

SKILLCRAFT



MOTEUR DE JEU

FRANCIS PION



Remerciements

D'abord et avant tout, merci à toi, lecteur, que tu sois joueur ou maître de jeu, de t'intéresser à mon projet. Je te remercie de m'accorder ton temps et te souhaite beaucoup de plaisir.

Je tiens ensuite à remercier grandement ma conjointe, Audrey, qui rend ce projet possible en me permettant d'y investir autant de temps, et en acceptant de jouer occasionnellement le rôle du canard en caoutchouc lorsque j'en ai besoin.

Je remercie spécialement ma cousine Catherine, une joueuse dévouée et active depuis plus de 10 ans, et dont les talents en littérature m'ont aidé à corriger et rephraser de nombreux passages du livre.

Enfin, merci aux personnes suivantes, qui sont des joueurs dévoués depuis une ou plusieurs années, et qui m'ont permis de tester le système, et parfois même m'ont prêté main forte afin de le concevoir.

- binarmorker & elleymonta, présents à peine quelques jours après la naissance de leur cadet !
- Flippy
- Marc-Olivier Rodrigue
- Raphaël, mon frerot
- Samuel Benoit
- Zmakdat

Utilisation de l'Intelligence Artificielle

L'intelligence artificielle Midjourney a été utilisée afin de générer les illustrations dans ce livre. Ce projet étant amateur, aucun budget n'est disponible afin de supporter des artistes. Si vous souhaitez offrir des illustrations libres de droit à ce projet, celles-ci seront reçues à bras ouvert et une mention spéciale sera attribuée à l'artiste pour chaque illustration fournie. N'hésitez pas à contribuer, puisqu'une illustration dessinée par un être humain sera toujours préférée à une générée par une intelligence artificielle, même si elle représente moins précisément une scène, qu'elle est moins colorée ou détaillée.

Table des matières

Table des matières.....	3
Préface	4
Introduction	5
Chapitre 1 – Personnages.....	7
Création de personnage	7
Progression.....	14
Chapitre 2 – Personnalisation	19
Caractère	19
Dons	21
Handicaps	27
Chapitre 3 – Attributs et compétences	31
Attributs.....	31
Compétences.....	32
Tests.....	33
Espérance et Damnation	35
Agilité	36
Coordination.....	37
Esprit	38
Intellect	39
Présence	40
Sensibilité	41
Vigueur	42
Chapitre 4 – Talents	45
Progression.....	45
Talents de tiers 0 (32)	46
Talents de tiers 1 (46)	51
Talents de tiers 2 (50)	60
Talents de tiers 3 (32)	72

Chapitre 5 – Équipement.....	81
Équipement de départ	81
Fortune	81
Encombrement.....	83
Armures et boucliers	84
Armes	87
Catégories d'équipements.....	90
Dépenses	91
Chapitre 6 – Aventure.....	93
Temps.....	93
Mouvement.....	93
Environnement.....	96
Interaction sociale.....	99
Repos.....	101
Alcoolémie.....	102
Entre les aventures.....	103
Chapitre 7 – Combat	105
Déroulement	105
Activités.....	108
Mouvement.....	110
Attaque.....	111
Dégâts.....	113
Conditions	115
Situations spéciales	118
Chapitre 8 – Magie.....	121
Pouvoirs.....	121
Paramètres	122
Effets	124
Alchimie.....	125
Annexe A – Arbres de talents	126

Préface

Le présent ouvrage détaille le moteur de jeu, soit le système de règles génériques du jeu de rôle SkillCraft. Les règles décrites dans cet ouvrage sont applicables à toutes les parties du jeu, peu importe l'univers et sa période historique. De ce fait, il doit être accompagné d'un système de règles spécifiques, qui est décrit dans un ouvrage adapté à un univers et à une ou plusieurs périodes historiques.



Introduction

Le jeu de rôle SkillCraft est un jeu permettant à ses joueurs d'incarner des personnages et de raconter une histoire. Un des joueurs prend le rôle du **maître de jeu** : celui applique les règles et fait réagir l'univers aux actions des personnages. Les autres joueurs contrôlent un personnage et dictent les paroles et gestes de celui-ci.

Les huit chapitres de cet ouvrage sont ordonnés de manière à aider les joueurs débutants à prendre le système de jeu en main. Ils sont donc disposés en ordre logique d'utilisation, en débutant par la création d'un personnage, suivie par la progression de ce dernier, et enfin les chapitres concernant le déroulement d'une partie de jeu.



SkillCraft se veut avant tout un jeu **simple, évolutif** et **personnalisable**. En effet, il laisse beaucoup de liberté aux joueurs et à l'interprétation du maître de jeu et ne se concentre que sur les règles de base. Au cours de leurs aventures, les personnages subiront une évolution et deviendront de plus en plus puissants. Enfin, le jeu ne se limite pas qu'aux histoires médiévales fantastiques. La séparation des règles permet autant de jouer dans un univers merveilleux (par exemple, l'utopie de l'Atlantide) que dans la brutale réalité du monde d'aujourd'hui, ou même dans un univers futuriste de science-fiction.

Le nom du jeu se décompose en deux termes : « Skill » et « Craft ». Ceux-ci font allusion aux **compétences**, qui sont au cœur du système de résolution d'actions, ainsi qu'à l'**artisanat** dont le joueur devra faire preuve afin de monter son personnage de toutes pièces. Ainsi, de nombreux choix lui seront proposés tout au long de la progression de son personnage et très peu d'éléments de progression lui seront imposés.



Chapitre 1 – Personnages

Au cinéma comme dans la littérature, l'attention du public est centrée sur un ou plusieurs héros ou héroïnes. Dans le jeu de rôle, ce sont les personnages des joueurs qui sont les protagonistes de l'histoire. Leurs paroles et leurs actions donnent vie à l'intrigue racontée par le maître de jeu.

Création de personnage

Les étapes suivantes permettent de créer un personnage personnalisé. Afin de justifier les choix à effectuer, le joueur doit penser au genre de personnage qu'il désire incarner. Lors de sa création, un personnage débute avec 0 point d'expérience : il est donc de niveau 0 et de tiers 0. Ces éléments sont expliqués plus loin dans ce chapitre, dans la section **Progression**.



Étape 1 – Espèce et peuple

La première étape de la création de personnage consiste à définir l'apparence de celui-ci. En premier lieu, le joueur choisit une **Espèce** pour son personnage. Si l'espèce se décline en peuples, alors le joueur doit également sélectionner un **Peuple** parmi cette liste. Puisqu'ils dépendent de l'univers et de l'histoire, les espèces et peuples sont décrits dans les ouvrages de règles spécifiques aux univers.

Les **Espèces** représentent un regroupement d'individus présentant des caractères physiques et sociaux communs, qui sont réunis dans une même catégorie. Les **Peuples** correspondent à des sous-ensembles d'individus au sein d'une même espèce. Ils représentent des populations distinctes qui partagent une origine commune. Les peuples et espèces sont généralement associées à une nation ou une ethnicité. Ils possèdent une culture qui leur est propre et leurs individus habitent généralement un territoire délimité.

Les espèces et peuples définissent plusieurs propriétés des personnages :

- Ils peuvent conférer des bonus aux scores d'**Attributs**. Ces bonus sont notés afin d'être utilisés à une étape subséquente de la création de personnage.
- Ils fournissent un ou plusieurs **Traits**, qui sont des particularités permanentes. Le personnage hérite de tous les traits dans cette liste.
- Ils indiquent la **Vitesse** de déplacement du personnage, exprimée en mètres par secondes, ainsi que le nombre de points de mouvement correspondant. Certaines espèces et peuples déclarent différentes vitesses ou bonus en lien avec les déplacements.
- Ils définissent la catégorie de **Taille** du personnage ainsi qu'un jet de dés permettant de déterminer celle-ci aléatoirement. Le joueur peut choisir une valeur dans l'intervalle de ce jet de dés, mais son personnage peut être plus petit ou plus grand s'il le désire. La taille est exprimée en centimètres et peut être convertie en mètres en divisant cette valeur par 100.
- Ils indiquent les différentes catégories de **Poids** ainsi qu'un jet de dés pour chaque catégorie. Le joueur peut sélectionner une catégorie, effectuer un jet de dés ou choisir une valeur correspondant à ce jet de dés, puis calculer le poids du personnage en utilisant la formule ci-dessous.
- Ils fournissent différentes catégories d'**Âge** ainsi que les intervalles correspondants en années.
- Ils définissent les **Langues** que le personnage sait parler, lire et écrire dès le début de son aventure.
- Enfin, ils fournissent une liste d'exemples de **Noms** ou réfèrent aux noms d'une autre espèce ou d'un autre peuple. Le peut sélectionner un nom parmi cette liste, créer un nom en mélangeant des noms de cette liste, ou encore choisir un nom de son choix cohérent avec l'univers de jeu.

Afin de calculer le poids de son personnage, le joueur sélectionne d'abord une catégorie de poids, puis lance les dés indiqués. Le résultat obtenu correspond à l'indice de masse corporelle (IMC) de son personnage. Le poids du personnage est obtenu en multipliant cet indice par le carré de la taille du personnage. Par exemple, un personnage mesurant 1,73 mètres pour un IMC de 22 pèsera 65,8 kilogrammes.

$$Poids = IMC \times Taille^2 = 22 \frac{\text{kg}}{\text{m}^2} \times (1,73 \text{ m})^2 = 65,8 \text{ kg}$$

Étape 2 – Personnalité

À cette étape, le joueur doit élaborer la personnalité de son personnage. Pour se faire, il choisit d'abord une **Nature** de son choix ou la détermine aléatoirement. Il obtient un bonus de +1 au score de l'attribut associé à cette nature, qu'il note afin de l'utiliser à une étape subséquente de la création de personnage, ainsi que le **Don** associé à cette nature. Il peut ensuite infliger des **Handicaps** à son personnage. En revanche, pour chaque handicap infligé, il lui confère également un don supplémentaire. Les Handicaps et Dons supplémentaires sont complètement facultatifs. Les Natures, Dons et Handicaps sont détaillés au Chapitre 2.

