE (L) :

Ce pouvoir permet d'animer le cadavre d'une créature morte (portée 10 m) pendant le combat. La créature se relève avec les mêmes caractéristiques, mais elle subit une pénalité de -2 en attaque, en DEF et en Init. Lorsque le cadavre est à nouveau vaincu, il ne peut plus être réanimé. Le cadavre de la créature animée ne peut être d'un NC supérieur à 2.

CHEF ORC | NC 6

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +5 | **FOR** +5* | **PER** +0 |
| **CHA** +1* | **INT** +0 | **VOL** +2 |

Défense 20
Points de vigueur 60
Initiative 10

Épée deux mains (2 attaques) +10 · **DM** 2d6+5

IMPARABLE :

Si la créature obtient 15-20 sur le d20 d'un test d'attaque, elle inflige +2d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire). Les *dés bonus* ne sont pas multipliés en cas de critique.

BRISE-GENOU :

Si un adversaire au contact tente de s'éloigner de la créature (généralement pour fuir), celle-ci obtient une attaque de contact gratuite contre lui. Si cette attaque est réussie, en plus des DM habituels, la cible doit réussir un **test de CON difficulté 15** ou diviser par deux tous ses déplacements pour le reste du combat.

CAPITAINE :

Le capitaine donne un bonus de +2 en Init., en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue.

COMMANDANT :

Tant qu'au moins 4 créatures sous ses ordres sont à moins de 20 m du commandant, il ne subit que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Ourhible

Les ourhibles sont des ours mutants dont la tête a été remplacée par celle d'un autre animal : crapaud, sanglier, rapace ou même crocodile. Les ourhibles ont les membres supérieurs hypertrophiés prolongés de griffes puissantes. Très agressifs, ils attaquent sans sommation, les yeux injectés de sang et le regard fou.

Dans les Terres d'Osgild : les ourhibles ont été créés lors de la période sombre des guerres qui ont succédé à la chute de l'empire d'Osgild. Le plus célèbre et plus commun des ourhibles est le terrible choursette, mélange de chouette et d'ours.

OURHIBLE | NC 5

TAILLE GRANDE

| **AGI** +1 | **CON** +6* | **FOR** +6 | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +3 |

Défense 18
Points de vigueur 70
Initiative 12

Morsure/défense/bec et griffes (2 attaques) +10 · **DM** 1d8+6

CHARGE (L) :
La créature parcourt une distance maximale de 20 m et réalise une attaque avec un *dé bonus*. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature doit réussir un **test de FOR difficulté 16** ou être *renversée*. Dans ce cas, la créature piétine sa victime et les DM sont doublés.

ENRAGÉ :
Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et de +1d4 ses DM. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Rat géant

Ce rongeur de la taille d'un chien est beaucoup plus agressif qu'un rat ordinaire. Il pue autant qu'il est laid. Et il est particulièrement laid.

RAT GÉANT | NC 1/2

TAILLE PETITE

| **AGI** +1 | **CON** +1 | **FOR** +1 | **PER** +2* |
| **CHA** -4 | **INT** -4 | **VOL** -2 |

Défense 13
Points de vigueur 4
Initiative 15

Morsure +3 · **DM** 1d4+1

MALADIE :
Chaque créature mordue par un rat doit faire un **test de CON difficulté 10** à la fin du combat. En cas d'échec, elle contracte une maladie dont les symptômes se manifestent après 2d6 h. La victime est *affaiblie* et perd 1d4 PV toutes les 24 h, qui ne peuvent pas être soignés par le repos. Réalisez un nouveau **test de CON difficulté 15** chaque jour pour tenter de mettre fin à la maladie. Les PV perdus sont alors récupérés au rythme de 1 par jour de repos.

Skrambler

Le skrambler est une horrible créature souterraine qui ressemble à une énorme mante religieuse. Son corps est muni d'une épaisse carapace de chitine et de huit pattes. Ses pattes antérieures sont similaires à des faux géantes et sont chargées de saisir et découper ses proies. Le skrambler est capable de se déplacer sous terre grâce à un cône d'onde vibratoire qui fracture la roche. Il n'a alors plus qu'à se dégager un passage à l'aide de ses terribles pattes avant. Il mesure environ 3 *m* pour 400 kg.

SKRAMBLER | **NC 3**

TAILLE GRANDE

| **AGI** +1* | **CON** +6 | **FOR** +6 | **PER** +2* |
| **CHA** -4 | **INT** -4 | **VOL** +2 |

Défense 17 **Points de vigueur** 30
Initiative 14 (19)

Pattes +8 • **DM** 2d6+6

CREUSER (L) :

Au prix d'une action limitée, le skrambler est capable de creuser sur une profondeur de 10 m par round. Le tunnel s'effondre derrière lui. Il peut utiliser sa capacité *Embuscade* pour surgir du sol et attaquer.

EMBUSCADE :

Au premier round de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 16** ou être *surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +1d4 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *renversée*. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

ONDE DÉVASTATRICE (A) :

Cette onde fracture la roche dans un cône de 10 m de long pour 3 m de large. Une créature dans la zone d'effet (même s'il n'y a pas de roche !) subit 5d6 DM et peut faire un **test de CON difficulté 15** pour diviser les DM par deux.

Squelette

En animant par magie les ossements d'une créature défunte, on obtient un mort-vivant assez fragile appelé le squelette. Un squelette est une créature sans cervelle immunisée à toute forme d'attaque mentale. Et non, il ne parle pas !

SQUELETTE DE BASE | NC 1

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** +1 | **CON** +1 | **FOR** +1 | **PER** -1 |
| **CHA** -4 | **INT** -4 | **VOL** +6 |

Défense 13
Points de vigueur 9
Initiative 9

Épée (ou autre) +4 · **DM** 1d6+1

SANS ESPRIT :
Aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit.

RÉSISTANCE AUX DM :
Tous les DM infligés à un squelette avec des armes sont divisés par deux, sauf si l'attaquant utilise une arme contondante.

RÉDUCTION DES DM DE FROID :
Réduit de 5 tous les DM de froid reçus.

SQUELETTE GÉANT | NC 4

Un squelette d'ogre ou de troll de presque 3 m de haut…

CRÉATURE NON VIVANTE · TAILLE GRANDE

| **AGI** +1 | **CON** +6 | **FOR** +6 | **PER** -2 |
| **CHA** -4 | **INT** -4 | **VOL** +6 |

Défense 18 **Points de vigueur** 60
Initiative 9

Massue à deux mains +9 · **DM** 2d8+6

SANS ESPRIT :
Aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit.

RÉSISTANCE AUX DM :
Tous les DM infligés à un squelette avec des armes sont divisés par deux, sauf si l'attaquant utilise une arme contondante.

RÉDUCTION DES DM DE FROID :
Réduit de 5 tous les DM de froid reçus.

Troll

Les trolls sont de grands humanoïdes de 2,70 m à la peau caoutchouteuse verdâtre couverte d'excroissances et de champignons. Non seulement les armes rebondissent sur cette épaisse peau élastique, mais en plus les blessures infligées se referment comme par magie. Aussi, le troll est un monstre dénué de peur, confiant en sa capacité à échapper à la mort et il combat férocement. Les trolls parlent en général le noir parler. Ils vivent le plus souvent dans des endroits reculés : forêts profondes, marais nauséabonds.

TROLL | NC 5

TAILLE GRANDE

| **AGI** +1 | **CON** +6 | **FOR** +6 | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -2 | **VOL** +2 |

Défense 19 **Points de vigueur** 70 (RD3)
Initiative 10

Griffes ou gourdin (2 ATTAQUES) +10 DM 1D6+6
Lancer de rocher +10 (10 m) **DM** 2d6+6

FAUCHAGE :
Sur 17 à 20 sur le d20 d'un test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un **test de FOR ou d'AGI difficulté 16** ou être *renversée*. La créature retranche 3 à tous les DM subis (RD 3).

VITALITÉ SURNATURELLE :
Un troll récupère 5 PV par tour, sauf si les DM subis sont de feu ou d'acide. Même à 0 PV, il continue à régénérer les tissus morts à moins qu'on ne brûle son corps ou si un PJ utilise une action limitée pour achever la créature (par exemple, en séparant la tête du corps).

Vampire

Le vampire est un humanoïde mort-vivant qui se nourrit du sang des vivants, il peut aisément passer pour un être humain lorsqu'il vient de se gaver de sang frais. Toutefois, il peut aussi prendre une apparence plus ou moins cadavérique ou encore la forme d'une chauve-souris.

VAMPIRE | NC 8 (7)

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** +4* | **CON** +5* | **FOR** +5 | **PER** +4* |
| **CHA** +4 | **INT** +4 | **VOL** +4 |

Défense 20
Points de vigueur 70
Initiative 17

Griffes et morsure (2 attaques) +11 · **DM** 1d8+5 + absorption d'énergie
Ou
Épée longue (2 attaques) +11 **DM** 1d8+7

ABSORPTION D'ÉNERGIE :
Le vampire récupère 5 PV chaque fois qu'il blesse une créature avec ses armes naturelles. Si la victime est réduite à 0 PV par une telle attaque, elle se transforme en vampirien au prochain crépuscule.

IMMORTEL :
Lorsqu'il tombe à 0 PV, il passe automatiquement en forme gazeuse et se dirige vers son cercueil où il reprend forme de chair. Il se réveille avec tous ses PV au prochain crépuscule. Pour le tuer, il est alors nécessaire de lui

planter un pieu dans le cœur pendant qu'il dort pour l'empêcher de se réveiller et de repasser en forme gazeuse, puis de brûler son corps et son cercueil.

FORME GAZEUSE (A) :
Le vampire prend la consistance d'un gaz. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 5 m par action de mouvement (M). Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte), mais ne peut utiliser aucune capacité ni subir de DM.

PATTES D'ARAIGNÉE :
Le vampire peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds.

REGARD ENVOÛTANT (M) :
Le regard du vampire sape la volonté de ses opposants. 3 fois par combat, il peut utiliser une action de mouvement pour tenter d'envoûter son adversaire. La cible doit réussir un **test de VOL difficulté 15** ou être *affaiblie* pour 1d6 rounds. Les créatures de niveau 1 ou inférieur passent sous le contrôle du vampire.

RÉSISTANCE IMPIE :
Le vampire retranche 10 à tous les DM qu'il subit (magie incluse) à l'exception des blessures des armes en argent et du feu. Cette RD ne s'ajoute pas à celle que tous les morts-vivants ont contre le froid.

RIPOSTE ÉCLAIR :
La créature peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'elle a elle-même choisi d'attaquer à son tour.

TRANSFORMATION EN CHAUVE-SOURIS (L) :
Sous cette forme, le vampire ne peut plus attaquer, mais il se déplace de 20 m par action de mouvement.

VULNÉRABILITÉ AU SOLEIL :
Un vampire exposé au soleil subit 2d10 DM par tour sur son maximum de PV (il ne peut pas le régénérer tant qu'il reste à la lumière). Si son maximum de PV est réduit à 0 de cette façon, il est réduit en cendre et définitivement détruit.

VAMPIRE ANCIEN | NC 13 (12)

Après quelques millénaires, un vampire devient une créature vicieuse, calculatrice et dominatrice capable de contrôler un mortel d'un seul regard.

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** +4* | **CON** +5* | **FOR** +5 | **PER** +4* |
| **CHA** +4 | **INT** +4 | **VOL** +6 |

Défense 25
Points de vigueur 160
Initiative 17

Griffes et morsure (2 attaques) +14 • **DM** 1d8+8 + 1d8 de froid + absorption d'énergie
Ou épée longue (2 attaques) +14
DM 1d8+8 +1d8 de froid
En plus des capacités du vampire précédent :

ESTROPIER :
Le vampire inflige des blessures qui se nécrosent et laissent de terribles cicatrices. Ses attaques infligent des DM que vous devez comptabiliser à part, car les effets des sorts et des capacités de guérison sont divisés par deux. De plus, il triple les DM en cas de coup critique au lieu de les doubler.

MAGICIEN :
La plupart des vampires anciens sont aussi des magiciens ; choisissez une voie de mage au rang 5 (souvent une voie de sorcier).

REGARD ENVOÛTANT (M) :
Le regard du vampire sape la volonté de ses opposants. Il peut utiliser une action de mouvement pour tenter d'envoûter son adversaire. La cible doit réussir un **test de VOL**

difficulté 20 ou être *affaiblie* pour 1d6 rounds ; les créatures de niveau 3 ou inférieur passent sous le contrôle du vampire.

VAMPIRIEN | NC 4

Le vampirien est un mort-vivant mineur au service du vampire qui l'a créé, il ressemble à un humain d'une pâleur mortelle.

CRÉATURE HUMANOÏDE NON VIVANTE

| **AGI** +2* | **CON** +3* | **FOR** +3 | **PER** +0 |
| **CHA** +1 | **INT** +0 | **VOL** +2 |

Défense 17
Points de vigueur 35 (RD 5)
Initiative 10

Morsure et griffes (2 attaques) +6 • **DM** 1d6+3

ABSORPTION D'ÉNERGIE :
Chaque fois que le vampirien blesse une créature, il récupère 5 PV.

FORME GAZEUSE (A) :
Une fois par jour, le vampirien prend la consistance d'un gaz pendant 1 min. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 5 m par action de mouvement (M). Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte), mais ne peut utiliser aucune capacité ni subir de DM.

PATTES D'ARAIGNÉE :
Le vampirien peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds.

REGARD ENVOÛTANT (A) :
Le regard du vampirien sape la volonté de ses opposants. Une fois par combat, il peut utiliser une action d'attaque pour tenter d'envoûter son adversaire. La cible doit réussir un **test de VOL difficulté 10** ou être *affaiblie* tant qu'elle est sous le regard du vampirien.

RÉSISTANCES :
Le vampirien retranche 5 à tous les DM, sauf s'ils sont infligés par des armes en argent ou par le feu.

VULNÉRABILITÉ AU SOLEIL :
Un vampirien exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur son maximum de PV (il ne peut pas le régénérer tant qu'il reste à la lumière). Si son maximum de PV est réduit à 0 de cette façon, il est réduit en cendre et définitivement détruit.

Worg

Les worgs sont des cousins maléfiques des loups, plus puissants (jusqu'à 150 kg) et plus intelligents. Ils comprennent le noir parler et ils servent parfois de monture aux gobelins.

WORG | NC 3

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +1* | **CON** +5* | **FOR** +5 | **PER** +2* |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +2 |

Défense 17
Points de vigueur 35
Initiative 15

Morsure +7 • **DM** 1d6+5

EMBUSCADE :
Au premier round de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un **test de PER difficulté 16** ou être *surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +1d4 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *renversée*. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

BRISE-GENOU :
Si un adversaire au contact tente de s'éloigner de la créature (généralement pour fuir), elle obtient une attaque de contact gratuite contre lui. Si cette attaque est réussie, en plus des DM habituels, la cible doit réussir un **test de CON difficulté 15** ou diviser par deux tous ses déplacements pour le reste du combat.

WORG EN MEUTE | NC 8+

En meute d'au moins 4 individus, les worgs sont des prédateurs vicieux qui s'acharnent sur une proie. Une meute de 6 worgs est une rencontre ordinaire de niveau 8.

Leur NC augmente de +1 et elles obtiennent les capacités suivantes :

ATTAQUE EN TRAÎTRE (L) :
Si le worg attaque en même temps qu'un autre worg, dans le dos ou par surprise, il réalise une attaque sournoise avec un *dé bonus* et +2d4 DM.

L'HALLALI :
Les worgs profitent d'une erreur de leur victime pour lui porter des attaques fatales. Chaque fois que la victime de la meute rate une attaque ou obtient un résultat de 1 à 5 sur le d20 lors d'un test d'attaque, elle déclenche la curée. Chaque créature dotée de cette capacité bénéficie immédiatement et gratuitement d'une attaque en traître.

Zombie

Un zombie est un mort-vivant animé à partir d'un cadavre récent. Les chairs peuvent être à un stade plus ou moins avancé de putréfaction, mais le corps doit être globalement complet. Le zombie est une créature stupide qui suit les ordres de son créateur ou erre sans but et attaque toute créature vivante à portée.

Pour obtenir un zombie, vous pouvez partir de n'importe quelle créature, qui acquiert le type non-vivante. Ajoutez les capacités suivantes.

RÉSISTANCE AUX DM :
Divisez par deux tous les DM infligés au zombie par des armes, sauf s'il s'agit d'armes tranchantes.

SANS ESPRIT :
Aucune âme n'habite la carcasse morte, le zombie est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit. L'INT et le CHA passent à -4, la VOL à +6.

LENTEUR :
Le zombie voit son AGI réduite à -1 et sa PER à -2, et il ne se déplace que de 5 m par action de mouvement.

INSENSIBLE À LA DOULEUR :
Ajoutez 3 x NC aux PV et retranchez 5 à la DEF. La créature peut encore faire une action (attaque ou mouvement) après avoir été réduite à 0 PV.

ZOMBIE HUMAIN | NC 1

CRÉATURE NON VIVANTE

| **AGI** -1 | **CON** +1 | **FOR** +2 | **PER** -2 |
| **CHA** -4 | **INT** -4 | **VOL** +6 |

Défense 10
Points de vigueur 18
Initiative 8

Attaque +4 • **DM** 1d6+3 ou selon arme +3

CAPACITÉS :
Voir ci-dessus.

ZOMBIE CHOURSETTE | NC 4

Le zombie choursette voit son NC réduit par rapport à la créature originale, car il a perdu les capacités *charge* et *enragé*.

TAILLE GRANDE

| **AGI** +1 | **CON** +6* | **FOR** +6 | **PER** -2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +6 |

Défense 13
Points de vigueur 85
Initiative 8

Bec et griffes +12 • **DM** 2d8+10

CAPACITÉS :
Voir ci-dessus.

Créatures sur le pouce

Vous trouverez ci-après deux tables pour vous permettre de créer ou d'adapter vos propres créatures.

La table des archétypes par taille permet de fixer les caractéristiques de base d'une créature en fonction de sa taille et de son archétype. Elle vous indique aussi le niveau de créature (NC) minimum probable pour une créature de cette taille.

- Un archétype inférieur correspond à une créature peu agressive : un herbivore ou une créature peu armée qui combat généralement seulement pour se défendre. Cet archétype peut aussi correspondre à une créature dans la limite inférieure de sa catégorie de taille.
- Un archétype standard correspond à une créature ordinaire, située en milieu de gabarit, une créature avec des moyens d'attaque efficace, mais pas particulièrement agressive.
- L'archétype puissant est réservé aux créatures dans la limite haute de la catégorie de taille ou dotées d'une telle agressivité qu'elles combattent au-dessus de leur catégorie.

Les autres caractéristiques (PER, CHA, INT, VOL). Pour définir les autres caractéristiques, déterminez dans les listes suivantes le qualificatif qui convient le mieux à la créature que vous souhaitez créer, et notez la valeur qui y est associée.

- **PER :** absent (-4), distrait (-2), ordinaire (0), vigilant (+2), hypersensible (+4), extralucide (+6)
- **CHA :** horrible (-4), effrayant ou étrange (-2), quelconque (0), convaincant (+2), magnifique (+4), fascinant (+6)
- **INT :** animal (-4), pas futé (-2), ordinaire (+0), futé (+2), intello (+4), génie (+6)
- **VOL :** soumis/peureux (-4), obéissant/timoré (-2), indépendant/libre (+0), résolu/persévérant (+2), dominateur/entêté (+4), inflexible/inébranlable (+6)

Initiative. L'initiative est obtenue de façon classique : **Init. = 10 + PER** (+3 si la créature a la PER en caractéristique supérieure).

Bien entendu, une créature peut être plus puissante que son archétype ne le laisse supposer. Elle ne compte alors plus sur son gabarit (sa FOR ou sa CON restent les mêmes), mais sur son expérience ou ses compétences pour augmenter ses scores de défense, d'attaque ou ses DM. C'est généralement le cas des créatures humanoïdes (humains, orcs, etc.).

Dans ce cas, la table des profils de combat par NC est plus adaptée : elle indique simplement les valeurs de défense, de vigueur, d'attaque et les DM à atteindre pour respecter le NC choisit par le MJ. Si la créature n'est pas

de grande taille et qu'elle inflige des DM élevés, alors il est conseillé de répartir ses DM sur plusieurs attaques pour obtenir un total de DM cohérent.