Étape 3 – Aspects

Le joueur sélectionne deux aspects différents parmi la liste suivante qui décrivent son personnage. Il peut le faire aléatoirement en lançant 2d10. Chaque aspect est associé à deux attributs obligatoires, deux attributs facultatifs et deux compétences. Ces éléments sont notés afin d'être utilisés à une étape subséquente de la création de personnage.

Description sommaire des attributs

Attribut	Description	Compétences
Agilité	Contrôle de son corps, équilibre, souplesse et vitesse	Acrobaties Furtivité Mêlée
Coordination	Adresse, alliance entre dextérité manuelle et vision, et sens spatial	Artisanat Orientation Roublardise
Esprit	Volonté, résolution et capacités surnaturelles	Discipline Occultisme
Intellect	Esprit d'analyse et mémoire, combinaison d'études et d'expériences	Connaissance Investigation Linguistique
Présence	Aisance des interactions sociales, charisme et capacité à influencer	Diplomatie Performance Tromperie
Sensibilité	Acuité des sens et instinct	Intuition Médecine Perception Survie
Vigueur	Force physique, constitution et endurance	Athlétisme Résistance

Aspects et attributs

Lancer	Aspect	Obligatoire	Obligatoire	Facultatif	Facultatif
1	Adroit	Agilité	Coordination	Esprit	Vigueur
2	Charismatique	Présence	Sensibilité	Agilité	Esprit
3	Circonspect	Intellect	Sensibilité	Agilité	Coordination
4	Conscientieux	Coordination	Intellect	Présence	Sensibilité
5	Déterminé	Esprit	Vigueur	Intellect	Présence
6	Éloquent	Intellect	Présence	Coordination	Vigueur
7	Farouche	Agilité	Sensibilité	Esprit	Vigueur
8	Gymnaste	Agilité	Vigueur	Coordination	Sensibilité
9	Œil-de-lynx	Coordination	Sensibilité	Intellect	Présence
10	Tenace	Esprit	Présence	Intellect	Sensibilité

Aspects et compétences

Aspect	Compétences	Aspect	Compétences
Adroit	Furtivité Roublardise	Éloquent	Diplomatie Linguistique
Charismatique	Intuition Tromperie	Farouche	Mêlée Survie
Circonspect	Investigation Médecine	Gymnaste	Acrobaties Athlétisme
Conscientieux	Artisanat Connaissance	Œil-de-lynx	Orientation Perception
Déterminé	Discipline Résistance	Tenace	Occultisme Performance

Étape 4 – Attributs

À cette étape, le joueur décrit de manière quantitative son personnage en associant des valeurs numériques à ses attributs. Les attributs sont au nombre de sept, et ils sont détaillés au Chapitre 4. Une description sommaire des attributs ainsi que les compétences qui leur sont associées sont fournis à la page suivante.

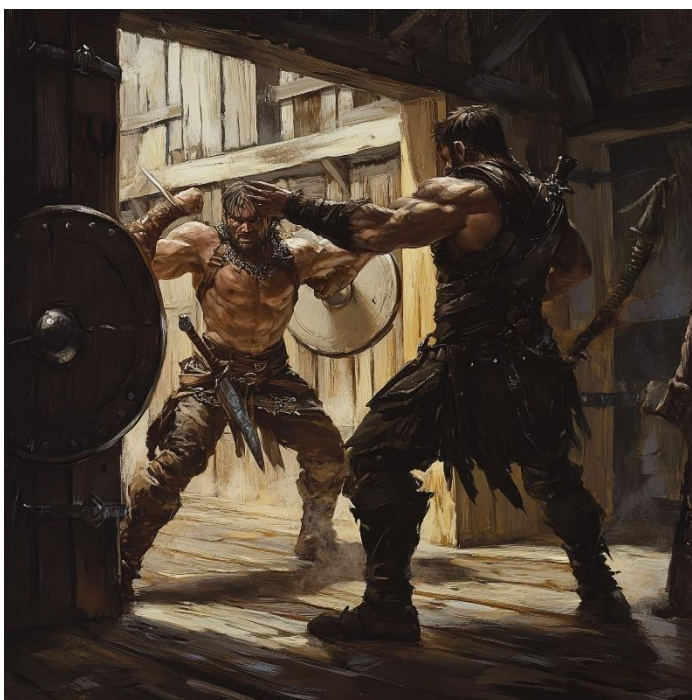
Chaque attribut est quantifié par un **Score**. Un Score d'attribut plus élevé indique que le personnage est meilleur lorsqu'il effectue une action relevant de cet attribut. Au contraire, un Score d'attribut plus faible réduira les chances du personnage de réussir une action relevant de cet attribut. Au moment de sa création, le score de chaque attribut du personnage est de 8. Le joueur peut réduire le score d'un attribut à 7 ou à 6. Lorsqu'il en fait ainsi, il peut incrémenter deux fois le score d'un autre attribut, ou une fois le score de deux autres attributs. Il ne peut réduire le score d'un attribut en-deçà de 6, et ne peut augmenter le score d'un attribut au-delà de 11.

Par exemple, un joueur désirant incarner **Justinien**, un valeureux combattant, peut réduire de 8 à 7 le score de Sensibilité de son personnage, et de 8 à 6 son score d'Intellect. Il augmente ensuite son score de Vigueur de 8 à 10 et son score d'Agilité de 8 à 9. Il obtient donc les scores de 10 en Vigueur, 9 en Agilité, 8 en Coordination, 8 en Esprit, 8 en Présence, 7 en Sensibilité et 6 en Intellect.

En sélectionnant deux aspects à l'étape précédente de création du personnage, le joueur a obtenu 4 attributs obligatoires et 4 attributs facultatifs. Il effectue les choix suivants et applique les modifications à ses scores d'attributs :

- Parmi les 4 attributs obligatoires, il en désigne d'abord un comme **Meilleur**. Il augmente de 3 le score de cet attribut.
- Par les 3 attributs obligatoires restants, il en désigne ensuite un comme **Pire**. Cet attribut doit être différent que celui désigné comme **Meilleur**. Il augmente de 1 le score de cet attribut.
- Le joueur augmente de 2 le score des 2 attributs obligatoires restants.
- Parmi les 4 attributs facultatifs, le joueur en sélectionne deux. Il augmente de 1 le score de ces deux attributs.
- Le joueur sélectionne un attribut de son choix et augmente de 1 le score de cet attribut. Ce choix n'a aucun lien avec les aspects.

Une fois ces modifications appliquées, le joueur applique les bonus aux scores d'attributs conférés par l'espèce, le peuple et la nature de son personnage. Il obtient ainsi la valeur totale et définitive des scores d'attributs. Avec ces valeurs, il peut calculer les **Modificateurs** de ses attributs ainsi que les valeurs de **Statistiques**. Ces calculs sont détaillés au Chapitre 4 et peuvent être effectués au moyen d'un calculateur.



Supposons que Justinien, le valeureux combattant, avait précédemment sélectionné les aspects **Farouche** et **Gymnaste**. Ses 4 attributs obligatoires sont donc Agilité, Sensibilité, Agilité et Vigueur. Ses 4 attributs facultatifs sont donc Esprit, Vigueur, Coordination et Sensibilité.

- Le joueur sélectionne l'Agilité comme son **Meilleur** attribut et la Sensibilité comme son **Pire** attribut. Il augmente donc son score d'Agilité de 9 à 12 et son score de Sensibilité de 7 à 8.
- Les 2 attributs obligatoires restants sont l'Agilité et la Vigueur. Il augmente donc son score d'Agilité de 12 à 14 et son score de Vigueur de 10 à 12.
- Il sélectionne la Vigueur et la Coordination parmi ses 4 attributs facultatifs. Il augmente donc son score de Vigueur de 12 à 13 et son score de Coordination de 8 à 9.
- Enfin, il sélectionne la Vigueur comme attribut au choix. Il augmente donc son score de Vigueur de 13 à 14.

Supposons que l'espèce et le peuple de Justinien lui confèrent un bonus de +1 en Agilité et de +1 en Coordination. Il augmente donc son score d'Agilité de 14 à 15 et son score de Coordination de 9 à 10. Enfin, ayant sélectionné la nature **Courroucé**, le joueur augmente le score d'Agilité de Justinien de 15 à 16. Une fois ces totaux établis, il calcule les modificateurs et statistiques de son personnage tel que détaillé dans le Chapitre 4 afin d'obtenir les valeurs suivantes.

Attribut	Score	Modificateur	Statistique	Effectif
Agilité	16	+3	Force	8
Coordination	10	0	Précision	5
Esprit	8	-1	Puissance	4
Intellect	6	-2	Apprentissage	5
Présence	8	-1	Renom	-1
Sensibilité	8	-1	Initiative	-1
Vigueur	14	+2	Constitution	35

Étape 5 – Historique

La cinquième étape de la création de personnage consiste à définir l'historique de celui-ci, c'est-à-dire son histoire avant qu'il ne se lance à l'aventure. Le joueur sélectionne une **Caste** ainsi qu'une **Éducation**. Il peut choisir chacun de ces éléments dans une liste ou les déterminer aléatoirement en jetant les dés indiqués. Tout comme les espèces et les peuples, les castes et les éducations dépendent de l'univers et de son histoire. Elles sont donc décrites dans les ouvrages de règles spécifiques aux univers.

Les **Castes** représentent les différentes classes sociales composant le tissu sociétal. Chaque caste déclare deux **Particularités**, qui sont attribuées aux personnages appartenant à cette caste. Les particularités décrivent les interactions du personnage avec les siens. Les **Éducations** représentent différents modes de vie adoptés par les personnages pendant leurs premières années d'existence. Ce mode de vie se compose de valeurs et de coutumes et influencera les décisions et perceptions du personnage.

Le joueur est invité à créer une histoire pour son personnage. Bien qu'il puisse écrire une épopée, ce sont les actions du personnage pendant son aventure qui sont importantes, et non ce qu'il a accompli avant. De manière générale, entre un quart de page et une page est suffisant, une demi-page étant l'étalon de référence. Cette histoire permettra au joueur et au maître de jeu de bien introduire le personnage dans l'aventure et pourront refléter les actions entreprises par celui-ci.

Étape 6 – Talents

Cette étape consiste à sélectionner les **Talents** acquis par le personnage avant qu'il ne se lance à l'aventure. Les talents sont des capacités apprises par les personnages lorsqu'ils progressent. En acquérant de l'expérience, ils obtiennent des **Points de talents**, qu'ils dépensent afin d'acquérir de nouveaux talents. Les talents sont détaillés au Chapitre 3.

Au moment de sa création, le personnage se voit attribuer **8 points de talents**. Il doit dépenser au moins 7 points de talent afin de compléter cette étape de la création.

- Précédemment, en sélectionnant deux aspects, le joueur a obtenu une liste de quatre compétences, soit deux par aspect. Il peut acquérir à rabais les talents portant le nom d'une de ces compétences. Cela signifie qu'il lui en coûtera 1 seul point de talent plutôt que 2 afin d'acquérir un de ces talents.
- À l'étape précédente, le joueur a sélectionné la caste et l'éducation de son personnage. Une compétence est attribuée à chacun de ces éléments. Le personnage doit acquérir les talents portant le nom de ces compétences. Cela lui coûte 2 points de talent par talent, ou un seul s'il peut acquérir ce talent à rabais.
- Ensuite, le personnage doit acquérir deux autres talents portant le nom d'une compétence. Ces deux autres talents sont au choix libre du joueur. L'acquisition de chacun de ces talents lui coûte 2 points de talent, ou un seul s'il peut acquérir ce talent à rabais.
- S'il lui reste des points de talent, le personnage peut acquérir n'importe quel talent de tiers 0, même ceux ne portant pas le nom d'une compétence. En revanche, il ne peut acquérir un **Talent réservé** avec les points qu'il lui reste.

Poursuivons la création de Justinien, l'intrépide guerrier.

- Sa caste étant associée à la compétence *Mêlée*, il dépense 1 point de talent afin d'acquérir le talent Mêlée. Il peut acquérir ce talent à rabais (1 point plutôt que 2) grâce à son aspect Farouche.
- Son éducation étant associée à la compétence *Résistance*, il dépense 2 points de talent afin d'acquérir le talent Résistance. Aucun de ses aspects ne lui permet d'acquérir ce talent à rabais.
- Il acquiert ensuite les talents Athlétisme et Acrobaties. Ces deux talents portent le même nom que les compétences *Athlétisme* et *Acrobaties*. Il dépense un total de 2 points de talent puisque son aspect Gymnaste lui permet d'acquérir à rabais ces deux talents.
- Ayant dépensé 5 points de talent, il reste 3 points à Justinien. Il acquiert le talent Formation martiale, qui ne porte pas le nom d'une compétence. Il dépense donc 2 points de talent.
- Il reste 1 point de talent à Justinien. Il a dépensé un total de 7 points de talent. Il pourrait conserver ce point pour plus tard, quand il progressera au niveau supérieur. Il pourrait également dépenser ce dernier point afin d'acquérir le talent Survie. Son aspect Farouche lui permet d'acquérir ce talent à rabais (1 point plutôt que 2). Cette décision revient au joueur.

Étape 7 – Compétences

Au cours des précédentes étapes, le joueur a calculé l'**Effectif d'Apprentissage** de son personnage. Il se voit conférer un nombre de **Points de compétence** égal à cette valeur. Tel que décrit au Chapitre 4, il peut augmenter le **Rang** de ses compétences en dépensant ces points. La septième étape de la création de personnage consiste à dépenser ces points.

Continuons la création de Justinien, le courageux bagarreur. Possédant un Effectif d'Apprentissage de 5, Justinien se voit attribuer 5 points de compétence. Ayant acquis les talents Acrobaties, Athlétisme, Mêlée et Résistance, Justinien est formé pour les compétences éponymes. Il dépense donc de dépenser tous ses points dans ces quatre compétences. Son tiers de personnage étant 0, il peut dépenser au maximum 2 points dans une même compétence. Il dépense donc 2 points afin d'augmenter son rang de *Mêlée* de 0 à 2, puis il répartit ses points restants dans les trois autres compétences. Son rang d'*Acrobaties*, d'*Athlétisme* et de *Résistance* augmente donc de 0 à 1.

Étape 8 – Équipement

La huitième étape de la création de personnage consiste à déterminer son équipement de départ. Pour se faire, le joueur calcule d'abord l'argent avec lequel il pourra se procurer cet équipement. Alors que la caste du personnage déclare un jet de dés pour l'argent de départ, son éducation déclare un facteur. Le joueur effectue le jet de dés indiqués par la caste de son personnage, puis multiplie la somme obtenue par le facteur indiqué par son éducation. Le résultat total correspond à l'argent de départ de son personnage.

Par la suite, il dépense cet argent comme bon lui semble. Une longue liste d'objets et d'équipements est fournie dans les ouvrages de règles spécifiques aux univers. Un prix est indiqué pour chaque objet ou équipement. Le joueur dépense la somme indiquée afin d'acheter l'objet ou l'équipement. Si le personnage ne dépense pas la totalité de son argent de départ, alors il débute l'aventure avec cet argent restant.

Terminons la création de Justinien, le vaillant militaire. Sa caste indique 7d6 comme jet de dés pour son argent de départ. Le facteur indiqué par son éducation est 4. Le joueur jette donc 7d6 et obtient le résultat 26. Il multiplie ce résultat par 4 et obtient donc 104 unités d'argent de départ. Il en dépense 70 pour acheter des vêtements, des armes, un bouclier ainsi que de l'équipement de voyage. Il débute donc l'aventure avec cet équipement ainsi que l'argent non dépensé, soit 34 unités.

Étape 9 – Conclusion

La création de personnage s'achève. Le joueur révise les étapes précédentes. S'il trouve une erreur, il la corrige. Il évalue également ses choix et effectue les modifications nécessaires s'il n'est pas satisfait de ceux-ci, pour une raison de décorum ou d'optimisation mathématique. Il peut également comparer ses choix avec d'une autre joueur, ou avec les choix des joueurs de son groupe. Une fois cette validation terminée, la création de personnage est complétée et le joueur peut se lancer à l'aventure.

Progression

Au fil de ses aventures, un personnage suit une progression croissante qui lui permet d'améliorer ses capacités. Les règles concernant le déroulement de cette progression sont décrites dans cette section, tout comme les effets de ces améliorations.

Expérience et niveau

La progression des personnages est mesurée par l'**Expérience**. Lorsque le maître de jeu détermine qu'un personnage a progressé suffisamment dans ses quêtes et aventures, il lui offre des points d'expérience. Lorsqu'un personnage atteint un certain seuil d'expérience requise, tel que décrit dans le tableau ci-dessous, alors il progresse au **Niveau** suivant.

Niveau	Expérience requise	Expérience totale
0	–	0
1	100	100
2	300	400
3	700	1100
4	1300	2400
5	2100	4500
6	3100	7600
7	4300	11900
8	5700	17600
9	7300	24900
10	9100	34000
11	11100	45100
12	13300	58400
13	15700	74100
14	18300	92400
15	21100	113500
16	24100	137600
17	27300	164900
18	30700	195600
19	34300	229900
20	38100	268000

Attribut

Lorsqu'un personnage progresse à un niveau supérieur, il reçoit un **Point d'attribut**. Il sélectionne un attribut dont le **Score** est inférieur à 20, et augmente de 1 le score de cet attribut. Si ce score passe d'une valeur impaire à une valeur paire, par exemple de 11 à 12, alors le **Modificateur** de cet attribut incrémente également. Le point d'attribut est ensuite dépensé. Les attributs sont détaillés au Chapitre 4.

Statistiques

Les statistiques du personnage sont ensuite augmentées. Tel que décrit au Chapitre 4, pour chacune des sept statistiques, la valeur d'**Incrément** est ajoutée au **Cumulatif** des incréments, ce qui peut augmenter l'**Effectif** de ces statistiques. La **Base** n'augmente que lorsque le score ou le modificateur de l'attribut associé à la statistique augmente. L'utilisation d'un calculateur est fortement recommandée.

Compétences

Lorsque la statistique d'**Apprentissage** du personnage augmente, il reçoit un nombre de **Points de compétence** égal à cette augmentation. Il peut dépenser ces points afin d'augmenter le **Rang** de ses compétences. Ce processus est détaillé au Chapitre 4.

Talents et Pouvoirs

Les **Talents** sont des capacités qui rendent le personnage plus puissant ou polyvalent. Ils expriment sa progression au fil de ses aventures. Lorsque le personnage progresse à un niveau supérieur, il reçoit **4 points de talent**. Il dépense ces points afin de d'acquérir de nouveaux talents. Les talents sont décrit au Chapitre 5.

Les **Pouvoirs** sont similaires aux talents, à la différence qu'ils représentent des capacités surnaturelles. Ils sont acquis de la même manière que les talents, soit en dépensant des points de talents, mais ils sont régis par des règles différentes. Ces règles sont détaillées au Chapitre 8. Les pouvoirs dépendent des univers de jeu, ils sont donc fournis dans les ouvrages de règles spécifiques à ces univers.

Spécialisations

Les **Spécialisations** représentent les possibilités d'avancement d'un personnage au travers des tiers. Afin de se qualifier pour une spécialisation, un personnage doit remplir tous les critères dans la liste ci-dessous. Lorsque tous les critères sont remplis, le personnage peut acquérir le **Talent réservé** de la spécialisation. C'est l'acquisition de ce talent qui confère la spécialisation au personnage.