Exemple : *la table des profils de combat par NC indique qu'une créature de NC 10 inflige 4d10+20 DM. S'il d'agit d'un guerrier humain, cela pourrait correspondre à un maître d'arme qui exécute 4 attaques qui infligent chacune 1d10+5 DM (ou encore 1d8+6 DM).*

Table des archétypes par taille

	Inférieur	Standard	Puissant
Petite	**NC mini** 0 **AGI** +2 **CON** -1 **FOR** -1 **DEF**11 **PV**3 **Att**+2 **DM**1d4-1	**NC mini** 0 **AGI** +2 **CON** -1 **FOR** -1 **DEF**11 **PV**3 **Att**+2 **DM**1d4-1	**NC mini** 1/2 **AGI** +1 **CON** +1 **FOR** +1* **DEF**13 **PV**9 **Att**+3 **DM**1d6+1
Moyenne	**NC mini** 0 **AGI** +2 **CON** -1 **FOR** -1 **DEF**11 **PV**3 **Att**+2 **DM**1d4-1	**NC mini** 1/2 **AGI** +1 **CON** +1 **FOR** +1* **DEF**13 **PV**9 **Att**+3 **DM**1d6+1	**NC mini** 1 **AGI** +0 **CON** +3 **FOR** +3* **DEF**15 **PV**15 **Att**+4 **DM**1d6+3
Grande	**NC mini** 1 **AGI** +0 **CON** +3 **FOR** +3* **DEF**15 **PV**15 **Att**+4 **DM**1d6+3	**NC mini** 2 **AGI** +1 **CON** +6 **FOR** +6 **DEF**17 **PV**30 **Att**+6 **DM**2d6+4	**NC mini** 3 **AGI** +0 **CON** +8 **FOR** +8* **DEF**18 **PV**50 **Att**+8 **DM**2d6+8
Énorme	**NC mini** 4 **AGI** +0 **CON** +8 **FOR** +8 **DEF**20 **PV**70 **Att**+10 **DM**2d8+10	**NC mini** 5 **AGI** +0 **CON** +10 **FOR** +10 **DEF**21 **PV**90 **Att**+11 **DM**2d10+12	**NC mini** 6 **AGI** -1 **CON** +12 **FOR** +12* **DEF**22 **PV**110 **Att**+12 **DM**2d10+14
Colossale	**NC mini** 7 **AGI** +0 **CON** +10 **FOR** +10 **DEF**24 **PV**140 **Att**+13 **DM**2d12+16	**NC mini** 9 **AGI** +0 **CON** +14 **FOR** +14 **DEF**26 **PV**180 **Att**+15 **DM**4d8+20	**NC mini** 12 **AGI** -1 **CON** +16 **FOR** +16* **DEF**29 **PV**240 **Att**+17 **DM**4d10+26

* caractéristique supérieure

Table des profils de combat par NC

NC	DEF	PV	ATT	DM	DM	NC	DEF	PV	ATT	DM	DM
0	11	3	2	1	d4-1	**10**	28	200	+16	42	4d10+20
1/2	13	9	3	4	d6+1	**11**	29	220	+16	44	4d10+22
1	15	15	4	7	d6+3	**12 (d10)**	29	240	+17	48	4d10+26
2	17	30	6	11	2d6+4	**13**	30	260	+17	50	4d10+28
3	18	50	8	15	2d6+8	**14**	30	280	+18	54	4d12+28
4	20	70	10	19	2d8+10	**15 (d12)**	31	300	+18	56	4d12+30
5	21	90	11	23	2d10+12	**16**	31	320	+19	60	4d12+34
6 (d6)	22	110	12	25	2d10+14	**17**	32	340	+19	62	4d12+36
7	24	140	13	29	2d12+16	**18**	32	360	+19	66	4d12+40
8	25	160	14	34	4d8+16	**19**	33	380	+20	68	4d12+42
9 (d8)	26	180	15	38	4d8+20	**20**	33	400	+20	72	4d12+46

Note : Les dés indiqués en rouge dans les cases de certains NC (d6, d8, etc.) sont un rappel de la valeur des dé évolutifs dont peuvent bénéficier les créatures à ce NC si elles ont une capacité basée sur le d4°.
Par exemple, si une créature de NC9 a une capacité basée sur le dé évolutif d4°, alors le MJ lancera en réalité un d8.

CHAPITRE 4

DEVENIR MJ

Pour jouer à *Chroniques Oubliées Fantasy*, il faut un meneur de jeu. C'est celui ou celle qui va mener la partie et permettre à l'aventure d'exister.

Le travail du MJ n'est pas le plus facile, mais il se révèle particulièrement intéressant. Vous seul connaissez les ressorts de l'histoire et c'est grâce à vous que tout le monde va passer un bon moment. C'est un rôle excitant et gratifiant pour celui qui l'assume. Alors pourquoi pas vous ? Ce guide du MJ a pour vocation de vous aider à assurer dès votre première partie de *COF*. Toutefois, nous supposons ici que, pour assumer ce nouveau rôle, vous avez déjà joué, ou au moins vu jouer, une partie de jeu de rôle (voir l'introduction, page 6). Si ce n'est pas le cas, nous vous invitons à commencer par essayer d'être joueur et d'incarner un PJ ; ou, si vous n'en avez pas la possibilité ou l'envie, de regarder une partie filmée comme on en trouve de nombreuses en lignes, par exemple sur la chaîne YouTube de *Black Book Éditions*.

Ce guide aborde les choses de façon chronologique, en commençant par la préparation et ce qu'il vous faut savoir avant votre première partie. Nous verrons ensuite comment démarrer une partie, puis la façon dont une partie se déroule, avec un zoom sur une séquence particulière, le combat, et bien entendu la conclusion de l'aventure. Pour finir, nous évoquerons les styles de jeu avant de vous laisser sur les conseils de Papy Donjon.

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Les règles

Le système de jeu est la partie qu'il vous faut le mieux maîtriser. En cours de jeu, vous allez annoncer quels jets de dés sont à faire, quelle caractéristique doit être utilisée par un joueur à tel moment du jeu, etc. Et vous utiliserez ces mêmes points de règles pour faire agir vos PNJ.

De plus, vous devez bien connaître les règles de création de personnages pour pouvoir aider les joueurs à créer leur personnage. D'autant plus que certaines règles s'appliquent aussi aux PNJ que vous devrez interpréter lorsque les PJ les rencontreront.

L'univers

Pour une première partie d'initiation, l'univers n'a pas vraiment d'importance, vous n'avez pas besoin de contexte en dehors du lieu où se déroule l'action, généralement un simple village et ses alentours. Il n'est pas nécessaire de connaître le reste du monde pour s'amuser. Gérez votre première partie (ou même plusieurs)

comme une parenthèse hors du temps, un zoom sur une localité précise. De nombreux films fonctionnent comme cela : on entre directement dans l'action et on ne passe pas dix minutes à vous présenter les nations environnantes et le nom des rois, sauf si cela a de l'importance dans l'intrigue à venir.

Par la suite, à mesure que vous jouerez, vous pourrez introduire des éléments du contexte général. À ce moment, vous devrez avoir une idée générale des éléments qui permettent de donner vie au monde où évoluent les personnages : le type de civilisation, les grandes nations et leur histoire, les créatures qui le peuplent… Cette partie dépend de l'univers de jeu que vous avez choisi. L'univers par défaut de *Chroniques Oubliées Fantasy* se nomme les Terres d'Osgild et est développé dans un second ouvrage, *L'Atlas d'Osgild*. Vous ne devez pas connaître tout cela par cœur mais avoir une idée de l'endroit où trouver la réponse rapidement en cas de doute.

Le scénario

Pour faire vivre une aventure de jeu de rôle, le MJ s'appuie sur ce qu'on appelle un scénario. Le scénario donne aux PJ un point de départ, un but, et détaille les étapes probables qui permettent d'y arriver. Il décrit les lieux à explorer, les épreuves qu'il faudra surmonter, les différents PNJ et créatures qu'on pourra affronter ou gagner à sa cause. C'est pourquoi il est capital de bien le lire, plusieurs fois si nécessaire, afin d'en connaître le contenu.

Pour vous guider, le scénario indique les actions les plus probables des PJ, et ce qui en découle, mais il ne peut jamais tout prévoir, car ce sont les joueurs qui vont en décider (et les joueurs se révèlent souvent surprenants). Chaque partie et chaque cheminement est unique (voir aussi à ce sujet « Jouer et rejouer »). En lisant le scénario, demandez-vous ce que vous tenteriez de faire si vous étiez un héros confronté à une telle situation.

Les joueurs

Pour jouer, il faut un groupe de joueurs. Il peut s'agir de votre bande d'amis, de membres de votre famille, ou encore de personnes que vous rencontrerez dans un club de JdR. Il vaut mieux qu'ils apprécient les films ou les romans de fantasy, car ils vont être les héros d'une histoire de ce type.

La plupart des aventures sont écrites par défaut pour un groupe de quatre PJ et donc de quatre joueurs. Moins il y a de joueurs, plus c'est facile pour le MJ, qui a moins de monde à gérer, et plus les joueurs pourront détailler leurs actions ; en revanche, un groupe un peu plus nombreux est plus rassurant du côté des joueurs, surtout lorsqu'on est débutant et/ou timide, car on n'a pas les feux de la rampe braqué sur soi.

Pour débuter en tant que MJ, il est plus agréable de se limiter à trois ou quatre joueurs. Même pour un MJ expérimenté, gérer plus de cinq joueurs sans que certains trouvent le temps long constitue un vrai défi.

Le nombre de joueurs autour de la table peut être un sujet de discussion avant de débuter une campagne (une suite de plusieurs aventures reliées les unes aux autres) afin de vérifier que cela convient à tout le monde (voir aussi à ce sujet « Session 0 bis - Consentement », ci-après).

Durée d'une partie

Il faut parfois plusieurs parties pour terminer une aventure. Une partie de jeu de rôle peut durer quatre-vingt-dix minutes pour les plus courtes et aller jusqu'à trois ou quatre heures pour un format « standard », certaines tables endurcies n'hésitant pas à jouer de six à huit heures d'affilée, voire plus.

Toutefois nous vous conseillons de ne pas dépasser trois heures dans un premier temps. Il ne faut pas sous-estimer la fatigue et la concentration nécessaires à une partie de jeu de rôle, en particulier pour le meneur de jeu.

Pour un tout premier essai, utiliser une aventure légère d'une heure ou une heure et demie de jeu, hors temps de création de personnage et de debriefing de fin de partie).

Où jouer ?

Une pièce isolée est l'idéal ! S'il y a du bruit ou des gens autour, les joueurs auront du mal à s'évader dans le récit, et eux-mêmes risquent de perturber l'entourage durant le jeu ! Mieux vaut jouer sur une table afin que chacun ait devant lui sa fiche de personnage, ses dés, des notes (d'où l'un des noms anglais donné au jeu de rôle : *tabletop role playing game*, ou jeu de rôle sur table). Le MJ occupe un bout de table et cache son scénario et ses jets de dés derrière un écran. Un ou deux classeurs feront l'affaire si vous ne disposez pas de l'écran officiel de *Chroniques Oubliées Fantasy*.

Idéalement, les joueurs autour de la table devraient éviter les distractions et les activités annexes et mettre les téléphones de côté.

Session 0 - Créer les personnages

La première tâche est de faire créer les personnages par les joueurs. Si vous souhaitez raccourcir cette partie, surtout si c'est pour une partie d'initiation, n'hésitez pas à proposer aux joueurs de choisir un personnage parmi les prétirés proposés à la fin de cet ouvrage (page 348). Cela vous permettra de commencer à jouer immédiatement.

Pour les autres, demandez-leur quel personnage ils aiment dans les films, les romans ou les jeux médiévaux, et indiquez-leur le peuple et le profil de *COF* qui s'en rapprochent le plus… Au fonceur, conseillez le guerrier, au tacticien prudent le magicien, à l'amuseur le barde, au sage autoritaire le prêtre, au petit malin le rôdeur ou le voleur, etc.

Soyez déjà le meneur de jeu, prévoyez de guider les joueurs dans cette étape, qu'ils n'aient pas à lire les règles. En les connaissant bien, vous pourrez les lire et les commenter en même temps, sauter les passages optionnels et déjà plonger votre auditoire dans l'ambiance (« *…et en tant que prêtre, donc guérisseur, tu seras choyé autant par les petites gens que les seigneurs…* »).

Idéalement, dans un groupe de quatre joueurs, chaque personnage devrait appartenir à une famille de profils différente. Ce n'est pas une obligation, mais c'est l'assurance d'obtenir un groupe équilibré, taillé pour l'aventure avec des rôles suffisamment variés pour que chaque joueur

puisse avoir son moment de gloire sans empiéter sur la fonction d'un compagnon. N'hésitez pas à en faire part aux joueurs pour les aider dans la constitution du groupe.

Session 0 bis - Consentement

C'est aussi à ce moment-là que le MJ doit aborder un point délicat avec ses joueurs : les thèmes qu'il doit éviter au cours du jeu. Certains joueurs peuvent se sentir mal à l'aise avec certains thèmes ou la façon de les traiter (violence graphique, etc.). En dresser la liste en amont permettra par la suite à chacun d'éviter ses thèmes afin que tous passent un bon moment autour de la table.

Certains groupes qui se connaissent bien n'ont aucune difficulté avec cela et d'autres savent se réguler de façon intuitive en jeu, mais ce n'est pas aussi évident pour tous : vous devez prendre conscience que certains joueurs n'oseront pas forcément signaler leur désagrément au beau milieu d'une session de jeu. Attention, ce moment en amont de la première partie ne doit pas être source d'inconfort supplémentaire, faites preuve de finesse et d'empathie.

Bien entendu, si vous jouez avec de jeunes enfants, vous devrez vous adapter à leur âge et éviter les thèmes traumatisants. Ce ne seront d'ailleurs pas toujours ceux que vous croyez : tuer des gobelins peut ne pas leur poser de problèmes, mais être perdu dans le noir pourrait leur faire très peur… Soyez attentifs aux signes avant-coureurs.

Il faut des dés !

Procurez-vous au moins deux *sets* de dés spéciaux (voir le chapitre introductif, « Les dés »), ou empruntez-en à un rôliste (négociez le prêt de 5 ou 6 *sets*) : il en faut au moins un pour le MJ et un pour le groupe de joueurs, mais idéalement, il faudrait que chaque joueur ait le sien. On en trouve dans les boutiques de jeux spécialisées et sur le site www.black-book-editions.fr.

OPTIMISATION ET STYLE DE JEU

Dès la création des personnages, il est préférable que joueurs et MJ se concertent sur le style de jeu qu'ils veulent adopter. En effet, la façon de créer un groupe de personnages n'est pas neutre, elle aura une influence sur votre façon de joueur.

Si tout ou partie des joueurs pensent leur personnage exclusivement pour le combat, cela induira de passer en force plutôt que de tenter des manœuvres plus subtiles comme l'infiltration, parce que ces personnages seront incapables de faire preuve de discrétion ou de capacités utiles à éviter un affrontement. Cela induira donc automatiquement un jeu plus orienté vers le combat : est-ce que cela correspond à votre style de jeu ?

De même un personnage très optimisé pour le combat dans un groupe qui ne l'est pas du tout ne craindra rien dans une rencontre dimensionnée pour le groupe. En revanche, si le MJ veut lui proposer un défi, alors les autres personnages risquent de souffrir énormément.

DÉMARRER LA PARTIE

Les trois coups. Chacun est devant sa feuille de personnage… et ça discute. Pour faire entrer les gens dans le jeu, il faut un petit effet… N'hésitez pas à prendre un ton un peu théâtral pour décrire la scène d'intro. Beaucoup d'aventures commencent par l'exposition d'une situation, écrite à l'avance et qu'il ne vous reste qu'à lire. *« Depuis deux jours, vous escortez une caravane marchande en direction du village de Clairval… »*

S'il s'agit de la première rencontre des PJ, demandez aux joueurs de décrire brièvement leur personnage. Pour les aider, conseillez en particulier à chaque joueur d'utiliser les éléments figurant sur sa fiche de PJ : peuple, équipement, mimique… À moins que vous ne partiez du principe que les PJ se connaissent depuis longtemps, précisez-leur de ne pas en révéler plus que ce qui saute aux yeux.

Il est différent de dire « *Je suis un vieux monsieur en robe de bure qui s'appuie sur un long bâton noueux* » que de dire « *je suis un magicien* ». Après tout, ce n'est pas marqué sur votre front, vous pourriez aussi bien être un druide ou un voleur rusé ! Un peu de mystère ne nuit pas, bien au contraire.

Cette description n'a pas besoin d'être longue, n'hésitez pas à poser une ou deux questions pour aider un joueur timide ou sur la réserve. « *Quel âge a ton personnage ? Quels vêtements porte-t-elle ? Qu'est-ce qu'elle a dans les mains au moment où on parle ?* »

Après avoir mis en place le contexte de l'aventure tel qu'il est indiqué dans le scénario, posez la question rituelle de toute partie de jeu de rôle : « *Que faites-vous ?* »

Bien décrire pour imaginer les actions possibles

Pour inventer leurs actions face à une situation, les joueurs doivent pouvoir se représenter la scène, y compris ce que le MJ n'a pas décrit en détail, afin de profiter de tout ce qui peut leur être utile. Puiser dans votre vécu des détails cohérents avec le lieu et l'aventure.

Si les personnages « *sont dans une forêt* » où des ennemis se cachent, c'est que la forêt est dense, vous pouvez en rajouter : « *Une forêt touffue, encombrée de troncs abattus par d'anciennes tempêtes et de racines torturées, de grandes fougères qui gênent la vue, de branches basses qui giflent les distraits…* ».

Ce qui permet d'avoir une interaction entre le joueur et le MJ :

> « *Je ramasse ou je casse une branche lourde pour me faire un gourdin.*
> — *Très bien, tu vois une belle branche, mais elle paraît trop grande. Fais-moi un test de Force pour essayer de la casser…* »

Chaque fois que c'est possible, comparez le décor à une image très connue d'un film, ou d'un paysage ou d'un lieu connu. Des montagnes à l'infini, comme dans *Le Seigneur des Anneaux*… Un manoir décrépi comme dans *Dracula*.

L'imprévu

C'est inévitable, un jour ou l'autre, les joueurs vont vouloir faire quelque chose **qui n'est pas prévu dans l'aventure**. Dans ce cas-là, ne paniquez pas ! Faites toujours ce qui vous paraît le plus réaliste ou logique.

Dans un premier temps, essayez de ne pas empêcher systématiquement les joueurs de faire ce qu'ils veulent. Cela dit, il ne faut pas non plus que les joueurs passent leur temps à évoluer en dehors de l'aventure. S'il le faut, rappelez-leur qu'ils ont une mission à accomplir et que personne ne va l'effectuer à leur place !

Et ne vous laissez pas embobiner par une déclaration péremptoire du type : « *Je grimpe en haut d'un arbre, de là-haut je verrai forcément ce qu'on cherche !* »

Le PJ peut tenter de grimper, mais pas tout en haut si le tronc est trop fin, et si le feuillage est dense ou si l'arbre n'est pas le plus haut de la région, il ne verra pas grand-chose…

Préparez la partie, mais n'en faites pas trop non plus, le risque serait de vouloir absolument maintenir les joueurs sur des rails. Faites-vous confiance, respirez un bon coup et rappelez-vous que le MJ doit tout le temps improviser. Finalement, assumez vos décisions, le MJ ne se trompe pas, il décide.

Être impartial et cohérent

Lorsqu'une situation qui n'est pas prévue par le scénario se présente à vous, vous devez toujours essayer d'être impartial et de ne pas favoriser les actions d'un joueur par rapport à un autre.

Vous devrez souvent penser contre vous-même si vous voulez y parvenir. Il est assez naturel d'avoir envie d'abaisser la difficulté d'une action si vous trouvez qu'elle est intéressante ou pertinente. Mais faites attention, si vos critères pour fixer une difficulté ne sont pas objectifs (en envisageant les chances de réussite en fonction

du contexte), certains joueurs remarqueront assez vite les incohérences et ils pourraient penser que vous fixez la difficulté à la tête du client, même si en réalité vous n'avez aucune intention de partialité.

Il en va de même d'une partie à l'autre, essayez d'être cohérent. Il en va de votre crédibilité, mais aussi de celle du monde où les PJ évoluent.

Impliquer les joueurs

Vous devez bien faire comprendre à vos joueurs que **c'est à eux de décider de ce que font leurs personnages**, et **pas à vous**. Plus ils seront impliqués dans l'aventure, plus ils passeront un bon moment et seront fiers de ce qu'ils ont accompli.

Pour impliquer vos joueurs, voici un petit truc essentiel : chaque fois que vous avez fini de lire la description d'une situation, posez-leur toujours la même question : « Que faites-vous ? »

Laissez-les ensuite décider de la suite des événements et réagissez en fonction de ce qu'ils vous diront…

Si les joueurs se séparent

Pour vos premières parties, vous pouvez leur demander d'être gentils avec vous et de rester groupés…

Par la suite, s'ils se séparent, par exemple en explorant un lieu ou pour enquêter en ville, jouez cinq minutes maximum avec un sous-groupe et demandez aux autres de s'éloigner, si c'est possible, pour ne pas entendre le récit d'une scène que leurs personnages ne voient pas. Alternez entre les sous-groupes. Une fois réunis, à eux de se raconter ce qu'ils ont pu voir et trouver.

En somme, n'oubliez pas que le jeu de rôle est un jeu de coopération et rappelez-le aux joueurs s'ils se séparent trop souvent. N'hésitez pas à leur montrer que l'union fait la force, les rencontres sont prévues pour tout un groupe, un PJ esseulé risque de mal finir. Si un joueur en particulier veut toujours partir en solitaire, ne lui accordez pas plus de temps qu'aux autres joueurs. Ce que nous voulons dire par là, c'est qu'un joueur sur quatre ne doit pas accaparer plus d'un quart de votre temps.

SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se construit par un dialogue entre le MJ (qui décrit la scène, les actes et paroles des éventuels PNJ, puis pose la question rituelle « *Que faites-vous ?* ») et les joueurs. Les conséquences des actions des joueurs suscitent une nouvelle description par le MJ, et ainsi de suite. Seuls le rythme et l'ordre de parole changent selon les circonstances.

Au calme

Si les PJ agissent de concert au calme, laissez-les discuter un petit instant et annoncer leur décision :

« On pourrait s'équiper un peu mieux, non ?
— Oui mais je préfère retourner vite au temple, il peut y avoir des curieux qui vont jeter un coup d'œil.
— Ça marche. MJ, on retourne au temple ».

Si toutefois les palabres entre joueurs s'éternisent, coupez court par un péremptoire « *Bon ! Que faites-vous ?* » Ou un pernicieux « *Un quart d'heure est passé…* »

Si rien n'est censé se passer de spécial, un long délai peut être résumé en une phrase : « *Le trajet se déroule sans problème* ». (Voir « Écoulement du temps ».)

Écoulement du temps

L'écoulement du temps durant une partie de jeu de rôle peut s'avérer complexe pour le MJ débutant. Le principe le plus important à comprendre est le suivant : l'écoulement du temps pour les joueurs (autour de la table, dans notre réalité) n'est pas le même que pour les personnages (dans le jeu).

Par exemple, si le MJ déclare en quelques secondes aux joueurs « *Vous passez une bonne nuit* » ou « *Vous avez voyagé toute la journée* », il a très bien pu s'écouler huit à dix heures pour les personnages (c'est le meneur qui décide de la durée exacte). À l'inverse, jouer un round de combat peut prendre cinq minutes autour de la table, alors que ce round correspond à six secondes d'action pour les personnages. En jeu de rôle, le temps est élastique.

Lorsqu'une règle ou une capacité indique une durée, il s'agit toujours de la durée en jeu du point de vue des héros, peu importe le temps que cela prend autour de la table. Par exemple, lorsqu'on indique trente minutes pour prendre une récupération rapide et pouvoir à nouveau utiliser une capacité indiquée une fois par combat, il s'agit de la durée du point de vue des PJ. C'est-à-dire que, pendant ce temps-là, le reste du monde continue de tourner : si les PJ se reposent trente minutes, leurs ennemis ont le temps de fuir très loin ou au contraire d'aller chercher des renforts !

En revanche, lorsqu'on indique une *durée de jeu* de deux heures pour un scénario, il s'agit cette fois du temps dont MJ et joueurs auront besoin pour le jouer.