- Afin d'acquérir une spécialisation, le personnage doit respecter les **Requis** établis. Par exemple, une spécialisation peut requérir l'acquisition d'une spécialisation d'un tiers inférieur.
- Le personnage doit avoir acquis tous les **Talents obligatoires** spécifiés par la spécialisation. Par exemple, si la spécialisation requiert le talent Formation martiale, le personnage doit acquérir ce talent afin de pouvoir éventuellement acquérir cette spécialisation.
- Il doit avoir acquis un certain nombre de talents. Ce nombre compte les talents obligatoires spécifiés par la spécialisation ainsi qu'une liste de talents nommée **Talents optionnels**. Il peut également compter les pouvoirs associés à un domaine particulier. Les talents et pouvoirs acquis gratuitement (en dépensant 0 point de talent) ne sont pas comptés. Ce nombre de talents dépend du tiers de la spécialisation, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Par exemple, si une spécialisation de tiers 1 spécifie le talent obligatoire Formation martiale et spécifie les talents optionnels Acrobaties, Athlétisme, Mêlée, Orientation, Perception, Résistance et Vigilance, alors le personnage doit acquérir le talent Formation martiale et 4 talents parmi la liste des talents optionnels, pour un total de 5 talents. S'il a acquis gratuitement le talent Mêlée, il ne peut compter ce talent parmi les 4 talents à acquérir.

Le personnage doit dépenser un certain nombre de points de talent afin d'acquérir le talent réservé d'une spécialisation. Ce nombre dépend du tiers de la spécialisation tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Ainsi, pour acquérir le talent réservé d'une spécialisation de tiers 1, le personnage doit dépenser 2 points de talent. En dépensant ces points, il acquiert le talent réservé et la spécialisation par le fait même.

Lorsque le personnage acquiert une spécialisation, si le tiers de celle-ci est supérieur au tiers du personnage, alors le tiers du personnage augmente à la valeur du tiers de cette spécialisation. Par exemple, un personnage de tiers 0 dépense 2 points de talent afin d'acquérir le talent réservé d'une spécialisation de tiers 1. Puisque le tiers de la spécialisation (1) est supérieur au tiers du personnage (0), alors celui-ci augmente de 0 à 1.

Tiers de la spécialisation	Nombre de talents	Coût en points
1	5	2
2	6	3
3	7	4

Tiers

Les **Tiers** de personnages représentent des paliers de progression, des échelons qui catégorisent les quêtes et intérêts des personnages. Plus le tiers est élevé, plus le personnage possède des capacités puissantes, ce qui lui permet de vivre des aventures plus éprouvantes et dangereuses. Le tiers du personnage limite les talents et pouvoirs qu'il peut apprendre. Tel que décrit au Chapitre 3, un personnage ne peut acquérir que les talents et pouvoirs dont le tiers est inférieur ou égal à son tiers de personnage. Pour progresser à un tiers supérieur, le personnage doit acquérir une spécialisation, tel que décrit précédemment.







Chapitre 2 – Personnalisation



Chaque personnage possède une identité qui lui est propre. Ses traits de personnalité le distinguent des autres personnages et expliquent pourquoi il réagit d'une certaine manière face aux épreuves qu'il vit. Ce chapitre offre des options de personnalisation facultatives afin de mieux définir un personnage.

Caractère

Lors de la création de son personnage, le joueur sélectionne un **Caractère** de son choix. Il peut également sélectionner aléatoirement un caractère en lançant un d20. Son personnage reçoit gratuitement le **Don** associé à ce caractère ainsi qu'un bonus de +1 au score de l'attribut associé à ce caractère.

1d20	Caractère	Attribut	Don
1	Agile	Agilité	Réflexes
2	Attentif	Sensibilité	Vision aiguisée
3	Bienveillant	Sensibilité	Médecine de brousse
4	Coriace	Vigueur	Dur à cuire
5	Courroucé	Agilité	Féroce
6	Curieux	Intellect	Pensée claire
7	Débrouillard	Coordination	Aigrefin
8	Explorateur	Intellect	Polyglotte
9	Habile	Coordination	Adresse légendaire
10	Inspirant	Présence	Orateur
11	Musclé	Vigueur	Baraqué
12	Mystérieux	Esprit	Mysticisme
13	Naturel	Sensibilité	Sixième sens
14	Perfectionniste	Coordination	Signolage
15	Savant	Intellect	Entrepôt à connaissances
16	Solitaire	Sensibilité	Globe-trotteur
17	Sournois	Présence	Ventriloque
18	Stoïque	Esprit	Infatigable
19	Supporteur	Présence	Mots d'encouragement
20	Timide	Agilité	Effacé

Agile

Les mouvements du personnage sont effectués avec aisance et promptitude, souplesse et alerte.

Attentif

Le personnage porte attention à son environnement, aux objets et aux créatures qui l'entourent.

Bienveillant

Le personnage montre de bonnes intentions, de bonnes dispositions envers les autres, ses paroles sont complaisantes et il se montre compréhensif.

Coriace

Le personnage est tenace et solide, il maintient fermement ses positions.

Courroucé

Les émotions du personnage sont vives et ses mouvements sont brusques.

Curieux

Le personnage est avide de voir, de comprendre et de savoir.

Débrouillard

Par des astuces, des ruses et sa dextérité, le personnage sait se tirer d'embarras et obtenir ce qu'il désire.

Explorateur

Les voyages de découverte en contrées inconnues font partie des désirs et/ou des expériences du personnage.

Habile

Les gestes et mouvements du personnage sont effectués avec adresse et précision.

Inspirant

Le personnage inspire facilement des émotions à ceux qui l'entourent.

Musclé

La musculature du personnage est développée, vive et efficace.

Mystérieux

Le personnage s'entoure de secrets et de mystères, il laisse peu paraître ses idées et émotions.

Naturel

Le personnage dégage simplicité, aisance, vraisemblance, il agit selon sa nature profonde, sans masque.

Perfectionniste

Le personnage est doté d'un souci exagéré et pointu du détail, il est minutieux.

Savant

Les connaissances du personnage sont étendues dans divers domaines ou une discipline particulière.

Solitaire

Le personnage cherche la solitude, il s'attache peu aux autres.

Sournois

Le personnage cache ses pensées, ses sentiments véritables, il arrive à ses fins en étant malveillant, hypocrite ou manipulateur.

Stoïque

La volonté du personnage est ferme, il est impassible et indifférent à la douleur.

Supporteur

Le personnage est encourageant, sa parole remonte le moral et motive ses compagnons.

Timide

Les actes, décisions, opinions ou paroles du personnage manquent d'assurance ou de hardiesse, il se fait peut remarquer.

Dons

Les **Dons** sont des capacités permanentes et extraordinaires qui sont innées aux personnages dès leur naissance. À la création du personnage, le personnage reçoit gratuitement le don associé à son **Caractère**. Le joueur peut ensuite conférer un ou deux dons supplémentaires à son personnage en lui infligeant un nombre égal de **Handicaps**, à la discrétion du maître de jeu.

Adresse légendaire

Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il peut Faire 10 à un test d'*Orientation*, alors il peut choisir de Faire 20, à la discrétion du maître de jeu.
- Lorsqu'il ne peut Faire 10 à un test d'*Orientation*, il peut se conférer l'avantage au test. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à 2 additionné à son tiers de personnage. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
- Grâce à son sens spatial fabuleux, il sait toujours où il se situe par rapport à des indices visuels. Par exemple, s'il remarque la forme particulière d'un nœud dans l'écorce d'un arbre, lorsqu'il verra à nouveau le nœud, il sera capable de comparer sa position actuelle avec sa position précédente. Cela lui permet par exemple de se rendre compte instinctivement qu'il est perdu et qu'il tourne en rond. Il est également doté d'un sens précis des distances, ce qui lui permet de dessiner avec précision des cartes.

Affinité animale

En interagissant ou en observant un animal pendant au moins une minute, permet au personnage de communiquer des idées simples à l'animal et de comprendre ses réactions. Également, lorsqu'il utilise une action afin de donner un ordre à animal qu'il a dressé, il peut donner un second ordre à ce même animal, ou donner un ordre à un autre animal qu'il a dressé.

Aigrefin

Lorsque le personnage n'est pas surpris en situation de combat, alors il peut utiliser sa réaction afin d'effectuer l'activité **Objet**. Également, il peut effectuer l'activité **Objet** en action libre une fois par tour.

Baraqué

Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- La portée de ses bousculades est doublée.
- Les points de dégâts qu'il inflige aux objets, aux structures, aux bâtiments ainsi qu'aux constructions sont doublés.
- Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Mêlée* lorsqu'il effectue une attaque dirigée contre un objet inanimé et non magique, telles des caisses ou une porte. Une fois par tour, il peut effectuer l'activité **Attaque** contre un objet inanimé et non magique par une action libre.

Chance extraordinaire

Confère 3 points de chance au personnage. Il peut utiliser un point afin de rejouer un test avant de savoir si le résultat est un succès ou un échec, ou deux points afin de réussir un test. Il peut utiliser un point afin d'infliger le désavantage au test d'une attaque dirigée contre lui. Lorsqu'il complète une nuit de sommeil, il récupère tous ses points de chance.

Dur à cuire

Lorsque le personnage reçoit des points de dégâts létaux, il retire à ceux-ci un nombre de points égal à son modificateur de Vigueur (minimum 1).

Effacé

Le personnage est considéré légèrement obscurci lorsqu'il est renversé. Lorsqu'il bénéficie du demi-abri contre une attaque à distance d'une créature, alors il traite l'abri comme un abri aux trois-quarts.

Entrepôt à connaissances

Permet au personnage de consulter ses vastes connaissances à propos d'un sujet. S'il a la moindre chance d'avoir lu ou entendu quelque information à propos de ce sujet, alors il peut se souvenir d'un passage d'au plus 100 mots répondant exactement à sa question. Sinon, il sait exactement où il peut trouver cette information, ou qui il peut consulter afin de la trouver. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Féroce

Une fois par round, le personnage peut rouler deux fois les dés de dégâts d'une attaque. Il peut ensuite utiliser le résultat de son choix.

Figolage

Lorsque le personnage effectue un test d'*Artisanat* en n'étant pas menacé ni distrait, et qu'il possède amplement de temps afin d'accomplir sa tâche, alors il peut Faire 20 et réussir automatiquement son test. Cela lui permet donc d'ignorer la contrainte de pénalité en cas d'échec du test empêchant normalement de Faire 20.

Globe-trotteur

Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il choisit un des types de climat suivant, et son groupe n'est pas ralenti par le terrain difficile de ce type de climat lorsque le personnage en fait partie : arctique, côte, désert, forêt, marécage, montagne, prairie ou souterrains.
- Le personnage ignore les effets du climat rigoureux, comme une température très chaude ou très froide, ainsi que les désavantages infligés aux déplacements par les surfaces naturelles comme la glace.
- Les tests du personnage afin de détecter la présence de pièges et de passages secrets se voient conférer l'avantage, et il peut effectuer ces tests en se déplaçant sans réduire sa vitesse.

Infatigable

Lorsque le personnage reçoit des points de dégâts non létaux, il retire à ceux-ci un nombre de points égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1). Une fois par tour, il peut également réduire une dépense en points d'Énergie de ce nombre.

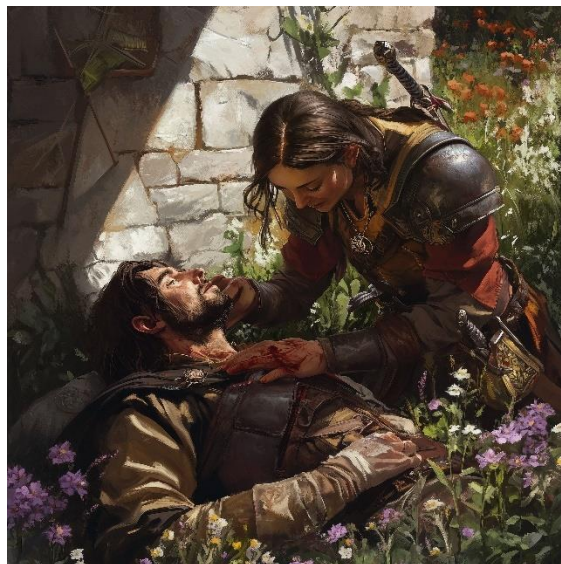
Maniement inné

Le personnage sélectionne trois armes et est formé avec celles-ci. Également, il augmente de 1 son score d'Agilité ou de Coordination, au choix. Le score de l'attribut sélectionné doit être inférieur à 20.

Médecine de brousse

Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il utilise une charge d'une trousse de premiers soins afin de stabiliser une créature agonisante, il peut utiliser une seconde charge par une action supplémentaire afin de permettre à cette créature de récupérer 1 point de Vitalité. Ceci permet à la créature de reprendre conscience et met instantanément fin à son agonie.
- Lorsqu'il utilise une charge d'une trousse de premiers soins, il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse par une action libre. Cela lui coûte un nombre de points d'Énergie égal au nombre de cases traversées multiplié par 5.
- Permet au personnage de soigner une créature non agonisante une fois par tour. Par une action, il consomme une charge d'une trousse de premiers soins et effectue un test de *Médecine*. Le total du test est réduit de moitié. Le personnage consomme un nombre de points d'Énergie égal à cette valeur et la créature récupère un nombre de points de Vitalité égal à cette valeur. La créature doit compléter une nuit de sommeil afin de pouvoir être soignée à nouveau par cette capacité.



Menace ingénieuse

Permet au personnage d'intimider une créature d'une manière non conventionnelle et créative. Lorsqu'il en fait ainsi, il remplace son rang de *Performance* par celui d'une autre compétence, ou il remplace son modificateur de Présence par celui d'un autre attribut. Le test opposé reste un test d'*Intuition*. Par exemple, il peut tenter d'intimider une créature par un exploit de force brute. Il remplace alors son rang de *Performance* par son rang d'*Athlétisme*, ou bien il substitue son modificateur de Présence par son modificateur de Vigueur. Par exemple, il peut tenter d'intimider par une lettre de menaces. Il remplace alors son rang de *Performance* par son rang de *Linguistique*, ou bien il substitue son modificateur de Présence par son modificateur d'Intellect.

Mots d'encouragement

Lorsque le personnage effectue l'action **Aider** à son tour, plutôt que de recevoir l'avantage à seulement son prochain test, la cible reçoit l'avantage à tout test jugé pertinent par le maître de jeu effectué au cours de son prochain tour.

Également, lorsqu'il voit une créature alliée située à 9 mètres ou moins de sa position être victime d'une attaque, il peut effectuer l'action **Aider** en réaction. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à 1 additionné à son tiers de personnage et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.

Mysticisme

Le personnage sélectionne un domaine de magie ou de spiritualisme (religion, culte ou divinité). Il naît avec un pouvoir de tiers 0 de son choix associé au domaine sélectionné, et acquiert gratuitement un pouvoir de tiers 1 de son choix associé au domaine sélectionné lorsqu'il atteint le tiers 1. Également, il se voit conférer un des bonus suivants en fonction du domaine sélectionné.

- (*Magie*) Une fois par round, lorsque le personnage réussit une attaque dirigée contre une créature issue d'une autre réalité ou dimension, il ajoute à son attaque un nombre de points de dégâts égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1).
- (*Spiritualisme*) Pendant qu'il sommeille, le personnage peut communiquer avec une entité de sa religion ou de son culte afin de lui poser une question ou de placer une requête. L'entité peut ignorer le personnage ou intervenir si elle le désire, à la discrétion du maître de jeu. Si le personnage profane le dogme de sa religion ou de son culte, il perd cette capacité jusqu'à ce qu'il se repente auprès de l'entité.

Odorat développé

Le personnage est doté d'un sens olfactif très développé. Lorsqu'il est affligé d'un effet de surdité ou d'aveuglement, ses tests de *Perception* ne sont pas affligés du désavantage si son sens olfactif n'est pas compromis.

Orateur

Permet au personnage de performer pour une audience pendant une durée minimale de 10 minutes. Il sélectionne un nombre de cibles inférieur ou égal à son modificateur de Présence additionné de 1 (minimum 1) parmi les créatures pouvant le voir et l'entendre situées à 9 mètres ou moins de sa position. Il effectue un test de *Performance* et chaque cible compare le résultat du test à son meilleur score d'Esprit, d'Intellect, de Présence ou de Sensibilité. Si le meilleur score d'une créature est inférieur ou égal au résultat du test de *Performance*, alors le personnage se voit conférer l'avantage à ses tests de Présence, de *Diplomatie*, de *Performance* et de *Tromperie* contre cette créature pendant les 10 prochaines minutes. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Également, permet au personnage de motiver ses compagnons par un discours encourageant d'une durée minimale de 10 minutes. Il sélectionne un nombre de cibles inférieur ou égal à son modificateur de Présence additionné de 1 (minimum 1) parmi les créatures pouvant le voir et l'entendre situées à 9 mètres ou moins de sa position. Il effectue un test de *Performance* et ces créatures se voient conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal au résultat du test de *Performance*. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Pensée claire

Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il se souvient exactement de tout ce qu'il a vu ou entendu pendant le dernier mois, de toujours savoir où se trouve le Nord ainsi que de toujours savoir le nombre d'heures restant avant le prochain coucher ou lever de soleil.
- Une fois par jour, permet au personnage de se concentrer pendant une minute sur une tâche nécessitant un test d'*Investigation* afin conférer l'avantage à son test.
- Bonus permanent de +5 à ses tests passifs d'*Investigation*.

Polyglotte

Le personnage apprend gratuitement deux langues de son choix. Une de ces deux langues peut être une langue exotique, à la discrétion du maître de jeu. De plus, chaque fois qu'il passe à un tiers de personnage supérieur, il apprend une langue supplémentaire de son choix.

Réflexes

Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il se voit conférer l'avantage à ses tests d'*Acrobaties* afin d'éviter des pièges, et il devient résistant aux dégâts infligés par les pièges.
- Lorsqu'il réussit un jet de sauvegarde d'*Acrobaties*, il peut utiliser sa réaction afin d'effectuer l'activité **Pas prudent**.
- Pendant son tour, il peut utiliser toutes ses actions afin de se libérer de toute contrainte physique sans nécessiter de test, par exemple être agrippé. Il peut ensuite effectuer l'activité **Déplacement** en action libre.

Résilient

Le personnage sélectionne un attribut et se voit conférer l'avantage aux jets de sauvegardé associés à cet attribut. Également, il augmente de 1 le score de cet attribut si le score est inférieur à 20. Les compétences correspondant aux jets de sauvegarde de chaque attribut sont décrites au Chapitre 4.

Richesse

L'argent de départ du personnage est multiplié par un facteur égal à 10 ou à $1d10 + 5$, à la discrétion du maître de jeu.

Santé de fer

Augmente de 50 % la régénération de Vitalité du personnage lorsqu'il se repose. Ce bonus est cumulatif à tout autre bonus de guérison et de médecine quelconque, qu'il soit magique ou non.

Sixième sens

Une fois par jour, par une action libre, le personnage peut activer son sixième sens, ce qui lui permet de détecter la magie autour de lui pendant une période de 10 minutes, à une distance de 9 mètres. En utilisant une action, il peut voir une faible aura autour de tout objet ou créature de nature magique.

Également, une fois par jour, il peut Faire 20 à un test d'*Intuition* afin d'obtenir un indice précis de la marche à suivre afin de surmonter une épreuve ou de le guider pendant une aventure.

Talentueux

Le personnage apprend gratuitement deux talents associés à une compétence, ou un seul talent qui n'est pas associé à une compétence. Ce talent ne peut pas être le talent réservé d'une classe.



Ventriloque

Permet au personnage d'imiter avec exactitude la voix et les paroles d'une créature en l'écouter parler pendant une minute. Il peut également imiter les sons d'une créature en l'écouter effectuer ces sons pendant une minute. S'il tente de dévier des paroles de la créature ou qu'il altère d'une quelconque manière les sons produits, les créatures qui l'écoutent peuvent effectuer un test d'*Intuition* opposé à un test de *Tromperie* du personnage afin de déterminer que l'effet est truqué.