En milieu incertain

Au cours d'une scène, les PJ vont souvent agir individuellement selon leur talent : « *Je fais le feu* », « *Je cherche des indices sur le sol ou sur les arbres* », « *Je monte la garde, mais dans un arbre où je peux me dissimuler* », « *Je cherche quelque chose à manger* ».

Interrogez chacun dans l'ordre autour de la table. Selon leurs actions, répondez comme suit.

En premier aux plus brefs à renseigner :

« Toi, tu allumes le feu, ça va te prendre quelques minutes ».

Puis à ceux qui doivent faire un test aux conséquences simples :

« Toi tu cherches des baies, des champignons ou des graines comestibles, mais la nuit tombe. Fais un test de Perception difficulté 15. Réussi ? *Très bien, tu en trouves, mais ça va te prendre un bon quart d'heure ».*

Et en dernier à ceux pour qui votre réponse va entraîner d'autres questions et réponses :

« Tu cherches des indices ? Fais aussi un test de Perception. Réussi ? Bien, tu remarques de petites empreintes de pieds griffus qui s'enfoncent dans le bois.

— Est-ce que je peux estimer combien ils sont ?

— Refais-moi un test de PER, difficulté 20 cette fois !

— Ah, raté !

— Hum, ils sont… plusieurs ».

Les variantes du « Que faites-vous ? »

Posez cycliquement ces questions aux PJ. Les joueurs ne doivent pas savoir à l'avance si vous faites juste avancer le scénario, s'il y a un danger qui menace ou un indice à repérer…

Que faites-vous ?

Qui fait quoi ?

Donnez-moi l'ordre de marche (voir paragraphe suivant).

Vous êtes en file indienne ou côte à côte ?

Faites un test de Perception !

Vous faites ça ? (Laissez un silence en observant les joueurs, puis poursuivez.) Bon, il ne se passe rien.

Vos personnages disent cela à voix haute ? (Si les joueurs échangent des propos confidentiels, plans d'action, moqueries… également dits par les personnages alors qu'ils sont dans un lieu où ils peuvent être entendus, la salle commune d'une auberge, un tunnel qui résonne, etc.)

Vous avancez vite et sans précaution, ou avec attention mais lentement ?

Qu'avez-vous en main ? (Armes, torches, accessoires peuvent être utiles, mais aussi gêner en cas de chute, faire gagner ou perdre du temps en cas de mauvaise rencontre.)

Ordre de marche

Si le chemin est étroit (sentier dans un bois dense, passage entre des rochers, tunnel) demandez l'ordre de marche : qui est devant, qui le suit, jusqu'à celui ou celle qui ferme la marche. En cas de piège ou d'embuscade, ceux qui sont en tête seront les premiers concernés. Mais s'ils sont attentifs, ce sont eux qui feront les tests de Perception (pour remarquer le piège, pressentir l'embuscade). En cas d'attaque à revers, c'est le dernier qui est concerné… Et un PJ au centre du groupe ne peut utiliser une arme de tir direct que si ceux qui se trouvent devant lui se sont décalés.

Le test passif

Pour les MJ qui ne souhaitent pas lancer les dés ou qui veulent maîtriser les informations données aux joueurs, il est possible de remplacer le test opposé (voir le chapitre « Système de jeu », en première partie) par un test passif.

- **Ne pas lancer les dés.** Pour certains MJ, lancer les dés et calculer les résultats constitue une distraction dont ils préfèrent se passer pour pouvoir se concentrer sur la narration des événements. L'idée est donc de lisser les résultats des jets de dé des PNJ en leur attribuant une valeur fixe, la valeur médiane (10) ; ainsi, seuls les joueurs lancent les dés.
- **Maîtriser les informations données aux joueurs.** Dans certaines situations, il peut être intéressant pour le MJ d'effectuer lui-même les tests des PJ à la place des joueurs. C'est en particulier le cas des tests de discrétion ou de perception. Il ne s'agit pas pour le MJ de « tricher » mais de maîtriser l'information donnée aux joueurs sans que ceux-ci ne soient influencés par le résultat chiffré du test. Ainsi, le MJ réalisant le test, le joueur ne peut pas savoir s'il réussit ou échoue ; il est alors contraint de prendre pour argent comptant la description que lui fait le MJ, et donc de se situer au même niveau de connaissance que son personnage. Dans cette situation, pour que le MJ n'ait pas à jeter également les dés pour la partie adverse, il va faire appel à un test passif.

Pour un **test passif**, le MJ demande aux joueurs, ou effectue lui-même, un test de caractéristique et considère que la partie adverse a obtenu un résultat de 10 sur le dé, auquel il applique les modificateurs adaptés. Il compare alors les résultats comme dans un test opposé classique pour déterminer la partie qui l'emporte.

> ***Exemple :*** *Laghva monte la garde devant le feu de camp tandis que ses compagnons dorment. Anaïs a précisé qu'elle est vigilante et effectue régulièrement une ronde. Comme un gobelin ayant une PER +4 s'est faufilé dans un buisson situé à proximité pour observer le groupe, Valentine décide d'effectuer un test passif de perception pour Laghva, et obtient un total de 12. Puisqu'il s'agit d'un test passif, Valentine ne jette pas les dés pour le gobelin, dont le résultat est automatiquement de 14 (10 + 4). Laghva échoue donc à son test, mais Anaïs ne le sait pas. Valentine lui raconte que, tandis que Laghva fait le tour du camp à la limite de cercle de lumière généré par le feu, elle entend le hululement d'une chouette à plusieurs reprises, avant d'apercevoir la silhouette de l'animal qui prend son envol. Mais rien d'autre n'attire son attention et elle retourne s'asseoir pour bénéficier de la chaleur des flammes. Anaïs acquiesce. Elle se demande si Valentine cache quelque chose, mais comme Laghva, elle ne peut que s'interroger sur ce qui se cache (ou pas) dans les ténèbres…*

Typer les PNJ

Pour donner vie à vos PNJ et pour aider les joueurs à les voir, les mémoriser et sentir leur attitude, essayez de jouer un peu leur personnalité, en plus de les décrire :

- par une petite modification de votre voix (rude, douce, d'enfant, chevrotante de vieille dame, accent italien ou asiatique, lente, hésitante, sifflante, affectée, etc.) ;
- par le vocabulaire (« *Bienvenue, mesdames, messieurs, donnez-vous la peine* », ou « *Qu'est-ce qu'y veut le grand brutal, là ?* ») ;
- par une mimique, une grimace, un regard au ciel, un air niais ou soupçonneux, etc.

Sans pour autant aller jusqu'au théâtre, vous pouvez sensiblement améliorer une rencontre grâce à ces éléments qui font partie de ce que les rôlistes appellent le *roleplay*.

EN COMBAT

En combat, c'est la règle de l'initiative et, éventuellement, la position des PJ sur le plan des lieux qui déterminent l'ordre de parole et d'action. S'il y a embuscade ou effet de surprise réussi, ce sont les agresseurs qui agissent en premier.

Chacun, à sa phase d'initiative, décide de ce qu'il fait (y compris vous, MJ, pour les PNJ qui sont présents, avec ou contre les PJ) : s'abriter, fuir, attaquer tel adversaire à sa portée, soigner un blessé, parlementer ou vociférer, etc. Appliquez les conséquences en suivant les règles de combat (et la fiche du PNJ, qui peut être un couard et fuir à la première blessure). Puis on passe au personnage suivant.

Il faut presser un peu les joueurs : un round de combat représente six secondes, il n'y a pas le temps de réfléchir. Chacun doit décrire précisément ses gestes au MJ, et il ne faut pas que les joueurs patientent trop entre deux tours de jeu ! Si un joueur hésite trop, indiquez-lui simplement que son tour est passé ! La prochaine fois, il prendra une décision plus rapidement, quitte à faire une erreur. Mais ces erreurs-là sont de la matière pour passer des moments épiques ou drôles qui resteront dans vos mémoires.

Plan et figurines

Prévoyez des feuilles (A3 si possible) ou un tableau blanc effaçable à sec pour dessiner les lieux à explorer (salle d'un château, souterrain, baraques à l'entrée d'une mine, etc.).

On ne dessine pas tout mais, en cas de risque de danger ou de combat, il est important de voir qui est où, qui peut combattre, qui peut accéder à une porte, monter sur un meuble, qui déclenche un piège. Pour identifier plus facilement les PJ et les PNJ sur le plan, certains MJ et

joueurs aiment utiliser des pions cartonnés ou des figurines 25 mm destinées au JdR.

À un autre niveau, il est bien aussi de préparer une carte générale des environs de l'action (type carte routière) pour que les joueurs se repèrent.

Équilibrer les combats

Le niveau d'une rencontre n'est pas une science exacte, le caractère aléatoire des dés peut faire mentir les probabilités. Aussi, un MJ attentif devra toujours être prêt à s'adapter pendant le jeu, si la malchance s'acharne sur les joueurs.

Si votre monstre enchaîne trois réussites critiques de suite, c'est à vous de décider si cela est acceptable et d'en faire une situation désespérée bien qu'amusante (par exemple, les PJ sont capturés et pourront échafauder un plan pour s'enfuir) ou si, à ce moment-là du scénario, vous préférez rester dans les clous et déclarer d'un air neutre que la créature vient de rater son attaque.

Le MJ triche

Une chose que les joueurs débutants ont parfois du mal à comprendre, c'est que le MJ ne joue pas contre les joueurs. N'hésitez pas à le leur rappeler s'ils ont un doute.

Le MJ ne triche pas, il s'adapte ! Ainsi, s'il décide de changer le résultat d'un dé à l'insu des joueurs, il doit le faire dans le seul but de permettre la poursuite de l'aventure, par exemple si un combat mineur tourne mal pour les PJ ou si un indice capital risque de leur échapper.

Toutefois, en tant que MJ, ne le faites jamais devant les joueurs ! Cela gâcherait la tension dramatique. Tout cela doit rester invisible, discret, à l'abri de votre écran (il est là pour ça) : les joueurs doivent toujours avoir l'illusion qu'ils sont seuls maîtres de leur destin.

Choisir les cibles

Lors d'un combat, le MJ décide quelles sont les cibles qui sont attaquées par les créatures qu'il contrôle. Cela peut parfois poser des problèmes aux MJ débutants. Le JdR n'est pas un jeu vidéo, les habitués du genre devraient laisser de côté les notions d'*agro* et de *tank* issues du MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*, c'est-à-dire jeu de rôle en ligne massivement multijoueur). Même si certaines capacités de guerrier permettent de concentrer l'opposition sur l'utilisateur de cette capacité, c'est aux joueurs de se débrouiller pour mettre en place leurs propres tactiques, le MJ quant à lui doit réfléchir en se mettant à la place de l'opposition.

Pour déterminer la tactique d'engagement de ses troupes, il doit avant tout se baser sur des considérations d'interprétation. Le combat doit tout autant être un moment de *roleplay* que d'autres séquences de jeu et s'appuyer sur cet élément pour se développer dans une direction logique.

Voici quelques questions et quelques idées qui pourront aider à sa résolution.

- Bagarre de taverne ou bataille rangée ? Dans le premier cas, chacun tape sur celui qu'il a devant lui, souvent au hasard. Dans le second, l'opposition s'organise selon un plan tactique.
- Bande de barbares ou unité militaire organisée ? Les premiers vont foncer sur ceux qui ont l'air les plus forts, tandis que les seconds disposent de gradés qui organisent une tactique efficace.
- Quel type d'adversaire affronte-t-on ? Des prédateurs naturels attaquent le plus faible en l'isolant et en se concentrant dessus. Des orcs noirs s'attaquent au personnage le plus costaud, question de principe. Des elfes des profondeurs s'acharnent sur la même cible pour l'éliminer au plus vite, etc.
- Dans certains cas, le niveau des PNJ et des créatures influe sur les qualités tactiques de l'opposition. Au niveau 10, un PNJ a déjà survécu à bien des batailles et devrait réagir de manière beaucoup plus tactique et vicieuse qu'au niveau 1.

À l'exception de quelques capacités de guerrier qui génèrent des limitations tactiques du déplacement des adversaires, les règles autorisent aux protagonistes de se déplacer aisément, n'hésitez pas à en jouer dans la limite de ce qui vous semble réaliste.

Trouver l'équilibre

Avec le temps vous constaterez que rendre une rencontre dangereuse sans qu'elle soit par trop mortelle est un art délicat. La puissance de chaque groupe peut grandement varier, d'une part en fonction des choix des joueurs (PJ très optimisés pour le combat ou au contraire axés sur l'aventure ou l'interprétation) et de leur équipement (plus ou moins d'objets magiques).

Afin de vous aider à doser la difficulté, le petit tableau ci-dessous, vous indique une valeur maximale pour les valeurs d'attaque et de DEF de vos PJ selon leur niveau.

Ces valeurs correspondent aux points forts de chaque PJ : par exemple, l'attaque au contact et la Défense pour un guerrier ou la valeur d'attaque magique pour un mage. Elles correspondent à des PJ de puissance standard, pas particulièrement optimisés et adaptés aux adversaires proposés. La DEF des profils qui ne combattent pas au contact peut sans problème se situer de 5 à 10 points plus bas.

Si vos PJ dépassent les valeurs indiquées, ils sont sans doute très optimisés. Dans ce cas, il est temps de faire très attention aux trésors auxquels ils ont accès et il va sans doute falloir corser l'adversité. Inversement, si vos PJ sont tous très en dessous, alors il vous faudra penser à leur donner un peu plus d'équipement magique ou simplement revoir la difficulté des rencontres à la baisse.

En somme, gardez toujours en tête que certaines combinaisons peuvent rendre vos PJ plus puissants qu'ils n'en ont l'air (et inversement), mais aussi que la chance est un facteur déterminant lors d'une rencontre. Un bon MJ devra toujours être capable d'adapter un scénario à son groupe en amont, puis de s'adapter aux aléas en cours de jeu.

Groupe de trois ou cinq joueurs

Par défaut, toutes les aventures de *COF* sont écrites pour un groupe de quatre personnages. Avoir un groupe plus ou moins nombreux (trois ou cinq personnages) implique que sa puissance globale est plus ou moins importante et nécessitera des ajustements de l'opposition rencontrée lors des combats. Dès l'étape de la création de personnage, il est possible d'adapter la puissance du groupe par les caractéristiques. Cela vous facilitera la tâche ensuite en cours de jeu.

Valeurs maximales selon le niveau										
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Attaque	+5	+6	+8	+9	+10	+12	+13	+14	+16	+17
Défense	19	20	21	22	22	23	23	24	24	25
Niveau	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Attaque	+17	+18	+18	+18	+19	+19	+19	+20	+20	+20
Défense	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30

Ainsi, si vous avez un groupe de trois personnages seulement, vous pouvez permettre à chaque joueur d'ajouter +1 à la valeur de deux caractéristiques différentes de son choix, sans dépasser +4. Pour un groupe de cinq joueurs, retranchez 1 point à la valeur d'une caractéristique, sans passer sous -2.

Notez que cette méthode est intéressante **si le nombre de joueurs dans votre groupe ne varie pas**. Dans tous les cas, tous les personnages d'un même groupe doivent être créés avec la même méthode et la même puissance.

Attention, cette mesure n'est pas suffisante pour équilibrer les combats, il s'agit seulement d'un pas dans la bonne direction, d'autres modifications quant à la difficulté des rencontres seront proposées aux MJ dans le cadre de la gestion des rencontres.

Groupe de deux joueurs

Avec un groupe de seulement deux joueurs, l'équilibrage est très délicat. Dans ce cas, afin de permettre aux PJ de faire face à la diversité des rencontres proposées, nous vous conseillons plusieurs modifications.

- Chaque PJ gagne +2 sur une caractéristique et +1 sur une autre (sans dépasser +4 avant les modificateurs de peuple).
- Utilisez des profils hybrides de façon à couvrir des voies issues de quatre familles différentes (deux familles de profil par PJ).
- Donnez à chaque PJ un niveau supplémentaire (ils débutent au niveau 2).
- Donnez-leur un niveau supplémentaire lorsqu'ils atteignent le niveau 10.

FIN DE PARTIE

Débriefing

Repassez-vous le film, dévoilez les ressorts de l'intrigue. Les joueurs sont curieux de savoir s'ils ont raté une piste, s'il n'y avait vraiment rien à découvrir à tel endroit où ils ont raté un test, ce qui se serait passé si… Et demandez au groupe de ne pas dévoiler l'histoire à des amis susceptibles de jouer votre scénario prochainement !

Jouer et rejouer

Pour les joueurs, un scénario se découvre comme une enquête ou une mission à vivre. Un groupe de joueurs ne peut jouer qu'une fois un scénario.

Ainsi, si ce groupe fait une nouvelle partie de jeu de rôle, ce sera avec un nouveau scénario, comme s'enchaînent les épisodes d'un feuilleton.

En revanche, si vous, MJ, avez apprécié un scénario, vous pouvez le faire jouer à autant de groupes que vous le souhaitez. Seule condition, ces futurs joueurs ne doivent pas avoir eu connaissance de l'histoire par d'autres.

STYLE DE JEU

Il n'existe pas une unique façon de *bien* faire du jeu de rôle : il y a presque autant de façons de jouer que de tables de jeu.

Type d'aventures : pour certains joueurs (ou MJ), les combats ou l'exploration priment sur les autres composantes de l'aventure. Pour d'autres, il s'agit de l'interprétation du personnage et les interactions avec les autres PJ ou PNJ. D'autres enfin placent au centre du jeu une bonne histoire ou la résolution d'une intrigue.

Relations entre les joueurs : certains joueurs aiment lorsque l'harmonie règne dans un groupe et que les décisions sont collégiales. D'autres aiment le chacun pour soi, voire l'esprit de compétition, des aspirations parfois difficiles à concilier au sein d'un même groupe. En général, le MJ récompense la coopération plutôt que le chacun pour soi afin de privilégier une certaine cohésion et une bonne ambiance autour de la table. Toutefois, ce n'est pas une règle absolue, si vos joueurs estiment que la façon la plus drôle de jouer, c'est de se tirer dans les pattes, pourquoi pas. Vérifiez seulement que cela convient à tous ceux qui sont autour de la table.

Gestion du hasard : côté MJ, certains estiment que les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran. Ils donnent aux joueurs l'illusion que leur destin tient à un jet de dé, alors qu'en réalité, le MJ garde le contrôle du résultat final, dans l'intérêt de l'histoire. À l'inverse, d'autres MJ lancent les dés devant les joueurs durant les combats, ce qui signifie que si la chance tourne du mauvais côté, les PJ doivent être prêts à subir une défaite mortelle. Cette technique incite généralement les joueurs à faire preuve de davantage de prudence… ou à optimiser leurs personnages pour le combat. Toutefois, rien n'oblige à systématiser une méthode, il est aussi possible de lancer les dés la plupart du temps derrière l'écran, parce que vous ne voulez pas qu'une rencontre sans importance mette une aventure par terre, et, à l'inverse, sur un climax, choisir de lancer les dés devant les joueurs pour souligner que le moment est grave et que tout peut arriver… ce qui anticipe de délicieux moments de tension dramatique.

Un style sur mesure

La liste précédente n'a pas vocation à être exhaustive. Il ne s'agit que d'exemples destinés à vous faire prendre conscience de votre influence sur le déroulement du jeu.

Nous vous conseillons de ne pas trop vous soucier de tout cela lors des premières parties. Puis, progressivement, essayez d'observer quelles sont les formes de jeu qui motivent le plus les différents joueurs à votre table afin de proposer à chacun d'eux des phases de jeu qui lui conviennent.

Conflit de style

Si vous constatez que les goûts de chacun, les vôtres y compris, sont trop différents et semblent inconciliables, alors il est temps d'en parler et de tenter de formaliser les attentes de chacun dans le but de parvenir à un compromis. Ce faisant, rappelez-vous que si un ou des joueurs n'ont pas les mêmes attentes que vous, ils ne sont ni de meilleurs ni de plus mauvais joueurs. Dans le pire des cas, si ce compromis ne satisfait pas certains d'entre vous, il vous faudra assumer le fait que vous ne pouvez pas jouer à ce jeu ensemble de façon satisfaisante. Parfois, il vaut mieux avoir l'honnêteté de se séparer d'un joueur plutôt que de gâcher le plaisir de tout un groupe.

Le joueur qui réinvente le scénario

Pour une première partie, évitez de jouer avec un scénariste de BD ou de films, ou un écrivain, qui risque de s'emparer de l'histoire : si vous avez décrit une porte fermée, un joueur vous annonce normalement qu'il l'ouvre pour savoir ce qu'il y a derrière. Un scénariste peut s'emballer et en décider lui-même : « *J'ouvre*

la porte… Derrière, je sens un souffle chaud et humide, une odeur de soufre, et… ». Stop ! Le joueur n'invente que ce que dit et tente de faire son personnage. Les conséquences, c'est le MJ qui s'en occupe !

C'est du moins le parti pris de *COF*. D'autres JdR fonctionnent différemment, mais ceci est une autre histoire…

Le « je »

Le joueur vivant l'action par le biais de son personnage décrira le plus souvent ses actions à la première personne : « *Je fais ceci, je tente cela, je dis ceci…* ». Mais il peut aussi rester en retrait, en utilisant la troisième personne : « *Lhagva allume un feu, puis fait le guet…* ». Le MJ, qui peut jouer divers PNJ en même temps, précise toujours qui il joue. « *La boulangère vous interpelle : "Ah étranger, goûtez donc mon pain !"* »

Autre exemple : « *Le type de gauche semble indécis, mais celui de droite casse une bouteille sur le bar et fonce vers vous…* »

ET FINALEMENT… LE CONSEIL DE PAPY DONJON

Ne vous angoissez pas outre mesure : le JdR, c'est facile. C'est à la portée de tout le monde ou presque. Lorsque j'ai commencé avec des copains du collège, ils étaient parfois plus intéressés par le fait de savoir ce qu'il y aurait au goûter que ce qu'il y avait dans l'aventure. Et malgré tout, on s'est bien marré. Parfois, on faisait n'importe quoi, mais ce n'était pas grave : ce qui est important, c'est qu'on s'amusait.

Pour le reste, on a appris sur le tas. À l'époque, il n'y avait pas de tutoriels, pas de vidéos, et pas de point de comparaison possible. Donc ne vous prenez pas la tête ! Et n'hésitez pas à vous appuyer sur les ressources que vous pouvez trouver sur Internet.