Également, lorsque le personnage parle, il peut donner l'impression que les paroles dites ou les sons produits sont émis d'une source quelconque située à 9 mètres ou moins de sa position, par exemple une autre créature. Il peut utiliser cette capacité en canalisant un pouvoir afin de donner l'impression qu'une autre créature est en train de canaliser ce pouvoir. Les créatures qui l'écoutent peuvent effectuer un test d'*Intuition* opposé à un test de *Tromperie* du personnage afin de détecter la supercherie.

Vision aiguisée

Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- La pénombre n'inflige pas de désavantage à ses tests de *Perception* liés à la vue.
- Il acquiert une vision aveugle de 1,5 mètres.
- Par une action, il peut effleurer une surface afin d'en ressentir les vibrations. Jusqu'à la fin de son prochain tour, il peut discerner la position de toute créature située à 4,5 mètres ou moins de la surface qu'il a effleuré.
- Bonus permanent de +5 à ses tests passifs de *Perception*.



Handicaps

Les **Handicaps** sont des faiblesses permanentes innées aux personnages. Elles sont présentes dès leur naissance et ne peuvent disparaître. À la création du personnage, le joueur peut ajouter un ou deux **Dons** supplémentaires à son personnage, à condition qu'il lui inflige un nombre égal de handicaps, à la discrétion du maître de jeu. Les handicaps sont complètement optionnels et constituent donc une option de personnalisation avancée.

Abruti

Simple d'esprit et bon vivant ou complètement taré, le personnage est dénué de sens commun et n'est pas doté d'une bonne mémoire. Ses tests de *Connaissance* ainsi que ses tests d'*Investigation* afin de poser une conclusion sont effectués avec désavantage.

Anxiété

Face au danger, le personnage fige complètement sur place, ce qui le rend vulnérable. Il est également incapable de prendre une décision sous pression. Ses tests d'Initiative ainsi que ses jets de sauvegarde contre les effets de peur sont effectués avec désavantage.

Aveugle

Le personnage a perdu son sens de la vision ou en est né dépourvu. Il échoue automatiquement les tests de *Perception* liés à la vue. Lorsqu'il n'est pas victime d'un effet d'assourdissement ou que le contexte sonore lui est favorable, il peut remplacer ces tests par un test de *Perception* en utilisant son ouïe.



Borgne

Un événement tragique a un jour privé le personnage d'un de ses deux yeux. Ses tests de *Perception* liés à la vue sont effectués avec désavantage. Ses tests de Présence et des compétences associées en lien avec sa beauté ou son apparence physique sont également affligés du désavantage.

Chaotique

Affligé d'un grand besoin de liberté, le personnage a tendance à désobéir lorsqu'il le peut et à contredire les lois. Ses tests de *Discipline* sont effectués avec désavantage.

Chétif

Le teint du personnage est blême et sa santé est frêle. Sa régénération naturelle d'Énergie et de Vitalité est réduite du tiers (33 %) lorsqu'il dort et se repose.

Cleptomane

Victime d'une étrange manie, le personnage ne peut s'empêcher de mettre la main sur tout objet de moindre valeur ou qui pourrait lui plaire d'une quelconque manière.

Distrait

La tête dans les nuages, la pensée absente, le personnage entre souvent en collision avec des passants ou des objets se trouvant dans son chemin. Ses tests de *Perception* sont effectués avec désavantage, tout comme ses tests d'*Investigation* afin de d'analyser un piège ou un passage secret.

Faiblesse

Plutôt svelte, la musculature du personnage est largement inférieure à celle des autres individus de son espèce. Ses tests d'*Athlétisme* et de *Mêlée* sont effectués avec désavantage.

Grossier

L'apparence et les manières du personnage sont désagréables naturellement. Son éloquence laisse également à désirer : il est affligé de graves bégaiements ou d'autres problèmes de prononciation évidents. Ses tests de *Diplomatie* et de *Performance* sont effectués avec désavantage.

Hémophobie

Peu n'effraie plus le personnage que la vue du sang ou d'une plaie ouverte. Lorsque lui-même ou un allié situé à 1,5 mètres ou moins de sa position est victime d'une attaque tranchante ou perçante, il doit réussir un jet de sauvegarde de *Discipline* de degré de difficulté égal aux points de dégâts subis. En cas d'échec, il est paralysé par la peur jusqu'à la fin de son prochain tour.

Infirm

Le personnage est né dépourvu ou a perdu au cours de son passé l'usage d'un de ses bras ou d'une de ses jambes. Ses points de vitesse sont réduits de moitié s'il s'agit d'une jambe. Il ne peut manier d'armes à deux mains s'il s'agit d'un bras.

Malentendant

Dépourvu d'ouïe à la naissance ou doté d'une ouïe peu efficace, les tests de *Perception* du personnage liés à l'ouïe sont effectués avec désavantage.

Pauvreté

L'argent de départ du personnage est divisé par un facteur égal à $1d10 + 5$.

Maladroit

Le corps du personnage n'est pas souple ni agile. Ses tests d'*Acrobaties* et de *Furtivité* sont effectués avec désavantage.

Malchanceux

Reconnu pour sa mauvaise fortune, les proches du personnage l'évitent ou rient des situations cocasses qui en découlent. Jusqu'à trois fois par jour, le maître de jeu peut infliger le désavantage à n'importe quel test du personnage avant d'en connaître le résultat, ou conférer l'avantage à un test dirigé contre le personnage.

Muet

Les parents du personnage ne sont jamais parvenus à lui apprendre à parler convenablement. Il est complètement incapable de parler ou de formuler des phrases complètes. Il ne peut dire que quelques mots courts, simples et faciles à prononcer. Ses capacités télépathiques sont autant limitées que ses capacités vocales. Il peut tout de même canaliser un pouvoir requérant une composante vocale s'il n'a pas à prononcer des incantations composées de phrases complètes.

Tremblements

Les mains du personnage tremblent de manière inexplicable et fréquente, ce qui nuit à sa dextérité. Ses tests de *Coordination*, d'*Artisanat*, d'*Orientation* et de *Roublardise* sont effectués avec désavantage.





Chapitre 3 – Attributs et compétences

Les attributs et les compétences sont des éléments cruciaux du jeu. Ils permettent non seulement de comparer mathématiquement deux créatures différentes, mais régissent également l'ensemble des actions en jeu. Ils interviennent dans le calcul des probabilités qu'une action soit réussie ou échouée par un personnage.

Attributs

Les attributs gouvernent l'ensemble des tests du jeu. Ils décrivent de manière quantitative une facette du personnage.

- **Agilité** : contrôle de son corps, équilibre, souplesse et vitesse
- **Coordination** : adresse, alliance entre dextérité manuelle et vision, et sens spatial
- **Esprit** : volonté, résolution et capacités surnaturelles
- **Intellect** : esprit d'analyse et mémoire, combinaison d'études et d'expériences
- **Présence** : aisance des interactions sociales, charisme et capacité à influencer
- **Sensibilité** : acuité des sens et instinct
- **Vigueur** : force physique, constitution et endurance

Score et augmentation

Chaque attribut est doté d'un **Score**, un nombre variant entre 1 et 20. À chaque gain de niveau, le personnage peut augmenter de 1 le score d'un attribut de son choix, pour une valeur maximale de 20.

Modificateur

Chaque attribut est également doté d'un **Modificateur** calculé en fonction du score. C'est cette valeur qui affecte directement les tests gouvernés par l'attribut en question.

Score	Modificateur	Score	Modificateur
1	-5	12-13	+1
2-3	-4	14-15	+2
4-5	-3	16-17	+3
6-7	-2	18-19	+4
8-9	-1	20	+5
10-11	0		



Statistiques

Les statistiques sont d'autres descriptifs des personnages. Elles décrivent précisément et concrètement une capacité innée ou acquise de ces derniers. Chaque statistique est influencée par un attribut, elle est donc détaillée dans la section de cet attribut. Les valeurs suivantes décrivent les statistiques et sont calculées à chaque fois qu'un personnage progresse à un niveau supérieur.

- La **Base** est une valeur rétroactive, qui est donc mise à jour instantanément et pour tous les niveaux antérieurs lorsque la Base ou le Modificateur de l'attribut associé augmente.
- L'**Incrément** est une valeur qui n'est pas rétroactive. Il est additionné au Cumulatif à chaque gain de niveau.
- Le **Cumulatif** correspond à la somme de tous les Incréments de la statistique (un par niveau).
- L'**Effectif** est la valeur réelle et utilisée de la statistique. Il correspond à la somme de la **Base** et du **Cumulatif** de la statistique, en plus des bonus et pénalités applicables.

Compétences

La plupart des tests du jeu sont régis par les compétences. Chaque compétence est associée à un attribut. Le modificateur de cet attribut est ajouté aux tests de cette compétence, en plus d'autres bonus. Elles sont décrites en détail dans les sections ci-dessous.

Attribut	Compétences	Attribut	Compétences
Agilité	Acrobaties	Intellect	Connaissance
	Furtivité		Investigation
	Mêlée		Linguistique
Coordination	Artisanat	Présence	Diplomatie
	Orientation		Performance
	Roublardise		Tromperie
Esprit	Discipline	Sensibilité	Intuition
	Occultisme		Médecine
Vigueur	Athlétisme		Perception
	Résistance		Survie

Formation

Pour chacune des 20 compétences, il existe un talent portant le même nom. En acquérant ce talent, le personnage acquiert la **Formation** avec la compétence du même nom, ce qui lui permet d'effectuer des actions supplémentaires et réduit le coût en points de compétence afin d'augmenter le rang de cette compétence.

Rang

Le **Rang** d'une compétence est similaire au niveau d'un personnage. À chaque gain de niveau, le personnage acquiert des points de compétence en fonction de son Apprentissage (statistique liée à l'Intellect). Afin d'augmenter de 1 le rang d'une compétence, le personnage doit dépenser 1 point de compétence s'il est formé avec celle-ci ou 2 points sinon. Le rang maximal des compétences est défini par le tiers du personnage tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous.