Cela dit, pour ce qui est des vidéos, attention. Certaines sont réalisées par des rôlistes et/ou des youtubeurs expérimentés, voire par des comédiens professionnels, dans un but de divertissement du spectateur. Ne vous attendez pas à obtenir nécessairement le même résultat autour de ta table sinon vous risquez d'être déçu. C'est comme si, en vous mettant au ski, vous vous attendiez à avoir immédiatement le niveau des athlètes des JO d'hiver !

L'important à retenir, c'est que c'est un jeu et qu'on est là pour s'amuser. Un jeu où personne ne gagne tout seul et tout le monde « gagne » lorsque l'histoire racontée vous a fait passer un bon moment. Si votre intention de MJ, c'est de faire en sorte que tout le monde passe un bon moment, ça ne peut que bien se passer.

S'il y a des règles oubliées, ou mal comprises, ce n'est pas bien grave. Les règles, en JdR, ce n'est pas le plus important. Beaucoup moins que dans de nombreux autres types de jeu. Les règles sont comme le code de la piraterie : une sorte de guide. Et le MJ est avant tout une sorte d'animateur, qui devrait avant tout suivre son « bon sens » et veiller à ce que tout le monde s'amuse.

LA TOUR ERRANTE

INTRODUCTION POUR LE MJ

Secret de MJ : les renseignements indiqués ci-dessous sont réservés au MJ, les joueurs ne doivent pas en être informés !

L'élément central de cette aventure est une étrange tour errante. Dans les villages des alentours, beaucoup pensent qu'il s'agit de l'ancienne résidence d'un puissant sorcier d'antan. Tous les enfants de la région ont un jour ou l'autre tenté de l'atteindre. En effet, lorsqu'on l'aperçoit au loin qui dépasse de la canopée, rien ne sert d'essayer de s'en approcher, car elle semble toujours s'éloigner, à la façon d'un arc-en-ciel, jusqu'au moment où elle disparaît… Celui qui prend la peine de se retourner peut alors constater qu'il l'aperçoit à présent loin derrière lui !

Si vous avez un PJ natif des environs, il connaît cette histoire ; et si vous avez un barde, vous pouvez lui accorder un **test d'INT (rumeurs et légendes) difficulté 15** pour en avoir entendu parler. La suite n'est connue de personne…

En réalité, cette construction faisait partie d'un dispositif constitué de plusieurs tours ensorcelées conçu par un puissant nécromant (**Sigméus le Noir**) à l'époque de sa domination sur la région et visait à asservir les populations. Plusieurs siècles après la défaite du mage et la destruction des autres flèches maudites, cette tour défectueuse continue à apparaître aléatoirement dans la forêt,

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ arrivent à une auberge dont tous les occupants ont disparu. En suivant les traces ou en étant à leur tour appelés par sa sirène envoutante, ils trouvent la tour maudite qui a causé les disparitions. Après avoir affronté les victimes possédées, ils peuvent détruire le dispositif maudit qui provoque ces événements.

FICHE TECHNIQUE

- **Type** • Investigation/action
- **PJ** • 4 à 6 PJ de niveau 1
- **Joueurs** • Tous niveaux
- **MJ** • Tous niveaux

Action •
Ambiance •
Interaction •
Investigation •

voyageant dans l'espace et le temps sans jamais être accessible. Hélas, aujourd'hui, quelque part au loin, une puissante magicienne vient d'utiliser un autre artéfact lié au nécromant (voir le chapitre suivant, *Requiem pour Clairval*) et ce faisant, elle a réactivé la vieille tour maudite par accident, sans même s'en rendre compte. Ce sont les conséquences de cette activation accidentelle que les PJ vont devoir gérer durant cette aventure.

CADRE DE JEU

Par défaut, ce scénario a pour cadre de jeu les Terres d'Osgild, le contexte optionnel de *Chroniques Oubliées Fantasy*, présenté succinctement dans cet ouvrage et détaillé dans l'*Atlas d'Osgild*. Toutefois, cette aventure peut être placée dans n'importe quel cadre de jeu de votre choix. Dans ce cas, il vous appartient de renommer ou non, les lieux selon vos préférences.

Cette aventure se déroule plus précisément dans la baronnie de Clairval (principauté d'Arly) et Clairval est la destination des PJ. Des orcs s'agitent à la frontière nord de son fief et le baron Roderick engage des aventuriers pour défendre la forêt de Myrviel. Dans ce contexte, cette aventure met en scène la fameuse tour errante des alentours de Clairval (voir l'*Atlas d'Osgild*).

De plus, l'aventure peut former une préquelle à *Requiem pour Clairval* (voir page 331). Si vous faites ce choix, la tour est réactivée par Maëla à son insu lorsqu'elle succombe au crâne de Zamorda et invoque une terrible vague de pouvoir pour créer son armée de morts-vivants.

INTRODUCTION DES PJ

Préparez la partie comme cela vous est conseillé au chapitre « Devenir MJ » (page 304). Une fois que vous êtes prêt, que vous avez réuni les joueurs et que chacun d'eux est en possession de sa fiche de personnage, démarrez en leur lisant le texte suivant :

« Vous vous êtes tous rencontrés en chemin et vous devisez joyeusement alors que les rayons du soleil déclinent, annonçant la fin de la journée. Par chance, vous n'êtes plus très loin de l'étape de la nuit, l'auberge du Vieux Pont, qui marquera votre entrée dans le bois de Myrviel ».

Demandez à présent à chaque joueur de présenter succinctement son personnage : nom et apparence physique suffisent, rien n'oblige un joueur à préciser qu'il est magicien ou guerrier, et encore moins voleur ! Ensuite démarrez la première scène.

SCÈNE 1 : COUP DE FOUDRE

Indication pour le MJ : Cette première scène est une scène de combat, l'unité de temps devient le round. Le but est de plonger les joueurs directement dans l'action !

Commencez par lire aux joueurs le texte suivant :

« Le crépuscule approche à grand pas alors que vous franchissez le vieux pont dont l'auberge tire son nom. Lorsqu'elle apparaît devant vous, la porte principale est grande ouverte et un silence de mort plane sur les lieux… Mais à peine avez-vous le temps de réaliser que cela n'a rien de normal qu'une fantastique explosion vous soulève de terre dans un éclair incandescent et le bruit terrifiant du tonnerre. Vous n'avez jamais été foudroyé de votre vie, mais vous ne doutez pas que c'est exactement ce qu'il vient de vous arriver ».

Demandez à chaque PJ un **test de CON difficulté 10**. Ceux qui réussissent perdent 4 PV, ceux qui ratent perdent 6 PV et sont *étourdis* (pas d'action) pendant un round. Tous sont *renversés* au sol et **assourdis**, leurs oreilles sifflent.

Au round suivant (ceux qui ne sont pas *étourdis* ont juste le temps de se relever, les autres sont encore au sol), deux chiens chargent.

Lisez le texte suivant :

« Vous ne comprenez pas, il n'y a aucun nuage dans le ciel, mais c'est bien la foudre qui vient de vous frapper. La terre noircie fume encore à l'endroit de l'impact, lorsque deux molosses noirs déboulent par la porte ouverte de l'auberge. Énormes, les yeux révulsés, complètement blancs, les babines retroussées dégoulinantes de bave, ils foncent sur vous sans même aboyer… »

À leur initiative, les chiens utilisent une action de mouvement pour approcher et leur action d'attaque pour mordre. Le son émis par la tour a rendu les deux chiens complètement enragés, rien ne peut les empêcher d'attaquer et ils combattent jusqu'à la mort. Un PJ proche de la nature comme un druide ou un rôdeur peut confirmer que le comportement de ces deux animaux n'est pas du tout normal.

Une fois le combat terminé, rendez-vous à la scène suivante, mais rappelez-vous et rappelez aux joueurs que **tous ceux qui ont raté leur test de CON sont encore à moitié sourds !** Il faut leur parler fort pour qu'ils entendent et ils ne perçoivent pas les sons les plus discrets. Vous pouvez leur signaler que cela risque de durer au moins jusqu'au lendemain. Contrairement à ce que les joueurs pourraient croire, ceci n'est pas une punition, mais plutôt un avantage pour la suite de l'aventure… mais chuuut, ne leur dites pas !

CHIENS FOUS (2) | **NC 1/2**

TAILLE MOYENNE, CRÉATURE VIVANTE

| **AGI** +1 | **CON** +1* | **FOR** +1 | **PER** +2 |
| **CHA** -2 | **INT** -4 | **VOL** +0 |

Défense 13
Points de vigueur 7
Initiative 12

Morsure +3 · **DM** 1d6+1

SCÈNE 2 : UN GRAND MYSTÈRE

Indication pour le MJ : La deuxième scène est une scène d'exploration et de recherche d'indice. Laissez le temps aux joueurs de bien chercher tout ce qu'ils veulent.

Poursuivez l'aventure en lisant ou en paraphrasant le texte suivant :

« Vous êtes essoufflés et choqués par la violence des événements, cette fin de journée qui promettait un repos bien mérité vire au cauchemars… Un silence de mort s'est abattu sur les lieux, la porte de l'auberge est restée grande ouverte. Que faites-vous ? »

Vos joueurs doivent choisir ce que fait leur personnage. Ils peuvent se reposer, fouiller l'auberge, explorer l'extérieur ou décider de reprendre la route. Ils peuvent faire une seule ou toute ces choses, dans l'ordre de leur choix. Ils peuvent faire d'autre choses encore que nous n'avons pas prévu et dans ce cas, il vous faudra improviser. Quel que soit la première action des PJ, **la nuit tombe pendant ce temps-là**. Rappelez aux PJ qu'ils sont épuisés, il faudrait trouver un endroit où dormir.

Se reposer rapidement

Plusieurs PJ sont sans doute en piteux état. C'est le moment de leur indiquer qu'ils peuvent se reposer. Une récupération rapide nécessite une pause de 30 min (et permet de dépenser 1 DR). À eux de voir s'ils veulent d'abord mener d'autres actions. Ne leur dites pas en avance, mais vous savez que comme il n'y a personne dans l'auberge, ils ne risquent plus rien. Bien entendu, ils peuvent se séparer : un PJ pourrait fouiller l'auberge pendant qu'un ou plusieurs autres se reposent. Pour cette fois cela sera sans conséquence, mais vous devriez sans doute leur expliquer qu'en jeu de rôle, comme dans les films d'horreur, se séparer et souvent une mauvaise idée, car l'union fait la force.

Fouiller l'auberge

Il n'y a plus âme qui vive à l'auberge, pourtant de nombreux éléments montrent qu'elle était occupée il y a seulement quelques heures.

Le rez-de-chaussée comporte une salle commune, une cuisine et une réserve. Il y a aussi une écurie attenante. L'étage comprend 6 chambres.

- **L'écurie** est vide et la porte grande ouverte. Il y a des traces récentes de crottin. Les chevaux des voyageurs se sont enfuis.
- Dans **la salle commune**, plusieurs chopes sont encore remplies de bière. Deux assiettes sales sont tombées au sol et leur contenu a disparu. Les chiens les ont fait tomber et ont mangé le contenu, les PJ n'ont aucun moyen de le savoir, mais les joueurs peuvent le deviner. Réussir un **test d'INT difficulté 10** permet d'estimer qu'il y avait sans doute une demi-douzaine de clients attablés.
- À **la cuisine**, la flambée est encore chaude et le pot au feu est à moitié brûlé comme s'il avait été oublié. Un **test d'INT difficulté 15** permet d'évaluer le moment où les lieux ont été abandonnés à environ 3 heures.
- À **l'étage**, la plupart des portes des chambres ne sont pas fermées à clé et elles sont inoccupées. Les PJ pourraient d'ailleurs décider d'y passer la nuit. Toutefois, quatre portes sont fermées à clé. Les clés de trois de celles-ci sont accrochées à un tableau de bois près de l'entrée de la cuisine. La dernière est posée au-dessus de la cheminée, c'est celle de l'aubergiste.

Les chambres. Si les PJ trouvent les clés et fouillent les chambres, ils trouvent quelques affaires de voyage dans deux des trois chambres et les vêtements de l'aubergiste et de sa femme dans la dernière, tout au fond du couloir.

La troisième chambre contient un coffret de métal et un livre posé sur la table de nuit. Les vêtements posés sur le lit suggèrent un peuple de petite taille, nain ou gnome.

- **Le coffret :** il est piégé et explose en infligeant 1d6 DM à celui qui l'ouvre. Si le personnage déclare qu'il cherche les pièges avant de l'ouvrir, demandez-lui un **test de PER (détecter les pièges) difficulté 15** pour remarquer le piège. En cas de réussite, le PJ peut faire un **test d'AGI (désamorcer les pièges) difficulté 10** pour le rendre inopérant (en cas d'échec le piège est déclenché).
- Le coffret contient un livre : un traité technique sur les armes à poudre. Auprès d'un artificier, ce livre peut se revendre 100 pa, mais si le coffret a explosé, il a perdu les trois-quarts de sa valeur (25 pa).

Pour le MJ : cette chambre était celle du gnome Perdibus, artificier de son état. Les PJ le retrouveront à la fin de cette aventure…

Si un PJ fouille une chambre à la recherche de bien de valeurs, cela lui prend 10 min. La première contient une bourse avec 12 pa, la seconde nécessite de réussir un **test de PER (chercher) difficulté 15** pour trouver 5 pièces d'or (valeur 50 pa) cousue dans l'ourlet d'une veste de cuir. La caisse de l'auberge contient 18 pièces d'argent. La chambre de l'aubergiste et celle du gnome ne contiennent aucun bien de valeur. Le trésor de l'aubergiste est caché à un endroit que les PJ n'ont aucune chance de trouver, à l'extérieur de l'auberge.

Explorer l'extérieur

Il n'y a aucun indice évident à l'extérieur, mais si les PJ cherchent des traces demandez-leur un **test de PER (pister) difficulté 15**. Comme la nuit tombe, un PJ qui ne voit pas dans le noir, souffre d'un *dé malus*.

- **Si un PJ atteint 15**, il trouve une serviette de table à une trentaine de mètre de l'auberge, vers le nord-est. Cet indice indique la direction dans laquelle les occupants de l'auberge sont partis et, donc, la direction générale de la tour (mais de nuit les PJ vont se perdre).
- **Si un PJ atteint 20**, il trouve de plus des traces de pas, plusieurs personnes qui

partent dans cette direction, mais il perd assez vite les traces dans la forêt.

- **S'il atteint 25** (seul un rôdeur avec la Voie du traqueur peut réussir cet exploit), il peut déterminer qu'il y avait une dizaine de personnes. Il est aussi capable, s'il le souhaite de suivre la trace jusqu'à la tour… Si c'est ce que font vos PJ, alors passez à la scène de l'appel de la tour.

TEST ET ÉCHELLE DE DIFFICULTÉS

Comme nous l'indiquons dans le chapitre « Les règles de base », il peut être intéressant, pour certains tests, de mettre en place une échelle de difficultés plutôt qu'une difficulté unique. Cette échelle permet en effet d'interpréter plus finement le résultat du test, ce qui est particulièrement utile pour des tests de PER, notamment le pistage dans la situation de l'exploration des environs de l'auberge du Vieux Pont.

Rester à l'auberge

Certes, le lieu est flippant… mais peut-être les PJ vont-ils décider de dormir sur place. Après tout, il y a de bons lits. Peut-être aussi voudront-ils organiser un tour de garde. Si vous avez des joueurs débutants, n'hésitez-pas à leur signaler que c'est une possibilité. Demandez-leur où ils dorment, qui monte la garde, dans quel ordre et combien de temps.

Que ce soit à l'auberge ou plus loin (voir ci-après), lorsqu'ils se reposent au moins 8 h, les PJ peuvent prendre une récupération complète, ce qui leur permet d'obtenir le résultat maximum sur un dé de récupération. Toutefois, pour cette fois, ce ne sera pas possible, en effet, leur sommeil est interrompu par l'appel de la tour (voir scène 3).

Partir plus loin

S'ils décident de quitter les lieux, rappelez aux PJ que la nuit est tombée et qu'ils sont épuisés, mais laissez-les faire. Environ une demi-heure après avoir quitté l'auberge, ils aperçoivent une masure sur le bord du chemin. Là aussi, la porte est restée ouverte… Il s'agit de la cabane d'un chasseur local. Elle est vide et abandonnée, mais il est très difficile de savoir depuis combien de temps. Sans doute moins d'une journée.

Cette fois, si les PJ ne s'arrêtent pas pour la nuit, **ils perdent tous un dé de récupération**. S'ils continuent à s'éloigner dans la nuit, l'appel de la tour résonnera peu de temps après… sinon attendez qu'ils s'endorment.

SCÈNE 3 : L'APPEL DE LA TOUR

Indication pour le MJ : Cette troisième scène est une scène d'action, mettez un peu de pression à vos joueurs. S'ils réfléchissent trop longtemps, indiquez que les compagnons qui sont sous l'effet de l'envoûtement commencent à s'éloigner et qu'il faut les rattraper !

La tour lance son appel vers minuit. À ce moment-là, il y a trois possibilités : les PJ peuvent être à l'auberge, dans la masure du chasseur ou en route pour s'éloigner des lieux. Peu importe. Il est aussi possible que les PJ aient réussi à suivre la trace des disparus : dans ce cas l'appel résonne alors qu'ils approchent de la tour, peut-être même alors qu'ils commencent à apercevoir l'étrange lueur intermittente à son sommet (voir scène 5, « La tour maudite »).

La description de la scène peut légèrement varier selon qu'un PJ dort à ce moment-là ou qu'il est déjà éveillé (tour de garde, par exemple).

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Le bruit du vent dans les arbres se transforme en quelques chose d'étrange, d'abord imperceptiblement puis de façon de plus en plus marquée. Un son lancinant, entre un hululement et une sorte de vibration indéfinissable qui monte et qui descend de façon

hypnotique. Lorsque son rythme accélère, vous constatez avec effroi que les battements de votre cœur se synchronisent avec lui ! »

Chaque PJ doit faire un **test de VOL difficulté 15** pour résister à l'appel. Les PJ qui ont conservé des séquelles auditives du coup de foudre du début de l'aventure obtiennent un **dé bonus** ! Cela constitue aussi un indice sur la façon dont il est possible de se protéger de l'appel.

Un PJ demi-orc obtient aussi un bonus de +5, car les orcs étaient des alliés du nécromant à l'époque où il dominait la région et le système avait été conçu pour ne pas les affecter.

Lisez le texte suivant aux joueurs dont le personnage a raté le test :

« Cette chose produit un effet envoutant sur ton esprit et t'appelle à elle. Tu ressens le besoin irrépressible de te diriger vers la source du son. Tu marches dans sa direction, tel un somnambule ».

Les PJ affectés perdent tout libre arbitre et rien ne peut les raisonner. Si on essaye de leur barrer le passage, ils tentent de contourner le problème et ils se débattent si on tente de les restreindre. Un PJ pourrait aller jusqu'à attaquer un ami.

- Si un PJ qui a résisté veut en plaquer un autre au sol, pour l'empêcher d'avancer, il doit réussir consécutivement un **test d'attaque au contact (à mains nues)**, suivi d'un **test opposé de FOR**. Si les PJ se mettent à plusieurs, chaque PJ supplémentaire apporte un bonus de +5 au test (un seul lance le d20). Le prisonnier tente de se libérer pendant encore une bonne minute, nécessitant encore **deux tests opposés de FOR**, pour qu'il ne puisse pas s'enfuir.
- La solution la plus simple consiste à boucher les oreilles de la victime. Un PJ qui approche par derrière et plaque ses deux mains de part et d'autre de la tête de sa cible doit réussir **un test de FOR opposé**. En cas de succès, la victime a droit à un nouveau **test de VOL difficulté 10** pour résister à l'appel et retrouver son libre arbitre. Si c'est encore raté, proposez au joueur d'utiliser **un point de chance** pour se libérer de l'envoutement, sinon plus rien n'y fait à part réduire le PJ à 0 PV pour l'assommer (voir les règles de DM temporaires, page 219) !
- Un barde qui jouerait de la musique pour couvrir le son maudit donnera aussi une nouvelle chance à chaque PJ envouté de résister, là aussi contre une difficulté de 10.

Se boucher les oreilles : un PJ ne peut pas se boucher les oreilles lui-même une fois qu'il a succombé au son. Ceux qui ont résisté peuvent le faire. Si les PJ cherchent quelque chose pour se boucher les oreilles, il est facile de récupérer la cire d'une bougie de l'auberge et de l'utiliser à cet effet. En fait, une fois l'appel initial lancé, cela n'a plus d'intérêt particulier, mais cela les PJ ne le savent pas…

Suivre l'appel

Une fois l'appel initial contré, le son hypnotique continue à être perçu, mais moins fortement. Ceux qui ont résisté ou qui ont été libérés de l'influence magique ont encore très envie d'aller dans cette direction, mais ils sont capables d'y résister. Peu importe, car les PJ savent à présent pourquoi les occupants de l'auberge ont disparu… et s'ils ont un tout petit peu le tempérament de héros, ils vont se diriger dans cette direction.

Si une partie des PJ est toujours sous l'influence de l'appel à la fin de la scène, ce n'est pas dramatique : ils se déplacent tels des somnambules et les autres PJ peuvent facilement les suivre pour voir où cela les mène !

Fuir !

Si vos joueurs décident de s'enfuir plutôt que de se diriger vers l'origine du son, il est temps d'avoir une petite discussion. Indiquez-leur qu'ils sont absolument libres de faire ce qu'ils veulent. Toujours !

Mais rappelez-leur aussi que s'ils évitent systématiquement les dangers, ils passeront à côté des

aventures et que leurs personnages resteront des quidams. Qu'ils ne deviendront jamais des héros. Ainsi va la vie. Après cela, s'ils veulent partir… *alea jacta est* !

Dans ce cas, cette aventure est terminée et les PJ ne passeront pas au niveau suivant. Pas cette fois, mais ce n'est sans doute que partie remise. Le mystère de la disparition des occupants de l'auberge du Vieux Pont restera à jamais entier et deviendra une légende. L'auberge sera déclarée maudite et abandonnée. Les personnes qui ont disparu seront perdues dans les limbes du temps. La tour errante continuera à réapparaître ici et là, hier et demain…

SCÈNE 4 : PIETRO

Indication pour le MJ : voici une scène d'interaction, dans laquelle vous allez interpréter le rôle d'un PNJ. Mettez-vous dans la peau du personnage ! Vous êtes jeune, terrorisé et vous avez du mal à vous exprimer…

Les PJ avancent dans le noir en direction de l'origine du son étrange, lorsqu'ils croisent le chemin d'un petit garçon caché dans les buissons.