Tiers	Rang maximal	Tiers	Rang maximal
0	2	2	9
1	5	3	14

Tests

Lorsque le personnage effectue une action qui a un potentiel de réussite et d'échec, il doit se soumettre à un test. Les actions qui ne peuvent réussir échouent automatiquement, sans test. Inversement, les actions qui ne peuvent échouer réussissent automatiquement. Le maître de jeu détermine si une compétence concerne le test. Dans le cas échéant, il s'agit d'un **Test de compétence**. Si aucune compétence ne concerne le test, il s'agit donc d'un **Test d'attribut**.

Système 2d10

Le résultat d'un test est déterminé à l'aide de 2d10. Le joueur désigne un de ces dés comme dé d'**Espérance**, et l'autre comme dé de **Damnation**. S'il ne possède qu'une paire de d10 (unité et dizaine), alors il utilise le dé d'unité comme dé d'Espérance et le dé de dizaines comme dé de Damnation. S'il possède plusieurs ensembles de dés, il peut désigner ces dés par les couleurs, les motifs ou les symboles. Il désigne les dés avant de les lancer et ne change pas cette désignation pendant une séance de jeu.

Le joueur jette ensuite les dés (2d10). Si les deux dés ont la même valeur, l'action est automatiquement réussie (**réussite critique**) si cette face est 6 ou plus ou automatiquement échouée (**échec critique**) si cette face est 5 ou moins. Si les dés ont une valeur différente, le joueur calcule le total de son test en faisant la somme des dés et en y ajoutant le modificateur de l'attribut concerné par le test, le rang de la compétence s'il s'agissait d'un test de compétence, ainsi que divers bonus conférés par certaines habiletés.

$$Total = 2d10 + Modificateur_{attribut} + Rang_{compétence} + Bonus$$

Le joueur compare ensuite la valeur des dés d'Espérance et de Damnation, et annonce le résultat au maître de jeu. Si le résultat est supérieur ou égal au degré de difficulté déterminé par le maître de jeu, l'action réussit, sinon elle échoue. Voici des exemples de résultats :

- Valeur de 9 sur le dé d'Espérance et sur le dé de Damnation : **18, Neutre !**
- Valeur de 7 sur le dé d'Espérance et de 4 sur le dé de Damnation : **11, avec Espérance !**
- Valeur de 6 sur le dé d'Espérance et de 10 sur le dé de Damnation : **16, avec Damnation !**

L'obtention d'une réussite ou d'un échec avec Espérance est synonyme d'une conséquence positive, même lorsque l'action échoue. Similairement, l'obtention d'une réussite ou d'un échec avec Damnation est synonyme d'une conséquence négative, même lorsque l'action réussit. La conséquence est déterminée par le maître de jeu, mais rien n'empêche le joueur de suggérer des conséquences à ses actions.

Faire 20

Certaines situations permettent à un personnage de **Faire 20** à un test d'attribut ou à un test de compétence. Il s'applique du mieux qu'il peut afin d'atteindre un résultat parfait. Il remplace le jet de dés par 20 et réussit automatiquement l'action entreprise. Toutes les conditions suivantes doivent être respectées afin qu'un personnage puisse faire 20 à un test :

- Le personnage ne doit pas être menacé ni distrait. Il ne doit donc pas être en situation de combat.
- Le personnage doit avoir suffisamment de temps devant lui afin d'accomplir sa tâche, environ 20 fois le temps nécessaire afin d'accomplir l'action, soit 2 minutes pour une action s'accomplissant normalement en un round.
- Il ne doit pas y avoir de conséquence néfaste en cas d'échec du test, par exemple une blessure, la perte de ressources ou le bris d'équipement.

Faire 10

Certaines situations permettent à un personnage de **Faire 10** à un test d'attribut ou à un test de compétence. S'il n'est pas menacé ni distrait (pas en situation de combat) et que l'obtention de 10 ou plus au jet de dés lui permet de réussir l'action, alors il peut faire 20. Il obtient un résultat satisfaisant, remplace le jet de dés par 10 et réussit automatiquement l'action entreprise.

Degré de difficulté

Pour la majorité des tests, le total est comparé à une simple valeur appelée **Degré de difficulté**. Le degré de difficulté est établi par le maître de jeu en fonction de la complexité de l'action effectuée et de la situation. Le degré de difficulté détermine les chances du personnage d'accomplir son action. Plus il est élevé, moins il est probable que l'action réussisse.

Degré de difficulté	Valeur	Degré de difficulté	Valeur
Très faible	5	Élevée	20
Faible	10	Très élevée	25
Moyenne	15	Extraordinaire	30

Test opposé

Lorsqu'un test oppose deux personnages, on parle alors d'un **Test opposé**. La cible du personnage effectue un test déterminé par l'action du personnage. Le total du test de la cible devient le degré de difficulté comparé avec le total du test du personnage. En cas d'égalité, c'est le personnage qui initie l'action qui remporte le test et non la cible.

Avantage et désavantage

Certaines habiletés ou situations peuvent conférer l'**Avantage** à un test. Plusieurs avantages peuvent s'appliquer à un test. Pour chaque avantage, le joueur peut relancer un des dés et conserver le résultat le plus élevé. Au contraire, certaines situations peuvent affliger le **Désavantage** à un test. Plusieurs désavantages peuvent s'appliquer à un test. Pour chaque désavantage, le joueur doit relancer un des dés et conserver le résultat le plus faible.

Lorsque plusieurs avantages et désavantages s'appliquent au même test, c'est la différence entre ces nombres qui s'appliquent. Par exemple, si le joueur cumule 3 avantages et 5 désavantages à un même test, alors il applique 2 désavantages au test et aucun avantage. S'il cumule 2 avantages et 1 désavantage à un même test, il applique 1 avantage au test et aucun avantage. Lorsque le nombre d'avantages est égal au nombre de désavantages, aucun n'est appliqué au test.

Jets de sauvegarde

Certains tests sont effectués en réaction à une situation : ces tests sont appelés **Jets de sauvegarde**. Le joueur doit effectuer un test de la compétence spécifiée et comparer le total au degré de difficulté indiqué par la situation.

Test passif

Lorsque le personnage doit réussir inconsciemment un test, c'est-à-dire sans déclencher le test de sa volonté propre, il s'agit d'un **Test passif**. Le total du test est calculé en remplaçant les 2d10 par la valeur 10.

Test de groupe

Un **Test de groupe** est effectué lorsque l'ensemble du groupe est soumis simultanément à une situation. Le test réussit si la majorité des membres du groupe réussit le test. Le nombre de personnages devant réussir le test correspond à 50 % + 1 du nombre total de personnages effectuant le test de groupe.

Espérance et Damnation

L'**Espérance** et la **Damnation** sont des ressources permettant aux joueurs et au maître de jeu d'influencer l'histoire. L'Espérance est utilisée par les joueurs afin de faciliter un test ou d'améliorer la réussite d'un test. Un joueur peut générer de l'Espérance de plusieurs manières :

- Il génère un point lorsqu'il obtient une **Réussite avec Espérance** à un test. Cela remplace la conséquence positive dans ce cas.
- Il génère deux points lorsqu'il obtient une **Réussite critique** à un test.
- Il peut emprunter un ou deux points en générant respectivement deux ou trois points de Damnation.

La Damnation permet au maître de jeu d'introduire une complication, par exemple des renforts ennemis, un danger du terrain, de la malchance à un joueur, de la chance à un adversaire, etc. La Damnation peut être générée volontairement ou non par les joueurs de plusieurs manières :

- Un joueur génère un point lorsqu'il obtient une **Réussite avec Damnation** à un test. Cela remplace la conséquence négative dans ce cas.
- Un joueur génère deux points lorsqu'il obtient un **Échec critique** à un test.
- Un joueur génère deux ou trois points en empruntant des points d'Espérance.

Momentum

En situation de combat, un joueur conserve les points d'Espérance qu'il a générés jusqu'à la fin du round actuel. À la fin du round, tout point d'Espérance non dépensé est transféré dans une banque partagée par tous les joueurs. Un joueur peut retirer de cette banque à tout moment.

Dépense d'Espérance et de Momentum

La table ci-dessous rassemble des exemples de dépense de points d'Espérance par les joueurs et de points de Damnation par le maître de jeu. Toute dépense peut se faire avant ou pendant un test, mais jamais avant que le maître de jeu annonce le résultat. L'approbation du maître de jeu est toujours requise afin de dépenser des points d'Espérance et de Damnation.

Effet	Coût
Réduire de moitié le temps nécessaire afin d'accomplir une tâche hors-combat.	1
Relancer un des d10 et utiliser le nouveau résultat.	1
Relancer les deux d10 et utiliser le nouveau résultat.	2
Ajouter un bonus (+2) à un test ou infliger une pénalité (-2).	1
±5	2
±10	4
Réussir automatiquement une action. Introduire un élément dans l'histoire.	5
Obtenir un indice à propos de la situation actuelle.	1 par indice
Ajouter un dé aux dégâts d'une attaque (maximum d'un dé par tiers de personnage).	1 par dé
Ne pas générer de points de Damnation à la suite d'un test.	2 par point

Agilité

L'**Agilité** est l'attribut mesurant l'équilibre, la balance, le contrôle du corps, la flexibilité, la vitesse et l'efficacité des muscles du personnage. Un personnage agile est gracieux, ses mouvements sont vifs et enchaînés avec adresse.

Acrobaties

La compétence **Acrobaties** permet au personnage de garder l'équilibre sur une surface difficile, d'amortir une chute ou de se contorsionner afin de se libérer de liens ; avec formation : effectuer des acrobaties, traverser une case occupée par une créature ennemie, éviter un effet physique en se déplaçant agilement (**jet de sauvegarde**).

Furtivité

La compétence **Furtivité** permet au personnage de se dissimuler dans la noirceur, de se déplacer silencieusement en terrain dégagé et de manipuler discrètement un objet de petite taille (au plus la paume de sa main) ; avec formation : se dissimuler au sein d'une foule, se camoufler dans un environnement, se déplacer silencieusement en terrain encombré, se déplacer en minimisant les traces laissées, dérober ou déposer discrètement un objet de petite taille.