- Si les PJ ne se sont pas bouché les oreilles, ils peuvent entendre des bruits de sanglots qui émanent d'un buisson pas très loin d'eux. S'ils sont à demi-sourd, il leur faut réussir un **test de PER (ouïe) difficulté 10** pour les percevoir.
- Si vos PJ ratent les sanglots, par exemple parce qu'ils se sont bouchés les oreilles, demandez-leur un **test de PER (vigilance) difficulté 15**, avec un *dé malus* si le PJ ne voit pas dans le noir. En cas de succès, le PJ repère le garçonnet caché dans le buisson.
- Finalement, si les PJ ne remarquent pas le petit garçon, lorsque le dernier PJ passe devant lui, Pietro se jette dans ses jambes… Surprise garantie !

Pietro s'accroche aux PJ en pleurant. Il faut commencer par réussir à le calmer avec un **test de CHA difficulté 10** avant de tenter de communiquer avec lui.

Pietro est le fils de l'aubergiste, il a presque huit ans. Il est malentendant et ne parle presque pas. Lorsqu'il essaye, sa diction le rend souvent incompréhensible. En revanche, il est approximativement capable de lire sur les lèvres. Les gens le considèrent généralement comme simplet, ce qui n'est pas du tout le cas. Son seul tort est d'être sourd dans un monde qui ne sait pas apprendre à parler aux porteurs de ce type de handicap. Voici ce qu'il est possible d'obtenir de lui avec un peu de patience :

- « Moi Pietro », en se désignant lui-même.
- « Sourd, je pas entendre ».
- « Maman partie, papa parti, tout parti », et il désigne une direction. Celle que les PJ suivaient.
- « Mal, méchant, mal ! », toujours en désignant la même direction.

Pour tout autre renseignement, il faudra force gestes et bien plus de patience encore. Le petit a été témoin du moment où tous les adultes de l'auberge se sont levés pour partir dans la forêt et il n'a pas compris pourquoi puisqu'il n'entend rien. Il a tenté de retenir sa mère, mais elle l'a bousculé. Il l'a alors suivie jusqu'à la tour, mais il a eu trop peur et a rebroussé chemin. Puis il s'est perdu dans les bois avant de tomber sur les PJ par hasard.

Désormais, il s'accroche à leurs basques… mais il est terrorisé à l'idée de retourner à la tour. Lorsque les PJ y arriveront, il restera caché à la lisière de la forêt.

SCÈNE 5 : LA TOUR MAUDITE

La clairière

Indication pour le MJ : Cette scène peut être résolue de plusieurs façons, par le combat ou en tentant au contraire de l'éviter.

Lorsque les PJ arrivent enfin à la tour, **lisez ou paraphrasez le texte suivant** :

« Vous arrivez bientôt à la lisière d'une vaste clairière. Une énorme tour noire occupe son centre. Son sommet émet le son que vous suivez depuis le début, ainsi qu'une lueur stroboscopique qui éclaire les lieux de façon sporadique. Sous cet éclairage intermittent, vous apercevez une grande ouverture au pied de la tour, une porte de métal est ouverte. Cinq personnes sont dispersées devant l'entrée, debout, la tête légèrement renversée en arrière, dans une posture assez peu naturelle ».

Un **test de PER difficulté 10** permet de remarquer que leurs yeux sont révulsés et totalement blancs, exactement comme les chiens enragés que les PJ ont affrontés à leur arrivée à l'auberge.

Si les PJ sont cachés à la lisière de la forêt en compagnie de Pietro, le petit désigne un homme en tablier de cuir et dit simplement « Papa ». Il s'agit de l'aubergiste.

Si les PJ tentent d'entrer dans la tour, les cinq humains possédés les attaquent. Ils griffent et mordent comme des forcenés. Les PJ ont plusieurs possibilités :

- **Combattre normalement.** Cela signifie tuer des innocents. Demandez à vos joueurs si c'est bien ce qu'ils veulent… Si c'est le cas, Pietro se jette sur le PJ qui tente d'occire son père, infligeant un *dé malus* au PJ !
- **Assommer les forcenés.** Cela signifie que les PJ doivent infliger des DM temporaires. Les règles indiquent que si l'arme n'est pas adaptée (épée, arc, etc.), elle impose un *dé malus* en attaque. Les armes adaptées sont le gourdin, le bâton et la simple branche (tous infligent 1d4 DM) ainsi que les mains nues (1d3 DM).
- **Passer en force**, puis se barricader en refermant la porte. Chaque PJ qui force le passage doit faire un **test au choix de FOR** ou d'**AGI difficulté 15**. En cas de réussite, il subit une attaque ; en cas d'échec, il en subit deux. Voir le profil des forcenés ci-dessous.
- **Utiliser la furtivité.** Un PJ pourrait contourner et s'approcher de la porte en restant hors de vue en passant derrière eux. Il faut alors réussir un **test d'AGI (discrétion) difficulté 10**. Si le PJ porte une armure, il subit de plus un malus égal à la valeur de DEF de celle-ci. En cas d'échec les forcenés attaquent et on revient à un combat ou à une tentative de passage en force.

Il est trop tard pour leur boucher les oreilles, cette stratégie est vouée à l'échec.

FORCENÉS (5) | **NC 1/2**

TAILLE MOYENNE

| **AGI** +0 | **CON** +2* | **FOR** +2* | **PER** +0 |
| **CHA** -2 | **INT** -3 | **VOL** +6 |

Défense 11
Points de vigueur 9
Initiative 10

Coups et morsures +3 • **DM** 1d3+2
À cause de leur force décuplée par l'appel de la tour, les forcenés réduisent de 2 les DM temporaires qu'ils subissent. Si les PJ utilisent cette méthode, ce sont donc des adversaires redoutables !

Explosion

Lorsque les PJ entrent dans la tour, **lisez ou paraphrasez le texte suivant** :

« Au moment où vous franchissez la porte de la tour, une très violente explosion secoue tout l'édifice et fait trembler le sol. Quelques pierres se détachent même de la tour et tombe au sol avec fracas ».

Si les forcenés n'ont pas été vaincus, ils perdent l'équilibre et sont *étourdis* pendant un round (ils n'agissent pas). L'occasion est parfaite pour refermer la porte et la barricader.

Pour le MJ : c'est le gnome artificier de l'étage du dessus qui vient de faire exploser une bombe pour se débarrasser du gardien de pierre.

Rez-de-chaussée

Indication pour le MJ : Cette scène est une scène d'ambiance, elle a pour but de mettre les PJ mal à l'aise et de leur faire comprendre l'urgence de la situation.

Si les PJ arrivent jusque-là sans avoir vaincus les forcenés, ceux-ci tentent de les poursuivre à l'intérieur, à moins que les PJ n'aient la présence d'esprit de barricader la porte rapidement. Une barre permet de la refermer.

Ensuite lisez le texte qui suit :

« Quatre blocs de pierre rectangulaires massif sont disposés au centre de la pièce. Ils sont légèrement phosphorescents et éclairent la pièce d'une lueur malsaine. Quatre individus, deux hommes et deux femmes, sont couchés dessus. Leur teint est cireux et le rictus qu'ils arborent ne laisse aucune place au doute : ils souffrent. Tous ont les yeux révulsés. Un escalier mène vers l'étage ».

Les victimes sont des gens ordinaires. L'une des femmes porte encore un tablier de cuisinière, c'est la mère de Pietro, la patronne de l'auberge. Ces corps sont ceux des derniers disparus de l'auberge. Ils sont collés aux pierres maudites avec une force qui défie l'imagination, il est impossible de les libérer sans les arracher morceau par morceau, ce qui n'en doutons pas les tuerait !

La tour est en train de drainer leur énergie et ils dépérissent à vue d'œil (si vous comptez enchaîner « La tour maudite » avec « Requiem pour Clairval », cette énergie sert à renforcer le pouvoir du crâne de Zamorda). D'ici une heure, ils seront morts et leur corps sera alors réduit en cendres emportées par le vent. La tour appellera ceux qui attendent dehors pour qu'ils subissent le même sort.

Premier étage

Indication pour le MJ : Cette scène d'enquête a pour but de donner des indices aux PJ sur le destin du gnome Perdibus, ainsi qu'un moyen expéditif de venir à bout du dispositif sommital de la tour.

L'escalier débouche sur une porte de pierre. Elle s'ouvre facilement si on la pousse.

Lorsque cela est fait **lisez ou paraphrasez le texte suivant :**

« Immédiatement une odeur de poudre vous agresse les narines. La salle est ravagée. Quelques flammes dansent encore sur les restes du mobilier de bois qui a été soufflé. L'explosion a même ouvert une brèche dans la tour. Ce faisant elle a aussi révélé un passage dans le mur, un escalier qui monte vers le haut.

Une statue de guerrier en pierre git au centre de la calle brisée en deux par l'explosion ».

Si un PJ s'intéresse aux morceaux de la statue, **lisez ou paraphrasez le texte suivant :**

« La sculpture est d'une qualité exceptionnelle. Elle était armée d'une véritable épée en métal, tachée de sang. Chose incroyable lorsque vous la regardez, la statue desserre le poing et l'arme tombe de son bras brisé ! Puis elle ne bouge plus. Avez-vous rêvé ? »

L'arme est une épée à deux mains de très belle facture.

Si un PJ s'intéresse au cadavre du gnome, **lisez ou paraphrasez le texte suivant :**

« Le petit être est mort et bien mort. Il porte plusieurs entailles sévères au thorax et son crâne est recouvert de sang, et il semble qu'il a été violement projeté contre le mur lors de l'explosion. Il a les oreilles bouchées par de la cire. Il porte une sacoche de cuir en bandoulière et tient quelque chose dans son poing serré ».

Si un PJ lui ouvre la main, il trouve un briquet à amadou. S'il fouille la sacoche, il trouve une grosse sphère de métal dont il dépasse une mèche…

Il n'y a rien d'autre à trouver dans la pièce. Le mobilier est brisé, les quelques livres et parchemins ont brûlé.

Sommet de la tour

Indication pour le MJ : Pour garder du rythme lors de cette scène, ne laissez pas les PJ se poser de questions trop longtemps, le son monte et ils doivent prendre une décision rapidement ou succomber à nouveau à l'appel fatal…

Lorsque les PJ entament l'ascension de l'escalier qui mène au dernier étage de la tour **lisez ou paraphrasez le texte suivant :**

« Avant même d'entrer dans la pièce, vous distinguez des éclairs de lumière qui crépitent en produisant des sons secs, chacun d'eux provoque alors une note étrange et ses notes se mêlent pour constituer cette longue mélopée plaintive qui envoute ceux qui l'écoute. En arrivant au sommet des escaliers, vous comprenez enfin.

Le dernier étage est couvert, mais dispose de trois fenêtres ouvertes sur la nuit. Un cristal translucide est installé au milieu de trois énormes diapasons de métal de près de deux mètres de haut. Les lueurs sont provoquées par de petits arcs électriques qui émanent du cristal et percutent les diapasons, formant les notes que vous entendez. Toutefois, l'un des diapasons semble être sorti de son logement et il est tombé sur le cristal ».

Demandez aux PJ présents un **test de PER difficulté 10**. En cas de succès, ils remarquent que le cristal présente une fêlure à la suite de cet impact.

Les PJ sont libres de faire ce qu'ils veulent, mais s'ils attendent un peu trop, signalez-leur que leur cœur commence à s'emballer et à se synchroniser avec le rythme des notes des diapasons… Ici l'influence du son est plus puissante. S'ils persistent à procrastiner, un **test de VOL difficulté 10** pour ne pas céder à nouveau à l'envoutement devrait les pousser à se décider à passer à l'action (rappelez-leur d'utiliser un **point de chance** si besoin !). Ici, se boucher les oreilles est une stratégie inutile, le son les transperce tout entier et les prend aux tripes.

Dès que les PJ interagissent avec le cristal, que ce soit en déplaçant les diapasons (**test de FOR difficulté 15**), en frappant sur le cristal ou en balançant la bombe de Perdibus dessus, le cristal explose dans une énorme déflagration.

Si la scène s'enlise, considérez qu'il suffit qu'un PJ approche une arme de métal à proximité du cristal pour provoquer un éclair, à la façon dont un paratonnerre attire la foudre. Le PJ subit 1d6 DM et ensuite, le cristal explose !

Où que soient les PJ à ce moment-là, un éclair de lumière blanche frappe chacun d'eux… Vous pouvez passer à la scène suivante.

SCÈNE 6 : RETOUR VERS LE FUTUR

Indication pour le MJ : Scène d'ambiance, la conclusion est un rebondissement final qui doit laisser les joueurs dans le doute sur ce qui leur est vraiment arrivé. L'histoire n'explique pas tout et cela est volontaire, la magie doit forcément rester un peu mystérieuse…

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Vous avez déjà vécu cette douloureuse et incandescente sensation aujourd'hui. Bis repetita…*Vous êtes frappé par un puissant éclair qui vous aveugle et déchire vos tympans. Vous gisez au sol, le souffle coupé et vous peinez à vous assoir. C'est alors que vous comprenez que quelque chose cloche.*

Face à vous, la porte de l'auberge du Vieux Pont s'ouvre à la volée. Une dizaine de personnes sortent du rectangle de lumière et encerclent avec sollicitude votre petit groupe éparpillé autour de l'impact encore fumant. Vous reconnaissez la dame au tablier que vous avez vue sur un bloc de pierre, elle tient le petit Pietro par la main. Le gamin vous fixe avec un regard pénétrant. Vous reconnaissez tous les autres.

C'est alors qu'une nouvelle explosion fait trembler le sol, un jet de feu illumine la façade de l'auberge et souffle tout un pan de l'étage. Des débris de verre et de bois s'abattent sur vous et les gens crient en se protégeant la tête ».

Selon vos goûts, mais aussi selon le temps qu'il vous reste, vous pouvez jouer la fin de cette aventure de façon classique ou terminer en poursuivant simplement la narration. Dans le premier cas, inspirez-vous du texte qui suit pour faire jouer les scènes correspondantes.

Dans le second cas, **lisez simplement le texte à vos joueurs** :

« Rapidement une chaine humaine se forme pour éteindre l'incendie naissant. Encore secoués, vous faites de votre mieux pour aider. On vous presse de questions que vous n'entendez pas bien, encore sonnés. Vous avez vu tous ces gens-là devant la tour ou sur les blocs de pierre. Mais eux ne semblent pas vous reconnaître.

La patronne demande qu'on vous laisse tranquille et on vous trouve une chambre pas trop ravagée par l'explosion. Le lendemain, vos problèmes auditifs se résorbent et vous apprenez qu'un gnome du nom de Perdibus est mort dans l'explosion de sa chambre. Officiellement vous avez été victime d'une autre explosion de son cru… Avez-vous rêvé tout ce que vous avez vécu ? Vous n'êtes certain de rien. Mais décidément, ce Pietro vous regarde bizarrement ».

Si les PJ ont récupéré ou perdu des objets au cours de cette aventure, ils ont disparu. Par conséquent, ils n'ont pas de preuve tangible de ce qui leur est arrivé, seulement leurs souvenirs communs.

Si les PJ essayent de communiquer avec Pietro, il se contente de poser son index en travers de ses lèvres. Être malentendant est déjà assez compliqué pour lui, il n'a pas vraiment envie de passer pour un fou. On vous l'a dit, ce gamin est loin d'être bête…

Si vous le souhaitez, les PJ peuvent passer au niveau 2

L'histoire peut se terminer là, mais il serait dommage de s'arrêter en si bon chemin : le *Requiem pour Clairval* attend vos héros…

REQUIEM POUR CLAIRVAL

INTRODUCTION POUR LE MJ

Nous sommes en 325 PM (post Monastir). Il y a 41 ans (soit en 284 PM), les Héros de Clairval ont libéré les enfants du village éponyme, empêchant Sigméus le Noir, le spectre vengeur d'un puissant nécromant de retrouver sa puissance d'antan (voir *Chroniques Oubliées Fantasy – Boîte d'initiation*). Cet incident a priori complètement clos, les Héros de Clairval continuèrent à jouer un rôle déterminant dans les événements majeurs affectant la principauté d'Arly (*COF - Vengeance*), puis toutes les Terres d'Osgild (*COF - Anathazerïn*). Hommage à ces héros de la première édition du jeu, *Requiem pour Clairval* met en scène leur destin tragique, symbole du changement d'édition et du passage à une autre époque narrative.

Les Héros de Clairval : Maëla la magicienne elfe, Krush le guerrier semi-orc, Karoom le prêtre nain, Félindra la rôdeuse et son loup Shade, et Roderick le voleur, devenu baron de Clairval.

Le crâne de Zamorda

Il y a cinq mois, Roderick à présent très vieux et malade (il a 71 ans) constate que le spectre de Sigméus a repris forme au fond de sa crypte. Karoom se charge de le renvoyer dans les limbes une fois de plus, mais inquiet, il fait mander Maëla et lui suggère d'enquêter sur ce phénomène.

EN QUELQUES MOTS...

La magicienne Maëla a succombé au crâne maudit de Zamorda et est devenue reine des ténèbres. Mais son ancienne amie, Félindra, est parvenue à subtiliser le crâne. Traquée par les hordes de Maëla, blessée, elle rencontre de jeunes héros. Elle leur confie l'artefact maudit pour qu'ils l'apportent au baron Roderick, tandis qu'elle essaie de retenir les zombies qui déferlent sur le pays…

FICHE TECHNIQUE

- **Type :** Course contre la montre/Action
- **PJ :** 4 à 6 PJ de niveau 2
- **Joueurs :** Tous niveaux
- **MJ :** Tous niveaux

Action · ⬢⬢⬢
Ambiance · ⬢⬡⬡
Interaction · ⬢⬢⬡
Investigation · ⬢⬡⬡

La magicienne découvre alors que Sigméus est lié à un puissant artéfact qui le rappelle, encore et encore à lui à travers les limbes. C'est ainsi que Maëla, Krush et Karoom se mettent en quête du crâne maudit de Zamorda.

Après bien des péripéties, la piste de l'artéfact maudit les conduit enfin dans la cathédrale inversée de Krinekov, dans les monts Vierges. Hélas, tandis que Krush et Karoom succombent en affrontant le terrible dragon Pestifilax et ses séides, Maëla cède au pouvoir du crâne.

Devenue reine des ténèbres et après avoir ramené à la non-vie ses deux compagnons, Maëla commence à établir un royaume maléfique dans les monts Vierges. Elle soumet les tribus barbares comme les orcs à son pouvoir ténébreux et se prépare à déferler sur les nations civilisées.

Félindra forever

Mais un grain de sable vient se glisser dans les rouages de ce plan terrifiant. Ce grain de sable est porté par l'inflexible volonté et la ruse inégalée de Félindra. La plus discrète des Héros de Clairval parvient à jouer à Maëla un tour dont elle est la seule à avoir le secret. Une nuit, avec l'aide de Shade, son fidèle loup, elle s'empare du crâne de Zamorda et s'enfuit avec.

Son plan n'est pas très clair, mais elle sait que sans l'artefact, Maëla est affaiblie et ne pourra pas lancer son assaut avant longtemps. Le crâne de Zamorda est peu ou prou ce que l'Anneau unique est à Sauron dans *Le Seigneur des anneaux*. Félindra se dirige donc vers Clairval pour demander conseil à Roderick qui, en vieillissant, est devenu un érudit respecté.

Mais Maëla n'est pas décidée à se laisser dépouiller de son artefact sans réagir. Même si, à cette distance, son pouvoir est très amoindri, elle invoque les forces des ténèbres à travers la relique pour stopper Félindra et récupérer l'objet. Et devinez qui est justement dans les parages et se retrouve en plein milieu de cet affrontement ? Nos PJ…

INTRODUCTION DES PJ

Cette aventure peut se jouer de façon isolée ou dans le cadre d'une campagne que vous avez déjà commencée (par exemple, en jouant le scénario précédent, *La Tour maudite*). *Requiem pour Clairval* peut même être le point de départ d'une campagne.

Au début de ce scénario, les PJ se trouvent ensemble au beau milieu de la forêt de Clairval. À vous de décider ce qu'ils font là et comment ils se sont retrouvés ensemble ; n'hésitez pas à vous appuyer sur chaque joueur pour cela, en lui demandant de proposer une raison pour son personnage.

Peut-être viennent-ils seulement de se rencontrer et de faire connaissance : tous se dirigent vers Clairval où le baron Roderick recrute des aventuriers pour défendre la zone de Fort Boueux attaquée par des orcs. Une fois de plus.

S'ils ont joué *La tour maudite*, ils ont repris la route et font étape…

Toujours est-il que, lorsque le scénario commence, les PJ sont donc assis autour d'un feu de camp, un soir d'été, dans une petite clairière d'une dizaine de mètres de rayon, perdue au milieu de la forêt de Clairval.

SCÈNE 1 : FÉLINDRA ET LES ZOMBIES

Les PJ sont encore à une demi-journée de marche de leur destination et ont décidé de profiter de cette belle météo pour une nuit à la belle étoile. Ils devisent joyeusement autour du feu de camp tandis qu'un lapin rôtit doucement à la broche.

Soudain des nuages ténébreux masquent la brume, le tonnerre se met à gronder et un vent tempétueux balaye la forêt. Toute la nature s'est tue et la vitesse à laquelle cela se produit n'a rien de naturel.

Chaque PJ doit faire un **test de PER (vigilance)**. Les PJ qui voient dans le noir obtiennent un *dé bonus*. Donnez-leur les informations qui correspondent, selon la difficulté atteinte :

- **Moins de 10 :** le PJ est surpris et tourne le dos aux nouveaux arrivants, il ne peut pas agir au premier round.
- **11 à 19 :** le PJ n'est pas surpris, il aperçoit des silhouettes humaines qui sortent du bois. Elles ne sont pas armées. Il peut réagir comme bon lui semble : attendre (et alors agir après les créatures) ou immédiatement (par exemple, attaquer ou lancer un sort). Demandez aux joueurs concernés de choisir leur action avant de révéler la suite (ce que savent ceux qui ont atteint 20 à leur test de PER, voir ci-après).
- **20 et + :** le PJ n'est pas surpris, il distingue le pas claudiquant des créatures, leur peau décharnée et pourrissante, leurs vêtements en loques. Ces personnes sont mortes depuis longtemps et elles ne sont pas venues pour partager le repas, sauf si les PJ sont le repas !

Au départ, les zombies sont positionnés à la lisière de la forêt, à 10 m du feu de camp. À leur tour (Init. 8), les zombies se dirigent vers les PJ, leur déplacement de 10 m est suffisant pour atteindre le feu de camp et attaquer.

ATTAQUE GROUPÉE

L'attaque des zombies est l'occasion de présenter un outil du MJ : l'attaque groupée.

Attaque groupée : lorsque plusieurs créatures similaires attaquent un PJ, le MJ fait **un seul test d'attaque** auquel il ajoute un bonus qui dépend du nombre de créatures :

- 2 créatures : +5
- 3 créatures : +10
- 4 créatures : succès automatique

Les DM sont infligés normalement (le nombre de créatures augmente les chances de toucher, pas les dégâts).

ZOMBIE HUMAIN | NC 1

CRÉATURE NON-VIVANTE

| **AGI** -1 | **CON** +1 | **FOR** +2 | **PER** -2 |
| **CHA** -4 | **INT** -4 | **VOL** +6 |

Défense 10
Points de vigueur 12
Initiative 8

Mains nues +4 · **DM** 1d4+3

RÉSISTANCE AUX DM :

Divisez par deux tous les DM infligés au zombie par des armes saufs s'il s'agit d'armes tranchantes comme les épées ou les haches.

Note de conception : les zombies habituels se déplacent lentement, mais pas ceux-ci parce qu'ils sont attirés par l'énergie ténébreuse du crâne de Zamorda. En revanche, ils ont seulement 12 PV.

Une première vague de huit zombies sort du bois, tous du même côté. Ils attaquent les PJ en fonction de leur position sur le plan (si vous utilisez un plan, que vous dessinerez-vous-même).

L'arrivée de Félindra

Dès qu'un PJ est en difficulté, un énorme loup gris sort des ténèbres avec une vitesse fulgurante. Il happe le zombie qui allait réduire le PJ à 0 PV (le PJ ne subit pas les DM). Une femme sort du bois à sa suite en claudiquant. Elle s'adosse à un arbre avec peine et décoche une succession rapide de flèches sur ses cibles, faisant mouche à chaque fois en pleine tête. Selon les besoins, un zombie peut être seulement blessé ou achevé s'il était déjà blessé. Avec son aide (elle abat au moins un zombie par round), les zombies devraient rapidement être exterminés.

Post apocalypse et explications

Dès que le combat est terminé, la rôdeuse (Félindra) s'écroule au pied de l'arbre et sort des plantes de sa besace tout en commentant sans regarder les PJ.

« Ces cochonneries ne sont pas sensées courir aussi vite, je me suis fait avoir comme une bleue ! »

Puis elle ajoute : « Hé les jeunes, venez par ici que je vous fasse profiter de ma médecine… Désolé, tout ça est ma faute, mais je n'ai pas vraiment fait exprès. Shade, va ! Monte la garde ! »

L'énorme loup s'éclipse dans la forêt…

Après avoir mâché et recraché les herbes, elle fabrique un emplâtre qu'elle applique sur sa jambe avant de passer un bandage par-dessus. Puis elle leur propose de leur faire bénéficier du même traitement (l'effet n'est pas immédiat, voir scène suivante). Si les PJ lui proposent des soins, elle leur conseille de commencer par eux-mêmes.

Pendant ce temps, elle explique aux PJ le destin des Héros de Clairval (voir « Introduction pour le MJ »). Étant donné l'urgence de la situation, elle ne s'attarde pas sur les détails et reste très synthétique.

SCÈNE 2 : COURSE DANS LES TÉNÈBRES

À peine a-t-elle eu le temps de terminer les emplâtres que le loup revient en grondant. Juste après, des craquements sinistres se font entendre dans les bois, à l'opposé de la clairière. De nouvelles silhouettes décharnées apparaissent, mais cette fois, une énorme créature les domine et renverse un arbuste. Elle ressemble à un énorme ours muni de la tête et des serres d'un oiseau : un ourhible ! Mais un ourhible dont la moitié de la tête a été arrachée et dont le pelage putréfié suinte un liquide sombre.

La rôdeuse se redresse avec peine en lâchant *« Fiente de drac ! »*. Elle interpelle le PJ avec la plus haute valeur en CHA : *« Toi prend-ça ! »* et lui tend un sac. *« Apporte ce sac au baron Roderick, à Clairval. Dis-lui que c'est de la part de Félindra. Ne touche pas à ce qui est là-dedans, sous aucun prétexte ! Ce que ce sac contient est plus important que ta vie. Rappelle-toi, n'ouvre pas le sac ! »*

Puis, si les PJ hésitent ou commencent à poser des questions, elle ajoute : *« Fuyez pauvres fous ! Je ne vais pas pouvoir les retenir longtemps ! Fuyez et ne vous retournez pas. Si vous échouez, des milliers de gens vont mourir ! »*.

Puis elle décoche une flèche sur l'ourhible.

Poursuite

Les PJ s'enfuient dans la forêt. Au départ, ils ne semblent pas poursuivis, mais assez rapidement demandez-leur **un test de PER**. Celui qui fait le plus haut résultat détecte des bruits de course qui se rapprochent.

Les PJ peuvent tenter de semer leurs poursuivants en réussissant des **tests d'AGI difficulté 10**. Chaque PJ subit **un malus égal à la valeur de la DEF de son Armure**.

- Au premier échec, les zombies se rapprochent.
- Au second échec, un zombie réussi à rattraper le PJ et il lui porte une attaque (test normal).

- Au troisième échec, plusieurs zombies encerclent le PJ et il subit automatiquement des DM (1d6+3) avant de réussir à briser le cercle.
- Échec critique : le PJ s'est foulé la cheville et subit un *dé malus* aux prochains tests d'AGI de cette scène.
- Réussite critique : le PJ aide et soutient un compagnon ; il lui permet de relancer un échec à ce tour.

MAL EN POINT ?

Félindra a proposé un emplâtre aux PJ, dont l'effet n'était pas immédiat. Vous vous souvenez ?

À vous de décider à quel moment ses plantes médicinales font effet : avant de traverser la rivière ou après, ce qui permettra de mettre un rebondissement pendant la poursuite.

Effet de l'emplâtre de Félindra : récupération de 2d6 PV

Et au milieu une rivière

Quoi qu'il arrive, au troisième test, les PJ arrivent au bord d'une rivière. Si un PJ a raté ses 3 tests, les zombies sont sur leurs talons. Sinon, ils ont un round d'avance par succès du moins doué des PJ (ceci en partant du principe que les PJ restent solidaires et groupés) :

- **1 seul test réussi :** 1 round ;
- **2 tests réussis** : 2 rounds ;
- **3 tests réussis** pour tous les PJ (ils sont très forts !) : 3 rounds.

Les flots de la rivière sont tumultueux et la traverser à la nage risque d'être dangereux.

Commencez par leur demander **un test de PER (survie)** dont la difficulté dépend du nombre de rounds avant l'arrivée des zombies :

- **1 round :** difficulté 20
- **2 rounds :** difficulté 15
- **3 rounds :** difficulté 10

Les PJ qui appartiennent à des peuples qui voient dans le noir (elfe, nain, semi-orc) obtiennent un **bonus de +5** à ce test. En cas de réussite, le PJ remarque un canot dissimulé par des branchages (ce canot appartient à Félindra). Il n'est pas grand et n'est prévu que pour deux personnes (Félindra et son loup).

Si les zombies sont sur les talons des PJ, ils n'ont pas le choix, ils doivent sauter à l'eau (ou monter dans le canot) immédiatement ou être débordés. Sinon, ils peuvent tenter de trouver un endroit où la rivière est plus calme, ou même tenter de lancer une corde, se séparer d'une armure encombrante (un round), etc.

Si vous ne souhaitez pas détailler ces manœuvres, chaque round de préparation pour traverser la rivière octroie +2 à leurs tests de natation s'ils tentent de passer à la nage (voir ci-après).

À la nage

Pour traverser la rivière, il faut réussir deux **tests de CON (Natation) difficulté 10** avec un **malus égal à la DEF** de l'armure.

À chaque échec, le PJ subit 1d4 DM et doit recommencer le test tant qu'il ne l'a pas réussi (et obtenu un total de deux réussites !). Si vos PJ sont encore en pleine forme et qu'ils se baladent un peu trop, demandez-leur trois réussites au lieu de deux.

Si un PJ est réduit à 0 PV, il sombre dans l'inconscience et est emporté par le courant. Un autre PJ peut tenter de le sauver en réussissant deux **test de FOR (natation) difficulté (10 + FOR de la victime)** pour le ramener. À chaque échec, le sauveteur subit, là-aussi, 1d4 DM.

Un PJ abandonné dans la rivière se réveille au petit matin, loin en aval, avec 1 PV (et donc un *dé malus* à toutes ses actions). Il n'y a plus de zombie, il a égaré son sac et la plupart de ses armes, et il est un peu perdu. Il pourra tout de même rejoindre Clairval sans encombre en fin de journée, mais il arrive après la bataille et manque la dernière scène. Il perd définitivement 1 point de chance pour justifier sa survie.

En canot

- **Si deux PJ montent dans le canot**, il suffit que l'un d'eux réussisse un **test de FOR difficulté 10** pour accoster de l'autre côté. En cas d'échec, le canot est simplement emporté par le courant assez loin en aval, séparant le groupe en deux. Les PJ perdent alors du temps (voir plus loin).
- Sur un échec critique au test, le canot se retourne. Les PJ doivent alors nager, mais bénéficient d'un bonus de +2 aux tests tant qu'ils s'accrochent au canot à la dérive.
- **Si trois PJ montent dans le canot**, celui-ci tangue dangereusement et menace de couler. Chaque PJ doit réussir un **test d'AGI difficulté (10 + somme des valeurs de FOR des PJ à bord)**. Si un seul PJ rate, les PJ se font une grosse frayeur mais sauvent la situation in extremis. Si deux PJ ratent, celui qui a obtenu le plus faible résultat tombe à l'eau (en cas d'égalité lancez un dé). Si les trois PJ ratent, le canot se retourne et tout le monde est à l'eau !
- **Si quatre PJ (ou plus) montent dans le canot**, il coule au bout de quelques mètres, submergé par le premier remous ! On en revient aux **tests de natation**.

Sauvés ?

Lorsque les PJ arrivent de l'autre côté, ils constatent que quelques zombies se sont jetés à l'eau et ont été emportés au loin. Les autres commencent à remonter le long de la rive. Chaque PJ peut faire un **test d'INT (géographie) difficulté 10**. En cas de succès, il se souvient qu'il doit y avoir un pont plus haut, que les zombies pourront emprunter. **Si le joueur obtient un résultat de 20 ou plus**, le PJ estime la distance et leur avance à une demi-heure environ.

Si des PJ ont été emportés par le courant, ceux qui ont réussi à traverser peuvent tenter de les récupérer en aval. Il faut réussir un **test de PER (pister) difficulté 15** pour retrouver un PJ. En cas d'échec, c'est peine perdue et dans tous les cas, les PJ ont perdu la demi-heure qu'ils avaient gagnée sur les zombies…

Pendant ce temps-là, certains PJ pourraient rester sur place pour prendre une *récupération rapide* (voir page 221) au lieu de rechercher leurs camarades.

SCÈNE 3 : AU PIED DU MUR

Les PJ débouchent enfin à la lisière de la forêt de Clairval, d'où ils aperçoivent le village et surtout le château du baron. Ils sont épuisés. Mais à peine ont-ils parcouru quelques mètres, qu'une lumière violette filtre à travers le sac de toile confié par Félindra. Chaque PJ entend distinctement une voix dans sa tête… Une voix féminine et douce.

« Arrête-toi ici mon ami, prends le temps de te reposer. Tu es fatigué, tu es si fatigué ! »

Chaque PJ doit faire un **test de Volonté difficulté 10**. Les PJ qui réussissent ont l'impression d'avancer dans la mélasse, au ralenti. Ceux qui ratent s'effondrent sur place, terrassés par le sommeil.

- Si tous les PJ réussissent le test, vous pouvez en remettre une couche. La voix se fait insistante : « *Dors, dors, je le veux…* ». Demandez un nouveau **test de Volonté** de même difficulté (et mêmes effets), tandis que les PJ tentent désespérément de progresser au ralenti vers le château et le village.
- Si tous les PJ ratent le test… fondu au noir (technique cinématographique permettant de souligner que tous les personnages ont perdu connaissance ; le MJ pratique alors une élipse pour reprendre le récit à un moment ultérieur de son choix). Tournez-vous vers un joueur de votre choix et lisez-lui ce qui suite (c'est un rêve que fait son personnage) : « *Tu es face à un énorme ourhible purulent. La créature te frappe et te renverse au sol. Son bec à l'odeur infâme s'ouvre sur les ténèbres et s'approche de ta gorge tandis que tu es réduis à l'impuissance sous la grosse patte posée*

sur ta poitrine. Une énorme langue en sort et balaie ton visage, râpeuse et mouillée. Et puis tu réalises que c'est la langue d'un énorme loup gris. Encore vaseux, tu émerges d'un sommeil surnaturel et reconnais Shade, le loup de Félindra, qui est penché au-dessus de lui, te lèche et te secoue en tous sens ». Le PJ aperçoit le sac qui émet la lueur violette en lévitation à quelques mètres au-dessus du sol. Il est encore temps de sauter pour l'empêcher de s'éclipser (**test d'AGI difficulté 10 ;** en cas d'échec c'est le loup qui attrape le sac et le garde fermement dans sa gueule).

- Si au moins un PJ résiste au sommeil, la voix reprend : « *Ce combat n'est pas le tien, ouvre le sac et tu en seras délivré !* ». Si le PJ rate le nouveau **test de VOL difficulté 15**, proposez-lui d'utiliser un point de chance. Si le PJ rate tout de même, il se saisit du sac et essaye de l'ouvrir, à moins qu'un autre PJ ne s'interpose (faire quelques **tests de FOR opposés**). Si le PJ possédé l'emporte (ou s'il est seul), au moment où il s'apprête à ouvrir le sac, Shade surgit brusquement, lui saute dessus et le renverse en lui faisant lâcher prise. Le PJ retrouve alors ses esprits.

Après cet événement, l'objet contenu dans le sac cesse d'émettre de la lumière. Le ou les PJ qui ne se sont pas endormis peuvent réveiller les autres avec quelques gifles appuyées. Éventuellement, le loup reste avec eux.

Temps compté

Il est temps d'entrer à Clairval, mais auparavant vous devez calculer le temps que les PJ ont devant eux.

- S'ils ont pris le temps de chercher des compagnons emportés par le courant (ou de prendre une récupération) et qu'ils ont tous été endormis (et réveillés par Shade), cela va mal… Les zombies sont déjà à la lisière de la forêt et sont sur leurs talons. Ils n'ont **aucune avance**.
- S'ils ont subi l'un ou l'autre des événements précédents, ils ont **une unité de temps** devant eux (environ un quart d'heure).
- Enfin, s'ils n'ont pas perdu de temps, d'une façon ou d'une autre, alors ils ont **deux unités de temps** devant eux (environ une demi-heure).

Pour la suite et la conclusion de cette aventure, les PJ peuvent choisir de se séparer ou pas. S'ils se séparent, ils peuvent intervenir en même temps au château et au village… ce qui revient presque à doubler le temps dont ils disposent.

Au village

Le village n'a pas pour habitude d'être réveillé en pleine nuit et encore moins d'ouvrir ses portes à des étrangers… mais si on crie suffisamment fort, un villageois finit par se montrer au-dessus de la palissade et demander aux PJ ce qu'ils veulent.

- Si les PJ lui font part de l'urgence de la situation, sa première réaction consiste à les envoyer au château prévenir le baron. Les PJ ont juste perdu une unité de temps…
- Si les PJ veulent convaincre les habitants d'évacuer le village et de se réfugier au château, il faut réussir à faire venir la bourgmestre, madame Carillon, et réussir un **test de CHA (persuasion) difficulté 15**, mais cela prend une unité de temps. Il faut ensuite une autre unité de temps pour évacuer le village. Espérons qu'il est encore temps !
- Si les PJ se réfugient au village avec l'objet, malheur aux habitants ! Des hordes de zombies vont s'agglutiner aux palissades, constituant une pyramide, jusqu'à réussir à entrer pour tuer tout le monde. Mais gageons que vos PJ ne vont pas commettre cette imprudence.
- Si les PJ se réfugient au château, les zombies se concentrent sur les lieux où la relique maudite est emportée.

Au château

Le pont-levis du château est levé, les douves remplies d'une eaux noire parcourue par des remous suspects (il est important de le signaler à vos joueurs !) et tout le monde dort. Lorsque les PJ crient et gesticulent devant l'entrée, un garde fini par apparaître en haut de la tour : « *Oh là, ça va pas de crier comme ça ?* » Le capitaine arrive peu après.

Si les PJ demandent à voir Roderick, il leur répond que le baron est très malade et qu'il ne reçoit pas, et encore moins en pleine nuit ! Il leur demande d'attendre le matin pour leur ouvrir les portes.

Laissez les joueurs raconter leur histoire et trépigner un peu, puis demandez finalement un **test de CHA (persuasion) difficulté 15** à leur porte-parole. Vous pouvez fixer une difficulté plus ou moins élevée selon les arguments des PJ (les insultes ne sont jamais de bons arguments !). En cas d'échec, ils perdent une unité de temps et doivent poursuivre les négociations ! Nouvelles explications et nouveau test !

Bien entendu dès que les zombies franchissent la lisière du bois, le capitaine se rend à l'évidence et cela accélère sa prise de décision, même si les PJ sont mauvais ! Tandis que le pont levis descend avec une lenteur désespérante, décrivez la marée de zombies qui accourent dans leur direction. C'est tendu, très tendu !

Pour gagner du temps, les PJ peuvent tenter de sauter sur le pont levis avant même que celui-ci n'arrive au sol (**test d'AGI (saut) difficulté 20**, **15 au round** suivant et ainsi de suite). Dès que tous les PJ sont à bord, le pont levis commence à remonter avant même d'avoir touché le sol.

Si les PJ ont été bons et qu'ils ont convaincus le capitaine rapidement, les zombies sortent du bois seulement lorsque les PJ commencent à franchir le pont levis, cette fois complètement abaissé. Mais dans ce cas, il remonte beaucoup trop lentement, histoire de mettre de l'ambiance !

Finalement, un nombre de zombies qui dépend de leurs succès précédents (comptez de 1 à 6 zombies) réussit à s'accrocher au rebord du pont-levis qui se redresse et dévale avec eux dans la cour du château. De nombreux autres tombent dans les douves en se bousculant.

Pâquerette

Avec l'aide de quelques gardes, le combat devrait être vite réglé. Tandis que les derniers zombies s'écroulent au sol, démembrés, les PJ entendent un terrible cri choral, comme si plusieurs créatures étranges se répondaient… Suggérez-leur qu'un nouvel ennemi terrifiant vient de surgir !

Essoufflé mais pas inquiet, le capitaine déclare : « *Ah, ils ont réussi à nous énerver Pâquerette* ».

Si les PJ demandent qui est Pâquerette, il désigne le chemin de ronde : « *Le mieux c'est que vous voyez par vous-même !* »

L'armée des morts qui marchent a été stoppée par les douves, d'où émergent trois énormes têtes reptiliennes perchées au bout de longs cous. Deux d'entre-elles sont en train de déchirer un zombie en deux, tandis que la troisième essaye de se débarrasser d'un autre cramponné sur son crâne. Elle finit par l'écrabouiller contre la muraille juste sous le PJ qui observe la scène.

L'énorme tête s'arrête à la hauteur du PJ et le fixe droit dans les yeux. Le capitaine tire le PJ en arrière, juste avant que l'énorme gueule tente de le happer !

« *Mieux vaut ne pas trop rester là : quand Pâquerette est fâchée, elle a du mal à distinguer les amis des ennemis* ».

SCÈNE 4 : GRAND FINAL

L'intendant, **un gnome nommé Gizmo**, mène les PJ jusqu'à la chambre du baron.

Lisez ou paraphrasez ce texte :

Vous êtes enfin dans la chambre du dernier Héros de Clairval, le baron Roderick Finelame. Le vieillard a dû être bel homme autrefois, mais il n'est plus que l'ombre de lui-même. Ses yeux sont vitreux mais vous avez entendu dire que bien qu'il soit aveugle depuis longtemps, il distingue

parfaitement son environnement. Il respire avec difficulté…

« Racontez-moi ce que vous savez ! »

Il écoute les PJ puis prend la parole. Si besoin, il leur résume d'abord la situation. Roderick connaît déjà le destin tragique de Krush et Karoom, il a des « yeux et des oreilles » partout.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Ce sac contient le crâne maudit de Zamorda, la relique qui a rongé l'âme du nécromant Sigméus, ici même, au château de Claival. Il a déjà provoqué tant de malheurs, il y a quarante ans. Lorsqu'il est revenu hanter ces murs une fois de plus, il y a six mois, j'ai envoyé Maëla à la recherche du pouvoir ténébreux qui le rappelait encore et encore parmi les vivants. C'est ma faute, si… »

Il semble très affecté : « …si Maëla a succombé à son aura maudite. C'est ma faute si mes amis Krush et Karoom sont morts. Je ne pourrai jamais me le pardonner ».

Roderick semble perdu dans son chagrin quelques instants. Puis il reprend ses esprits et leur propose un plan.

Le plan de Roderick

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Je sais que vous êtes épuisés, mais je vais encore avoir besoin de votre aide. J'ai un plan. Dès que j'aurai ouvert ce sac, Maëla verra où nous sommes à travers les yeux de la relique. Je parie qu'elle va se téléporter ici pour récupérer le crâne. Les magiciens savent faire ce genre de chose, lorsqu'ils connaissent les lieux. Elle s'attendra sans doute à un piège où à une roublardise de ma part, alors nous devons lui donner le change.

D'abord, une fausse embuscade. Vous l'attaquez par surprise. Essayez d'être crédible, mais ça m'étonnerait que vous lui fassiez bien mal. Maëla est une si puissante magicienne ». Il y a une sorte d'immense admiration dans sa voix lorsqu'il prononce ces mots.

« Dès que vous êtes blessés, vous vous couchez, vous faites les morts. Soyez convaincant, mais essayez de ne pas périr pour de vrai, on a encore besoin de vous !

Une fois qu'elle pense avoir gagné la partie et éliminé ses adversaires, je tente de rappeler Maëla à la raison. Sa volonté est forte, je ne peux pas croire qu'elle a totalement succombée au pouvoir du crâne maudit. Je me dois d'essayer. Si je n'y parviens pas… »

Il soupire. « Si je n'y parviens pas alors nous n'aurons pas le choix. J'aurai profité de notre conversation pour l'attirer près de moi et je lui passe des menottes aux poignets. J'ai un talent pour ce genre de chose ». Il fait apparaître et disparaître des menottes noires entre ses doigts en un clin d'œil.

« Ces menottes sont particulières, elles sont en sombracier. Certains appellent ce métal le fléau des mages. Maëla ne pourra plus lancer de sorts, vous pourrez alors la vaincre. Voilà ». Il prononce ces derniers mots avec une grande tristesse.

Roderick tient à son plan. Et vous aussi ! Vous pouvez accepter des modifications, mais prenez garde à ce que cela n'empêche pas le déroulement de la scène suivante. Les PJ ont toute la latitude

pour préparer l'embuscade initiale, ils peuvent se cacher (sous le lit ?) ou se déguiser, par exemple.

Une fois que tout le monde est d'accord sur le déroulement, Gizmo apporte à chacun une potion de récupération majeure (3d8+3 PV). Vous pouvez les autoriser à n'en boire qu'une partie (3 doses à 1d8+1 PV).

Un plan sans accroc

Lorsque les PJ sont prêts, Roderick sort le crâne maudit du sac et le pose sur la table de chevet de son lit. Il est incrusté d'or et irradie d'une aura maléfique quasi palpable.

Demandez à chaque PJ un **test de PER difficulté 16**. Ceux qui réussissent ce sentent observés. Roderick leur fait signe de se taire en posant un doigt sur sa bouche. Maëla vient d'utiliser un sort de clairvoyance pour observer la chambre avant d'y entrer. Puis l'air ondule au centre de la pièce et la magicienne arrive, beauté ténébreuse vêtue d'une cuirasse noire, accompagnée d'un dragonnet mort-vivant aux os luisants.

Le premier round de combat commence par ordre d'Initiative, et à ce round, Maëla agit en dernier. Elle bénéficie des effets des sorts Armure de pierre et Accélération.

- À son premier tour de jeu, comme elle ne veut pas blesser Roderick, elle évite les sorts de destruction massive. Elle commence par utiliser Arc de feu contre tout adversaire à son contact.
- Au round suivant, elle utilise un Projectile de mana (touche automatiquement et inflige 1d10+3 DM), tandis que le dragonnet attaque un autre PJ en projetant un petit éclair de foudre (2d6 DM, test d'AGI difficulté 10 pour réduire les DM de moitié).

Chaque fois qu'un PJ tombe au sol en feignant la mort ou l'inconscience, demandez-lui un **test de CHA** pour estimer la qualité de son interprétation. Finalement lorsque tous sont à terre, Maëla lève la main pour terminer le boulot, en visant celui qui a obtenu le plus faible résultat, mais Roderick intervient avant…

MAËLA | NC 9

CRÉATURE HUMANOÏDE

| **AGI** +2 | **CON** +1 | **FOR** +4 | **PER** +1 |
| **CHA** +4 | **INT** +4 | **VOL** +4 |

Défense 20
Points de vigueur 70 (RD 5)
Initiative 11

Bâton magique +12 • **DM** 1d6+2d6 énergie noire
Attaque magique +16

ARC DE FEU (A) :
Jusqu'à 3 cibles au contact, test d'attaque magique contre DEF, inflige 1d10+4 DM de feu.

PROJECTILE MAGIQUE (A) :
Touche automatiquement et inflige 1d10+3 DM.

ACCÉLÉRATION :
Maëla peut utiliser une action de mouvement supplémentaire par round, elle peut sacrifier cette action pour gagner +3 en DEF.

ARMURE DE PIERRE :
Maëla retranche 5 à tous les DM subis jusqu'à ce que le sort ait annulé 45 DM ; après quoi, les effets de ce sort cessent.

DRAGONNET :
Éclair de foudre, 2d6 DM, test d'AGI difficulté 10 pour réduire les DM de moitié.

Dialogue amoureux

Lisez ou paraphrasez cette scène entre les deux héros de Clairval.

Si vous aimez les jeux d'interprétation, une possibilité consiste à demander à un des joueurs de jouer Roderick qui tente d'attirer Maëla à son chevet pour lui passer les menottes.

« Maëla, par pitié, arrête ! Je ne te reconnais plus ! Qui es-tu devenue ? »
La terrible magicienne se retourne lentement vers le malade.

« Roderick, toi non plus je ne te reconnais plus. Regarde-toi, tu n'es plus que l'ombre de toi-même. Tu es en train de mourir et je ne peux le permettre.

- Tu n'as rien à permettre Maëla, c'est ainsi. Je suis humain, ça ne peut pas se terminer autrement.

- Tout est possible, j'en ai le pouvoir à présent. Je peux te rendre immortel, je peux te sauver !

- Je t'en supplie Maëla ! La femme que je connais est encore là au fond de ton cœur. Ne laisse pas ce crâne maudit t'obscurcir l'esprit. Résiste ! Reprend le contrôle !

- Roderick… »

Elle s'approche de lui pour lui prendre les mains.

« Je me suis menti à moi-même si longtemps. Je ne voulais pas voir. Une elfe, un humain, c'était impossible. Mais la relique m'a offert le pouvoir de changer tout cela. Je ne peux pas y renoncer Roderick, car c'est ce que j'ai voulu du plus profond de mon cœur. Parce que maintenant, je sais enfin que je suis prête à tout pour te sauver. Je t'aime Roderick… »

Sa voix un instant adoucie, redevient terrible : « Et nous allons régner ensemble sur le monde ! »

Roderick pleure à chaudes larmes. Il serre les épaules de Maëla.

« Je… je t'ai toujours aimée, Maëla ! Depuis le premier jour, le premier regard. Mais c'est non ! Pas dans ces conditions-là ! »

Maëla tombe à genoux, une paire de menottes noires vient d'apparaître à ses poignets. Elle hurle.

« Nooooooonnnn ! »

Fermement agrippée par Roderick, elle renverse la tête en arrière et un flot de ténèbres jaillit de sa gorge. Chassée du corps de Maëla par les menottes en sombracier, l'encre noire comme la mort se précipite sur le crâne maudit à présent en lévitation devant le lit et commence à former une silhouette d'ébène liquide.

Apocalypse now

Que font les PJ ?

Lorsqu'ils se relèvent (action de mouvement) pour combattre, ils ont la surprise de constater que leurs armes se mettent à luire d'une lueur dorée (elles sont à présent magiques). Un **test de PER difficulté 15** permet d'apercevoir le gnome Gizmo dans l'encadrement de la porte : il vient de lancer un sort à cet effet.

Il faut un round à l'esprit maudit pour terminer de prendre forme. À la fin du round, ils ont devant eux une haute silhouette de robes noires surmontée par le crâne maudit de Zamorda. L'incarnation du mal ne parle pas, mais cherche à tuer Roderick et les PJ, dans cet ordre.

Les PJ font face à un choix cornélien : tenter de détruire l'incarnation du mal ou éliminer Maëla. Maëla est une cible plus facile, d'autant que Roderick continue à la maintenir entre ses bras avec l'énergie du désespoir et que les menottes en sombracier annulent ses protections magiques (-10 à sa DEF, annule Armure de pierre).

Durant tout le combat, le dragonnet mort-vivant volette avec confusion. À la mort de Maëla, il tombe au sol en morceaux.

- **Rounds 1 et 2 :** l'incarnation de Zamorda tend un bras fuligineux vers Roderick et émet un éclair crépitant d'énergie violette. Au round 1, Roderick hurle de douleur, mais tient bon. Au second, son corps est calciné de l'intérieur et il s'écroule dans les bras de Maëla. Mort !
- **Round 3 :** à la suite de la mort de Roderick, Maëla hurle de plus belle, telle un banshee elfe. L'incarnation de Zamorda vise un des PJ avec un éclair (voir plus loin).
- **Round 4 :** Maëla se redresse derrière l'incarnation de Zamorda. Telle un ange vengeur, elle passe ses menottes en sombracier autour de ce qui pourrait être le cou de la silhouette et tente d'étrangler l'incarnation spectrale. Le sombracier émet des étincelles et est chauffé à blanc lorsqu'il entre en contact avec l'ectoplasme ténébreux.

Maëla inflige 3d6 DM au spectre et en subit autant (10 DM par round si vous ne voulez pas lancer les dés). De plus, Zamorda est désormais *affaibli* et ses Éclairs n'infligent plus que 1d10 DM pour tout le reste du combat.

◇ **Round 5 et suivants**, Maëla continue à serrer jusqu'à ce que le spectre soit détruit ou jusqu'à ce qu'elle-même soit tuée (**tous deux subissent 3d6 DM par round**).

Vous pouvez gérer les PV des protagonistes de façon à rendre la scène la plus épique possible. Idéalement, le combat doit être remporté sur le fil, plusieurs PJ étant à l'agonie au moment où la dernière attaque désespérée d'un PJ (et pas de Maëla) permet de mettre fin à la scène.

INCARNATION DE ZAMORDA | NC 6

CRÉATURE NON-VIVANTE

| **AGI** +3 | **CON** +6 | **FOR** +2 | **PER** +0 |
| **CHA** +0 | **INT** +0 | **VOL** +6 |

Défense 17
Points de vigueur 60 à 100
Initiative 10
(selon la tension dramatique !)

ÉCLAIR :
Un éclair crépitant d'énergie violette qui inflige 3d6 DM (divisés par deux si la cible réussit un test d'AGI difficulté 15).

AURA GLACIALE :
Lorsqu'un PJ inflige des DM au spectre via une attaque au contact, il doit faire un test de CON difficulté 10 ou subir 1d4 DM.

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS :
L'incarnation est immunisée aux DM non magiques.

Requiem

Dès que Maëla ou l'incarnation de Zamorda est réduit à 0 PV, **lisez ou paraphrasez le texte suivant :**

L'ectoplasme ténébreux se déchire dans un terrible chuintement, puis il se met à tourbillonner de plus en plus rapidement entrainant avec lui le crâne maudit dans une course folle. Maëla laisse échapper un cri strident.

Laissez les PJ réagir comme ils le souhaitent, par exemple en tentant de se mettre à l'abri sous le lit !

L'instant d'après, l'ectoplasme et le crâne explosent violemment. Des morceaux d'os et de ténèbres sont projetés en tous sens. Ils infligent 3d6 DM dans toute la pièce (réussir un **test d'AGI difficulté 10** permet de diviser les DM par deux). Si un PJ s'est mis à l'abri, il subit seulement la moitié des DM ou aucun s'il réussit son test d'AGI.

Lorsque les PJ se redressent ou reprennent conscience (Gizmo peut leur faire boire une potion), ils découvrent la scène suivante.

La chambre est ravagée et les murs aspergés d'une humeur noire qui dégouline lentement. Au centre du maëlstrom, le corps noirci de Maëla est affalé sur le lit de Roderick. Avec son dernier souffle, elle a réussi à saisir sa main dans un ultime geste d'amour. Son visage semble enfin apaisé. Le regard sans vie de Roderick est posé sur l'elfe.

Les Héros de Clairval ont péri (Félindra s'est sacrifiée pour retarder l'armée des morts-vivants qui poursuivait les PJ). Il ne reste que la légende d'un loup inconsolable qui hurle à la nuit tombée aux alentours de la clairière des Héros. Après la destruction du crâne de Zamorda, dehors, tous les zombies se sont écroulés comme un seul homme. Les villageois vont devoir charrier des centaines de cadavres putréfiés (des orcs et des barbares qui habitaient les monts Vierges à l'ouest de la forêt de Myrviel).

Une page se tourne et le premier tome des Chroniques oubliées se referme, le cycle de Clairval est terminé. Un nouveau cycle s'ouvre, celui de vos héros…

INDEX DES SORTS PAR RANG

Cette liste a pour but de vous aider à créer des PNJ magiciens ou à retrouver rapidement un sort. Elle comprend tous les sorts de magie profane (famille des mages) plus les sorts de barde et certains sorts issus des voies de prestige de mystique qui peuvent convenir à des magiciens à haut niveau.

Rang 1 (17 sorts)

Arc de feu (A)* : 103
Voie de la magie destructrice (Magicien)

Armure de mana (M)* : 105
Voie de la magie protectrice (Magicien)

Asphyxie (A)* : 104
Voie de la magie élémentaire (Magicien)

Chant des héros (L)* : 67
Voie du musicien (Barde)

Choc (A)* : 96
Voie de l'invocation (Ensorceleur)

Divination (L)* : 93
Voie de la divination (Ensorceleur)

Injonction (A)* : 94
Voie de la divination (Envouteur)

Lumière (L)* : 106
Voie de la magie universelle (Magicien)

Malédiction (M) ou (L)* : 108
Voie du démon (Sorcier)

Mirage (L)* : 95
Voie des illusions (Ensorceleur)

Morsure de la forge (M)* : 99
Voie du métal (Forgesort)

Murmures dans le vent (G)* : 93
Voie de l'air (Ensorceleur)

Peau d'écorce (M)* : 117
Voie des végétaux (Druide)

Projectile de mana (A)* : 103
Voie de la magie des arcanes (Magicien)

Saignements (A)* : 110
Voie du sang (Sorcier)

Ténèbres (L)* : 111
Voie de la sombre magie (Sorcier)

Un pied dans la tombe (A)* : 109
Voie l'outre-tombe (Sorcier)

Rang 2 (19 sorts)

Beauté de la succube (L)* : 108
Voie du démon (Sorcier)

Chant de réconfort (L)* : 67
Voie du musicien (Barde)

Chute ralentie (G)* : 105
Voie de la magie protectrice (Magicien)

Détection de l'invisible (L)* : 93
Voie de la divination (Ensorceleur)

Familier (A)* : 106
Voie de la magie universelle (Magicien)

Image décalée (M)* : 95
Voie des illusions (Ensorceleur)

Lévitation (M)* : 103
Voie de la magie des arcanes (Magicien)

Maîtrise de la magie (L)* : 60
Voie du mage (peuple)

Maîtrise des éléments (M)* : 104
Voie de la magie élémentaire (Magicien)

Masque mortuaire (M)* : 109
Voie de la mort (Sorcier)

Métal brûlant (M)* : 99
Voie du métal (Forgesort)

Ouverture - fermeture (M)* : 98
Voie des artefacts (Forgesort)

Reptation (M)* : 111
Voie de la sombre magie (Sorcier)

Rune de puissance (L)* : 101
Voie des runes (Forgesort)

Sang mordant (M)* : 110
Voie du sang (Sorcier)

Saper les forces (A)* : 103
Voie de la magie destructrice (Magicien)

Serviteur invisible (L)* : 96
Voie de l'invocation (Ensorceleur)

Sommeil (L)* : 94
Voie de la divination (Envouteur)

Sous tension (M)* : 93
Voie de l'air (Ensorceleur)

Rang 3 (17 sorts)

Animation des morts (L)* : 109
Voie l'outre-tombe (Sorcier)

Arme de mana (A)* : 96
Voie de l'invocation (Ensorceleur)

Arme élémentaire (A) ou (L)* : 104
Voie de la magie élémentaire (Magicien)

Attaque sonore (A)* : 67
Voie du musicien (Barde)

Baiser du vampire (A)* : 109
Voie de la mort (Sorcier)

Clairvoyance (A)* : 94
Voie de l'envoûteur (Ensorceleur)

Confusion (A)* : 94
Voie de la divination (Envouteur)

Déphasage (A)* : 105
Voie de la magie protectrice (Magicien)

Flèche de feu (A)* : 104
Voie de la magie destructrice (Magicien)

Forme gazeuse (A)* : 103
Voie de la magie des arcanes (Magicien)

Invisibilité (A)* ou (L)* : 106
Voie de la magie universelle (Magicien)

Magnétisme (A)* : 99
Voie du métal (Forgesort)

Rune de protection (A)* : 101
Voie des runes (Forgesort)

Sort illusoire (A)* : 95
Voie des illusions (Ensorceleur)

Strangulation (A)* : 111
Voie de la sombre magie (Sorcier)

Télékinésie (A)* : 93
Voie de l'air (Ensorceleur)

Tour de magie (G)* : 60
Voie du mage (Voie de peuple)

Rang 4 (38 sorts)

Accélération (A)* : 103
Voie de la magie des arcanes (Magicien)

Amitié (L)* : 94
Voie de la divination (Envouteur)

Amitié animale (A)* : 172
Voie de prestige du maître de la nature (Mystique)

Arc-en-ciel (A)* : 155
Voie de prestige du chaos (Mage)

Aspect du démon (A)* : 108
Voie du démon (Sorcier)

Bourrasque (A)* : 168
Voie de prestige élémentaire de l'air (Mystique)

Brouillard (A)* : 169
Voie de prestige élémentaire de l'eau (Mystique)

Cécité (A)* : 165
Voie de prestige de la vision (Mage)

Cercle de protection (A)* : 105
Voie de la magie protectrice (Magicien)

Chant fascinant (A)* : 162
Voie de prestige de la magie des mots (Mage)

Compréhension des langues (A)* : 69
Voie du vagabond (Barde)

Coup au but (G) ou (M)* : 161
Voie de prestige du mage de guerre (Mage)

Ensevelissement (L)* : 110
Voie l'outre-tombe (Sorcier)

Esprit impénétrable (A)* : 161
Voie de prestige de la magie de l'esprit (Mage)

Explosion de feu (A)* : 104
Voie de la magie destructrice (Magicien)

Forme de voyage (A)* : 170
Voie de prestige du changeforme (Mystique)

Foudre (A)* : 93
Voie de l'air (Ensorceleur)

Frappe des arcanes (A)* : 98
Voie des artefacts (Forgesort)

Fuite en avant (A)* : 164
Voie de prestige de la magie du temps (Mage)

Imitation (A)* : 95
Voie des illusions (Ensorceleur)

Manteau d'ombre (L)* : 111
Voie de la sombre magie (Sorcier)

Marteau de la foi (A)* : 123
Voie de la guerre sainte (Prêtre)

Masque du prédateur (A)* : 114
Voie des animaux (Druide)

Métal hurlant (A)* : 99
Voie du métal (Forgesort)

Monture fantôme (L)* : 158
Voie de prestige de l'invocation (Mage)

Mur de feu (A)* : 167
Voie de prestige élémentaire du feu (Mystique)

Mur de pierre (A)* : 167
Voie de prestige élémentaire de la terre (Mystique)

Peur (A) ou (L)* : 109
Voie de la mort (Sorcier)

Porte dimensionnelle (A)* : 96
Voie de l'invocation (Ensorceleur)

Premiers soins (A)* : 171
Voie de prestige du guérisseur (Mystique)

Résistance au mal (M)* : 174
Voie de prestige du templier (Mystique)

Respiration aquatique (A)* : 105
Voie de la magie élémentaire (Magicien)

Rituel de sang (A)* : 111
Voie du sang (Sorcier)

Rune d'énergie (A)* : 101
Voie des runes (Forgesort)

Statuette (A)* : 100
Voie du golem (Forgesort)

Verglas (A)* : 158
Voie de prestige du gel (Mage)

Vol (A)* : 106
Voie de la magie universelle (Magicien)

Zone de silence (A)* : 67
Voie du musicien (Barde)

Rang 5 (29 sorts)

Appel de la foudre (A)* : 104
Voie de la magie destructrice (Magicien)

Armée des morts (L)* : 110
Voie l'outre-tombe (Sorcier)

Armure de pierre (A)* : 105
Voie de la magie élémentaire (Magicien)

Briser les cœurs (A)* : 109
Voie de la mort (Sorcier)

Chevaucher les nuées (A)* : 168
Voie de prestige élémentaire de l'air (Mystique)

Danse irrésistible (A)* : 67
Voie du musicien (Barde)

Déguisement (A)* : 69
Voie du vagabond (Barde)

Désintégration (A)* : 103
Voie de la magie des arcanes (Magicien)

Domination (A)* : 94
Voie de la divination (Envouteur)

Exécution mentale (A)* : 95
Voie des illusions (Ensorceleur)

Explosion différée (A)* : 161
Voie de prestige du mage de guerre (Mage)

Forme éthérée (L)* : 93
Voie de l'air (Ensorceleur)

Interruption du temps (A)* : 105
Voie de la magie protectrice (Magicien)

Invocation d'un démon (L)* : 108
Voie du démon (Sorcier)

Lenteur (A)* : 164
Voie de prestige de la magie du temps (Mage)

Lien de sang (A)* : 111
Voie du sang (Sorcier)

Lire les pensées (A)* : 161
Voie de prestige de la magie de l'esprit (Mage)

Litomorphose (A)* : 168
Voie de prestige élémentaire de la terre (Mystique)

Manoir d'outre-monde (L)* : 159
Voie de prestige de l'invocation (Mage)

Mur acide (A)* : 169
Voie de prestige élémentaire de l'eau (Mystique)

Mur arc-en-ciel (A)* : 155
Voie de prestige du chaos (Mage)

Mur de mana (A)* : 96
Voie de l'invocation (Ensorceleur)

Œil magique (A)* : 165
Voie de prestige de la vision (Mage)

Poids des mots (L)* : 163
Voie de prestige de la magie des mots (Mage)

Quête (L)* : 174
Voie de prestige du templier (Mystique)

Rune de garde* : 101
Voie des runes (Forgesort)

Suggestion (A)* : 68
Voie de la séduction (Barde)

Téléportation (L)* : 106
Voie de la magie universelle (Magicien)

Tornade de feu (A)* : 167
Voie élémentaire du feu (Mystique)

Rang 6 (13 sorts)

Armure d'eau (A)* : 169
Voie de prestige élémentaire de l'eau (Mystique)

Aura du chef de guerre (A)* : 161
Voie de prestige du mage de guerre (Mage)

Cri de la banshee (A)* : 163
Voie de prestige de la magie des mots (Mage)

Décalage (A)* : 164
Voie de prestige de la magie du temps (Mage)

Invocation d'élémentaire (L)* : 157
Voie de prestige de l'élémentaliste (Mage)

Motif hypnotique (A)* : 165
Voie de prestige de la vision (Mage)

Mur de vent (A)* : 169
Voie de prestige élémentaire de l'air (Mystique)

Navire fantôme (L)* : 159
Voie de prestige de l'invocation (Mage)

Paralysie (L)* : 154
Voie de prestige de l'archimage (Mage)

Pétrification (A)* : 168
Voie de prestige élémentaire de la terre (Mystique)

Pont arc-en-ciel (A)* : 155
Voie de prestige du chaos (Mage)

Prison mentale (A)* : 162
Voie de prestige de la magie de l'esprit (Mage)

Souffle glacial (A)* : 158
Voie de prestige du gel (Mage)

Rang 7 (12 sorts)

Attaque mentale (A)* : 162
Voie de prestige de la magie de l'esprit (Mage)

Barrière magique (L)* : 154
Voie de prestige de l'archimage (Mage)

Chasseur ailé (L)* : 160
Voie de prestige de l'invocation (Mage)

Cyclone (A)* : 169
Voie de prestige élémentaire de l'air (Mystique)

Écartement des eaux (A)* : 169
Voie de prestige élémentaire de l'eau (Mystique)

Enkystement lointain (A)* : 164
Voie de prestige de la magie du temps (Mage)

Explosion multicolore (A)* : 155
Voie de prestige du chaos (Mage)

Immolation (A)* : 167
Voie de prestige élémentaire du feu (Mystique)

Mot de mana (L)* : 163
Voie de prestige de la magie des mots (Mage)

Présence glaciale (A)* : 158
Voie de prestige du gel (Mage)

Séisme (A)* : 168
Voie de prestige élémentaire de la terre (Mystique)

Vision de la vérité (A)* : 165
Voie de prestige de la vision (Mage)

Rang 8 (14 sorts)

Arrêt du temps (L)* : 164
Voie de prestige de la magie du temps (Mage)

Contrôle mental (A)* : 162
Voie de prestige de la magie de l'esprit (Mage)

Cryogénisation (A)* : 158
Voie de prestige du gel (Mage)

Forme élémentaire d'air (A)* : 169
Voie de prestige élémentaire de l'air (Mystique)

Forme élémentaire d'eau (A)* : 170
Voie de prestige élémentaire de l'eau (Mystique)

Forme élémentaire de feu (A)* : 167
Voie de prestige élémentaire du feu (Mystique)

Forme élémentaire de terre (A)* : 168
Voie de prestige élémentaire de la terre (Mystique)

Invisibilité supérieure (A)* : 165
Voie de prestige de la vision (Mage)

Métamorphose d'autrui (A)* : 155
Voie de prestige de l'archimage (Mage)

Métamorphose élémentaire (A)* : 157
Voie de prestige de l'élémentaliste (Mage)

Portail magique (L)* : 160
Voie de prestige de l'invocation (Mage)

Souhait (L)* : 163
Voie de prestige de la magie des mots (Mage)

Sphère multicolore (A)* : 156
Voie de prestige du chaos (Mage)

Vague de feu (L)* : 161
Voie de prestige du mage de guerre (Mage)

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

EUGÉNIE FALKKENBLITZ, DITE « LA FOUDRE »

GNOME, ARQUEBUSIER NIVEAU 1

| **AGI** +3 | **CON** +1 | **FOR** -1 | **PER** +0 | **CHA** +0 | **INT** +2 | **VOL** +1 |
| **DR** 3d8 | **PC** 3 | **PM** 2 |

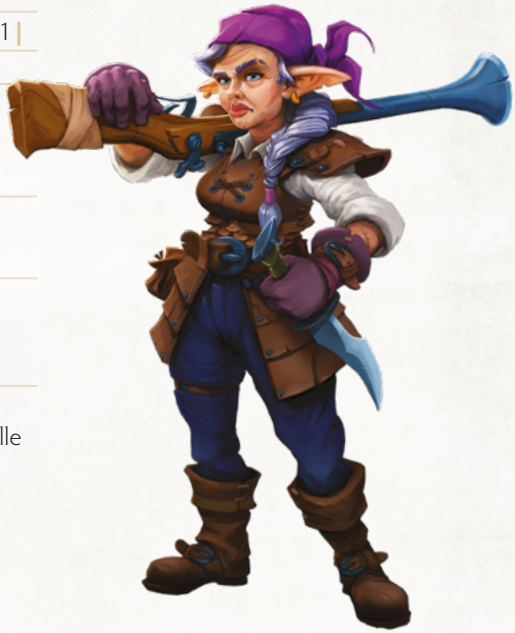
Défense 17 **Points de vigueur** 9 **Initiative** 11 (16)
Attaque au contact +0 **Attaque à distance** +4
Attaque magique +2

Pétoire (20 m) +4 · **DM** d10

Épée courte +0 · **DM** 1d6-1

Voie de l'artilleur rang 1 (Mécanismes)
Voie du pistolero rang 1 (Plus vite que son ombre)
Voie du gnome rang 1 (Don étrange - Murmures dans le vent)

Équipement : armure de cuir clouté. Sac à dos, dague, épée courte, pétoire, un briquet à silex, une couverture, une gamelle et une bourse de 7 pa, une outre, une torche.



KORLÉON CHANTERUNE

NAIN, BARDE NIVEAU 1

| **AGI** +0 | **CON** +1 | **FOR** +2 | **PER** +0 | **CHA** +2 | **INT** +0 | **VOL** +2 |
| **DR** 3d8 | **PC** 5 | **PM** 3 |

Défense 12 **Points de vigueur** 9 **Initiative** 10
Attaque au contact +3 **Attaque à distance** +1
Attaque magique +3

Épée, longue +3 · **DM** 1d8+2
Dague (5 m) +1 · **DM** d4

Voie du musicien rang 1 (Chant des héros)
Voie du vagabond rang 1 (Rumeurs et légendes)
Voie du nain rang 1 (Habitant des tunnels)

Équipement : armure de cuir. Sac à dos, dague, épée longue, un briquet à silex, une couverture, une gamelle et une bourse de 7 pa, une outre, une torche, violon.

WILIBERT SÛRETÉ

GNOME, VOLEUR NIVEAU 1

| **AGI** +2 | **CON** +1 | **FOR** +0 | **PER** +2 | **CHA** +2 | **INT** +0 | **VOL** +0 |
| **DR** 3d8 | **PC** 5 | **PM** 1 |

Défense 14 **Points de vigueur** 9 **Initiative** 12
Attaque au contact +1 **Attaque à distance** +3
Attaque magique +1

Épée courte +1 · **DM** 1d6
Couteaux de lancer (10 m) +3 · **DM** 1d4+1

Voie de l'assassin rang 1 (Discrétion)
Voie du roublard rang 1 (Doigts agiles)
Voie du gnome rang 1 (Don étrange - Mirage)

Équipement : armure de cuir. Sac à dos, couteaux de lancer, épée courte, un briquet à silex, une couverture, une gamelle et une bourse de 7 pa, une outre, une torche.

KAMSHAKA

DEMI-ORC, RÔDEUR NIVEAU 1

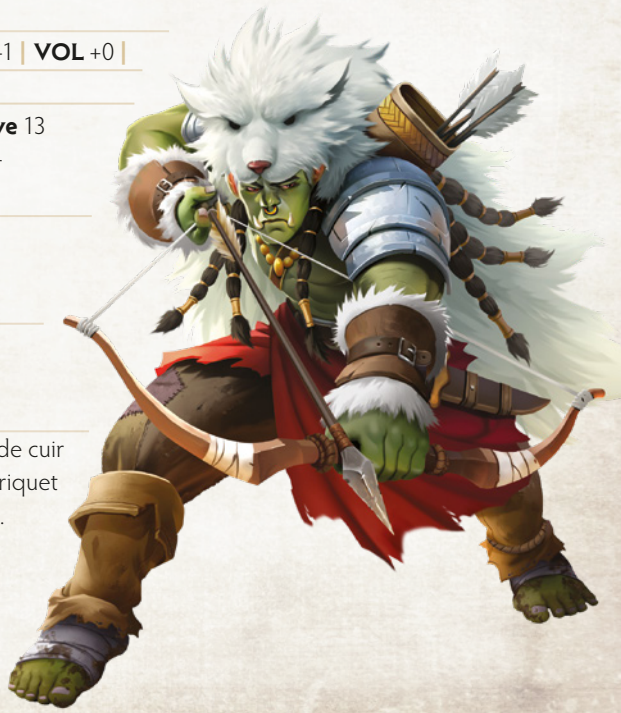
| **AGI** +3 | **CON** +1 | **FOR** +2 | **PER** +2 | **CHA** -1 | **INT** -1 | **VOL** +0 |
| **DR** 4d8 | **PC** 1 |

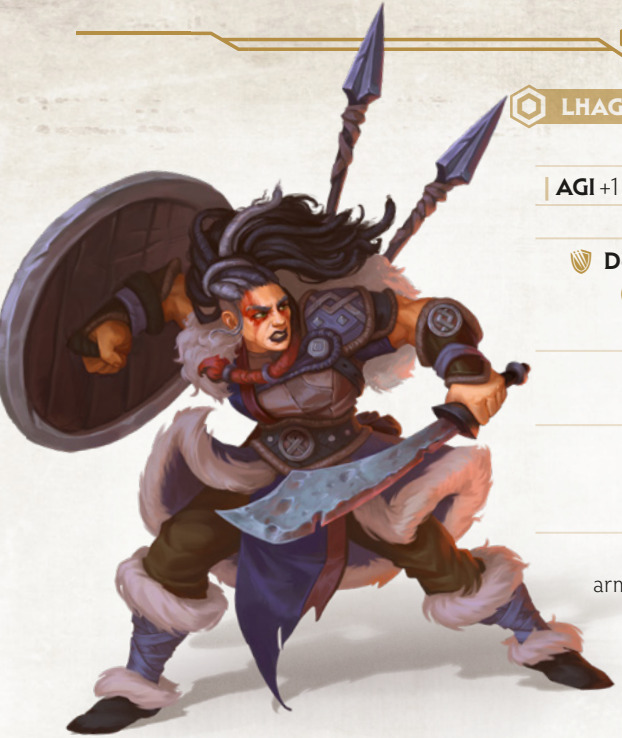
Défense 16 **Points de vigueur** 9 **Initiative** 13
Attaque au contact +3 **Attaque à distance** +4
Attaque magique +1

Arc long +4 · **DM** 1d8+2
Épée courte +3 · **DM** 1d6+2
Dague de lancer (5 m) +4 · **DM** 1d4

Voie de la survie rang 1 (Survie)
Voie de l'archer rang 1 (Archer émérite)
Voie du demi-orc rang 1 (Impressionnant)

Équipement : arc long, épée courte, dague, armure de cuir renforcé. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.





LHAGVA FILLE DE NUALA

HUMAINE, BARBARE NIVEAU 1

| **AGI** +1 | **CON** +2 | **FOR** +3 | **PER** +1 | **CHA** -1 | **INT** +0 | **VOL** +1 |
| **DR** 4d10 | **PC** 2 |

Défense 16 **Points de vigueur** 15 **Initiative** 14
Attaque au contact +4 **Attaque à distance** +2
Attaque magique +2

Épée courbe +4 · **DM** 1d8+3
Javelot (portée 20 m) +2 · **DM** 1d6

Voie du pourfendeur rang 1 (Réflexes éclair)
Voie de la rage rang 1 (Cri de guerre)
Voie de l'humain rang 1 (Diversité)

Équipement : Cimeterre, bouclier, 2 javelots, dague, armure de cuir. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

MAHARDIL AL ISSOUM

HUMAIN, CHEVALIER NIVEAU 1

| **AGI** +1 | **CON** +2 | **FOR** +2 | **PER** +0 | **CHA** +2 | **INT** +0 | **VOL** +1 |
| **DR** 4d10 | **PC** 4 |

Défense 18 **Points de vigueur** 12
Initiative 10
Attaque au contact +3 **Attaque à distance** +2
Attaque magique +2

Épée longue +3 · **DM** 1d8+2
Lance de cavalerie +3 · **DM** 2d6+2

Voie du cavalier rang 1 (Fidèle monture)
Voie du preux rang 1 (Ignorer la douleur)
Voie de l'humain rang 1 (Diversité - Nomade du désert)

Équipement : fidèle monture, épée longue, grand bouclier, lance de cavalerie, dague, cotte de mailles. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

ISILDENN D'ALISTAÏR

ELFE HAUT, GUERRIER NIVEAU 1

| **AGI** +1 | **CON** +2 | **FOR** +2 | **PER** +0 | **CHA** +1 | **INT** +0 | **VOL** +0 |
| **DR** 4d10 | **PC** 3 |

Défense 16 **Points de vigueur** 15 **Initiative** 10
Attaque au contact +3 **Attaque à distance** +2
Attaque magique +1

Vivelame (critique 19-20) +4 • **DM** 1d10+2
Voie du maître d'armes rang 1 (armes de prédilection - épées)
Voie de la résistance rang 1 (Robustesse)
Voie de l'elfe haut rang 1 (Lumière intérieure)

Équipement : vivelame (arme à deux mains), dague, cotte de mailles. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

IONAS MELENWË

ELFE HAUT, ENSORCELEUR NIVEAU 1

| **AGI** +1 | **CON** +1 | **FOR** -2 | **PER** +0 | **CHA** +4 | **INT** +0 | **VOL** +2 |
| **DR** 3d6 | **PC** 6 | **PM** 5 |

Défense 12 **Points de vigueur** 7 **Initiative** 11
Attaque au contact -1
Attaque à distance +2
Attaque magique +3

Bâton ferré -1 • **DM** 1d6-2
Voie de l'air rang 1 (Murmure dans le vent)
Voie de l'invocation rang 2 (Choc et Serviteur invisible)
Voie du mage rang 1 (Lumière intérieure + Occultisme)

Équipement : Bâton ferré, dague, vêtement luxueux. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

HELGA MARTELLAME

NAINE, FORGESORT NIVEAU 1

| **AGI** +0 | **CON** +2 | **FOR** +2 | **PER** +0 | **CHA** -1 | **INT** +2 | **VOL** +2 |
| **DR** 4d6 | **PC** 1 | **PM** 4 |

Défense 14 (Cuir +2, Runes +2) **Points de vigueur** 8
Initiative 10
Attaque au contact +3 **Attaque à distance** +2
Attaque magique +3

Marteau +3 · **DM** 1d6+2 (+2 si enflammé)
Voie du métal rang 2 (Morsure de la forge, Métal brûlant)

Voie des runes rang 1 (Runes de défense)
Voie du nain rang 1 (Habitant des tunnels)

Équipement : Marteau, dague, armure de cuir. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

KEYREL DE XÉLYS

DEMI-ELFE, MAGICIEN NIVEAU 1

| **AGI** +1 | **CON** +1 | **FOR** -1 | **PER** -1 | **CHA** +1 | **INT** +3 | **VOL** +2 |
| **DR** 3d6 | **PC** 3 | **PM** 5 |

Défense 11 **Points de vigueur** 7 **Initiative** 9
Attaque au contact +0, **Attaque à distance** +2,
Attaque magique +3

Dague +0 · **DM** 1d4-1

Voie de la magie destructrice rang 2 (Arc de feu, Saper les forces)
Voie de la magie protectrice rang 1 (Armure de mana)
Voie du mage rang 1 (Occultisme + Diversité [Citadin])

Équipement : dague, grimoire de magie. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

TYBUR PRESTEPIED

HALFELIN, SORCIER NIVEAU 1

| **AGI** +1 | **CON** +1 | **FOR** -1 | **PER** +0 | **CHA** -1 | **INT** +2 | **VOL** +4 |
| **DR** 3d6 | **PC** 1 | **PM** 6 |

Défense 15 (+1 AGI, +1 halfelin, +3 armure d'os)
Points de vigueur 7 **Initiative** 10
Attaque au contact +0 **Attaque à distance** +2
Attaque magique +5

Dague +0 · **DM** 1d4-1

Voie de l'outre-tombe rang 2 (Un pied dans la tombe, Armure d'os)
Voie de la sombre magie rang 1 (Ténèbres)
Voie du mage rang 1 (Occultisme + Petite taille)

Équipement : dague, nécessaire d'écriture, parchemins anciens. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

SKODJA BRANDEBOIS

DEMI-ORC, DRUIDESSE NIVEAU 1

| **AGI** +2 | **CON** +1 | **FOR** +2 | **PER** +2 | **CHA** -1 | **INT** -1 | **VOL** +2 |
| **DR** 4d8 | **PC** 1 | **PM** 3 |

Défense 15 **Points de vigueur** 9 **Initiative** 15
Attaque au contact +3 **Attaque à distance** +3 **Attaque magique** +3

Épieu +3 · **DM** 1d10+3
Arc court (20 m) +3 · **DM** 1d6

Voie du fauve rang 1 (Vitesse du félin)
Voie du protecteur rang 1 (Baies magiques)
Voie du demi-orc rang 1 (Impressionnant)

Équipement : épieu, arc court, armure de cuir. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

YELLEN ËLLEE

ELFE SYLVAINE, MOINE NIVEAU 1

| **AGI** +3 | **CON** +1 | **FOR** +0 | **PER** +2 | **CHA** +0 | **INT** -1 | **VOL** +2 |
| **DR** 3d6 | **PC** 2 |

Défense 13 **Points de vigueur** 9 **Initiative** 15
Attaque au contact +1 **Attaque à distance** +4
Attaque magique +3

Poignards +4 · **DM** 1d6

Voie du poignard (voie du poing) rang 1 (Poignards de fer)
Voie du vent rang 1 (Pas du vent)
Voie de l'elfe sylvain rang 1 (Lumière des étoiles)

Équipement : 2 poignards courbes. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

ELLUWËE CHANRËA

ELFE HAUTE, PRÊTRESSE NIVEAU 1

| **AGI** +0 | **CON** +1 | **FOR** +0 | **PER** +0 | **CHA** +3 | **INT** +0 | **VOL** +2 |
| **DR** 3d8 | **PC** 5 | **PM** 3 |

Défense 12 **Points de vigueur** 9 **Initiative** 10
Attaque au contact +1 **Attaque à distance** +1
Attaque magique +3

Bâton +1 · **DM** 1d6

Voie des soins rang 1 (Récupération mineure)
Voie de la spiritualité rang 1 (Vêtements sacrés)
Voie de l'elfe haut rang 1 (Lumière intérieure)

Équipement : bâton ferré. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

CHRONIQUES OUBLIEES
FANTASY

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

NIV.

CARACTÉRISTIQUES

	VALEUR	NOTES
AGI		
CON		
FOR		
PER		
CHA		
INT		
VOL		

FAMILLE

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

VOIE DU PEUPLE

- ☐ Rang 1 :
- ☐ Rang 2 :
- ☐ Rang 3 :
- ☐ Rang 4 :
- ☐ Rang 5 :

INIT.

DEF.

MAX

PTS DE VIGUEUR

POINTS DE CHANCE

+10 à un test MAX

DÉS DE RÉCUPÉRATION

TYPE DE DÉ MAX

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA

ATTAQUES	TOTAL		
CONTACT		NIV.	FOR
DISTANCE		NIV.	AGI
MAGIQUE		NIV.	VOL

ARMES	ATTAQUE	DM
	1d20 +	
SPÉCIAL/PORTÉE		
	1d20 +	
SPÉCIAL/PORTÉE		
	1d20 +	
SPÉCIAL/PORTÉE		

EQUIPEMENT

Impression autorisée pour usage personnel uniquement - ©2024, Black Book Éditions, tous droits réservés.

Pelissier Cyril - pariette@gmail.com - 202510/5500051/5634641

DESCRIPTION DU PERSONNAGE

VOIE 1 :	VOIE 2 :	VOIE 3 :
☐ Rang 1 :	☐ Rang 1 :	☐ Rang 1 :
☐ Rang 2 :	☐ Rang 2 :	☐ Rang 2 :
☐ Rang 3 :	☐ Rang 3 :	☐ Rang 3 :
☐ Rang 4 :	☐ Rang 4 :	☐ Rang 4 :
☐ Rang 5 :	☐ Rang 5 :	☐ Rang 5 :

VOIE 4 :	VOIE 5 :	Prestige
☐ Rang 1 :	☐ Rang 1 :	☐ Rang 1 :
☐ Rang 2 :	☐ Rang 2 :	☐ Rang 2 :
☐ Rang 3 :	☐ Rang 3 :	☐ Rang 3 :
☐ Rang 4 :	☐ Rang 4 :	☐ Rang 4 :
☐ Rang 5 :	☐ Rang 5 :	☐ Rang 5 :

Impression autorisée pour usage personnel uniquement - ©2024, Black Book Éditions, tous droits réservés.

CHRONIQUES OUBLIEES

FANTASY

LIVRE DES RÈGLES

- Laurent Bernasconi -

Pelissier Cyril - paniette@gmail.com - 202510/5500051/5634641

QUE L'APPEL DE L'AVENTURE RÉSONNE !

Héros de tout âge, habitants des terres lointaines ! Des ruines abandonnées jusqu'aux métropoles florissantes, des cryptes les plus profondes aux tours les plus hautes, des quartiers nobles aux rues malfamées, il est temps d'écrire votre épopée !

Dans ***Chroniques Oubliées Fantasy***, glissez-vous dans la peau d'un druide farouche, d'une guerrière audacieuse, d'un magicien flamboyant ou encore d'une barde malicieuse. Partez sur les routes des ***Terres d'Osgild***, explorez des lieux mystérieux et combattez les sbires d'un sorcier assoiffé de pouvoir !

Ce jeu de rôle médiéval-fantastique utilise une mécanique de jeu simple et éprouvée, basée sur un dé à 20 faces, une poignée de caractéristiques, et les emblématiques voies de personnage.

Chroniques Oubliées Fantasy s'adresse à tous les niveaux de pratique du jeu de rôle, des débutants aux rôlistes chevronnés.

Cet ouvrage contient :

- les règles de création de personnage ;
- des conseils pour aider les meneurs de jeu novice à maîtriser leur première partie;
- des règles complémentaires pour le meneur de jeu ;
- un bestiaire présentant plusieurs créatures que les joueurs pourront rencontrer lors de leurs aventures ;
- deux scénarios pour commencer à jouer.

Pour jouer à ***Chroniques Oubliées Fantasy***, vous avez uniquement besoin de ce livre, d'un set de dés de jeu de rôle, de feuilles de papier, de crayons et d'une gomme.

black-book-editions.fr

BBECBHS06