Mêlée

La compétence **Mêlée** permet au personnage d'effectuer une attaque avec une arme de mêlée, de tenter de contrer une manœuvre de combat ou d'effectuer une bousculade ; avec formation : effectuer une manœuvre de combat complexe décrite par un talent ou une capacité quelconque.



Autres tests

Un test d'Agilité peut être nécessaire afin de faire preuve de rapidité ou de flexibilité.

Défense

Le modificateur d'Agilité est généralement ajouté en bonus à la **Défense** du personnage.

Force

La **Force** est une statistique dérivée de l'Agilité. Son effectif tronqué est ajouté en bonus aux dégâts des attaques effectuées avec une arme de mêlée.

$$Base = \text{Modificateur}_{Agilité}$$

$$\text{Incrément} = \frac{\text{Score}_{Agilité}}{40}$$

Coordination

La **Coordination** est l'attribut mesurant la dextérité manuelle agencée à l'acuité sensorielle du personnage, son sens spatial ainsi que son sens de l'orientation. Un personnage possédant une coordination élevée est habile de ses mains, possède une bonne visée et est apte à suivre un plan ou une carte ainsi qu'à conduire un véhicule.

Artisanat

La compétence **Artisanat** permet au personnage de fabriquer ou de réparer grossièrement un objet ; avec formation : réparer ou fabriquer un objet complexe en utilisant les outils et matériaux nécessaires, démonter un objet afin d'en récupérer les matériaux en utilisant les outils nécessaires.

Orientation

La compétence **Orientation** permet au personnage d'effectuer une attaque avec une arme à distance, de lancer un objet à un endroit approximatif et de suivre sommairement une carte ; avec formation : lancer un objet à un endroit précis, suivre une carte ou un plan avec précision, conduire un véhicule, effectuer une manœuvre en réponse à un danger (**jet de sauvegarde**).

Roublardise

La compétence **Roublardise** permet au personnage de nouer ou dénouer un nœud simple, de manipuler avec soin un objet ou d'activer un mécanisme requérant de la dextérité manuelle ; avec formation : crocheter une serrure, désamorcer ou activer un piège, nouer ou dénouer un nœud complexe, saboter un mécanisme.

Autres tests

Un test de Coordination peut être nécessaire afin de faire preuve de précision ou de sens spatial.

Précision

La **Précision** est une statistique dérivée de la Coordination. Son effectif tronqué est ajouté en bonus aux dégâts des attaques effectuées avec une arme à distance.

$$Base = \text{Modificateur}_{Coordination}$$

$$\text{Incrément} = \frac{\text{Score}_{Coordination}}{40}$$



Esprit

L'**Esprit** est l'attribut mesurant la force et la résolution mentale du personnage, sa volonté ainsi que ses capacités surnaturelles. Un personnage doté d'un esprit fort est difficile à influencer et à déroger de ses convictions. Il peut également être doté de capacités surnaturelles et d'une résistance au surnaturel.

Discipline

La compétence **Discipline** permet au personnage de conserver son sang-froid dans une situation difficile ; avec formation : maintenir un Pouvoir, rester en position en étant blessé ou dérangé par son environnement, résister à un effet surnaturel (**jet de sauvegarde**).

Occultisme

La compétence **Occultisme** permet au personnage de tenter de déterminer si la nature d'un effet est surnaturelle ou non ; avec formation : activer ou manipuler un objet magique, s'accoutumer à un artéfact magique, associer un parchemin magique ou un effet surnaturel à un effet similaire qu'il maîtrise, canaliser un Pouvoir ou utiliser une capacité surnaturelle quelconque.



Autres tests

Un test d'Esprit peut être nécessaire afin d'assurer sa détermination, sa résolution face à ses convictions pour une situation spécifique.

Puissance

La **Puissance** est une statistique dérivée de l'Esprit. Son effectif tronqué est ajouté en bonus aux dégâts des Pouvoirs.

$$Base = \text{Modificateur}_{\text{Esprit}} \qquad \text{Incrément} = \frac{\text{Score}_{\text{Esprit}}}{40}$$

Intellect

L'**Intellect** est l'attribut mesurant la logique, l'esprit critique, la mémoire et la faculté de rétention des savoirs, la sagacité et la capacité d'adaptation. Un personnage intellectuel est réfléchi et posé, évalue les possibilités avant d'agir, est rusé et astucieux, et se passionne probablement d'arts ou de sciences.

Connaissance

La compétence **Connaissance** permet au personnage de faire appel à ses connaissances générales à propos d'une question précise ; avec formation : faire appel à ses connaissances dans un domaine spécifique à propos d'une question précise.

Investigation

La compétence **Investigation** permet au personnage d'estimer grossièrement le prix d'un objet, de déduire des conclusions simples à partir d'indices ; avec formation : estimer précisément le coût de fabrication d'un objet et le potentiel de profit à la revente, comprendre un mécanisme complexe, reconstituer une scène en examinant les détails de l'environnement, discerner des fausses informations ou une embrouille (**jet de sauvegarde**).

Linguistique

La compétence **Linguistique** permet au personnage de comprendre un schéma virtuel, par exemple une carte, ou un document simple ; avec formation : lire ou produire un document complexe, tenter de décrypter une langue inconnue, comprendre le sens d'un texte incomplet, produire un document contrefait, comprendre un message non verbal.

Autres tests

Un test d'Intellect peut être nécessaire afin de gagner à un jeu d'astuce ou de se souvenir d'un événement précis.

Apprentissage

L'**Apprentissage** est une statistique dérivée de l'Intellect. Il correspond au nombre de points de compétence acquis du personnage, ce qui lui permet d'augmenter le rang de ses compétences.

$$Base = 2 \times \text{Modificateur}_{\text{Intellect}} + 5$$

(minimum de 5)

$$\text{Incrément} = \text{Modificateur}_{\text{Intellect}} + 2$$

(minimum de 1)



Présence

La **Présence** est l'attribut mesurant l'éloquence et le charisme du personnage, son contrôle de son langage corporel et sa capacité à manipuler ou à être persuasif par ses gestes et paroles. Un personnage doté d'une bonne Présence s'exprime clairement avec les mots justes, inspire l'intérêt envers sa personne, adopte une posture dégageant la confiance en soi et est un leader respecté.

Diplomatie

La compétence **Diplomatie** permet au personnage de se comporter comme un individu au sein d'une foule afin de ne pas être remarqué, de tenter de remonter le moral à un autre personnage ; avec formation : influencer l'attitude des autres par son tact, des mots précis ou une étiquette appropriée, obtenir des informations précises en discutant avec les bonnes personnes.



Performance

La compétence **Performance** permet au personnage de distraire un auditoire par son humour ou en racontant ses exploits, de faire diversion, d'inspirer la peur à une créature moins imposante ; avec formation : inspirer la peur à une autre créature, provoquer une créature afin de détourner son attention, se donner en spectacle artistique par la poésie, la danse, le chant, la musique ou tout autre art respectable, faire preuve de force de caractère (**jet de sauvegarde**).

Tromperie

La compétence **Tromperie** permet au personnage de se faire passer pour quelqu'un d'autre, de convaincre par un mensonge crédible ; avec formation : utiliser un déguisement de manière crédible, manipuler par la parole afin de dissimuler la vérité sans contradiction ni mensonge direct, convaincre par un mensonge peu crédible, imiter une espèce ou un sexe différent du sien.

Autres tests

Un test de Présence peut être nécessaire afin d'influencer par son langage corporel et sa posture.

Renom

Le **Renom** est une statistique dérivée de la Présence. Il détermine l'attitude initiale par défaut des autres personnages à son égard.

$$Base = \text{Modificateur}_{Présence}$$

$$\text{Incrément} = \frac{Score_{Présence}}{20}$$

Sensibilité

La **Sensibilité** est l'attribut mesurant la conscience du personnage, l'acuité de ses sens, son intuition, son impulsion et son instinct. Un personnage sensible remarque les fins détails et ne laisse rien au hasard, il sait se débrouiller en nature et fait confiance à son intuition.

Intuition

La compétence **Intuition** permet au personnage de déterminer si une créature lui dit la vérité ou tente de le manipuler ; avec formation : déchiffrer le langage corporel, déterminer les intentions réelles d'une créature, détecter une tentative de manipulation provenant d'une cible différente de sa personne (**jet de sauvegarde**).

Médecine

La compétence **Médecine** permet au personnage de stabiliser un personnage agonisant, d'appliquer les premiers soins afin d'éviter que la condition d'un personnage n'empire ; avec formation : diagnostiquer une condition, une maladie ou un poison affligeant un personnage, déterminer les soins appropriés, concocter le bon remède.

Perception

La compétence **Perception** permet au personnage d'entendre ou de remarquer une créature tentant de se faire silencieuse ou discrète ; avec formation : écouter une discussion chuchotée ou au loin et en comprendre le sens, tenter de repérer une créature cachée, un piège ou un passage secret dissimulé.

Survie

La compétence **Survie** permet au personnage de survivre en territoire sauvage en trouvant un abri et de la nourriture, utiliser une boussole, réagir de la bonne manière face à une créature sauvage ; avec formation : suivre une piste, ne pas se perdre en se déplaçant en pleine nature, prédire les conditions climatiques des prochains jours, éviter les dangers naturels, apprivoiser ou calmer un animal, donner un ordre à un animal dressé.

Autres tests

Un test de Sensibilité peut être nécessaire afin de se laisser guider par son intuition ou de déterminer si une créature est morte ou vivante.

Initiative

L'**Initiative** est une statistique dérivée de la Sensibilité. Son effectif tronqué est ajouté en bonus aux tests d'Initiative.

$$Base = \text{Modificateur}_{\text{Sensibilité}}$$

$$\text{Incrément} = \frac{\text{Score}_{\text{Sensibilité}}}{40}$$

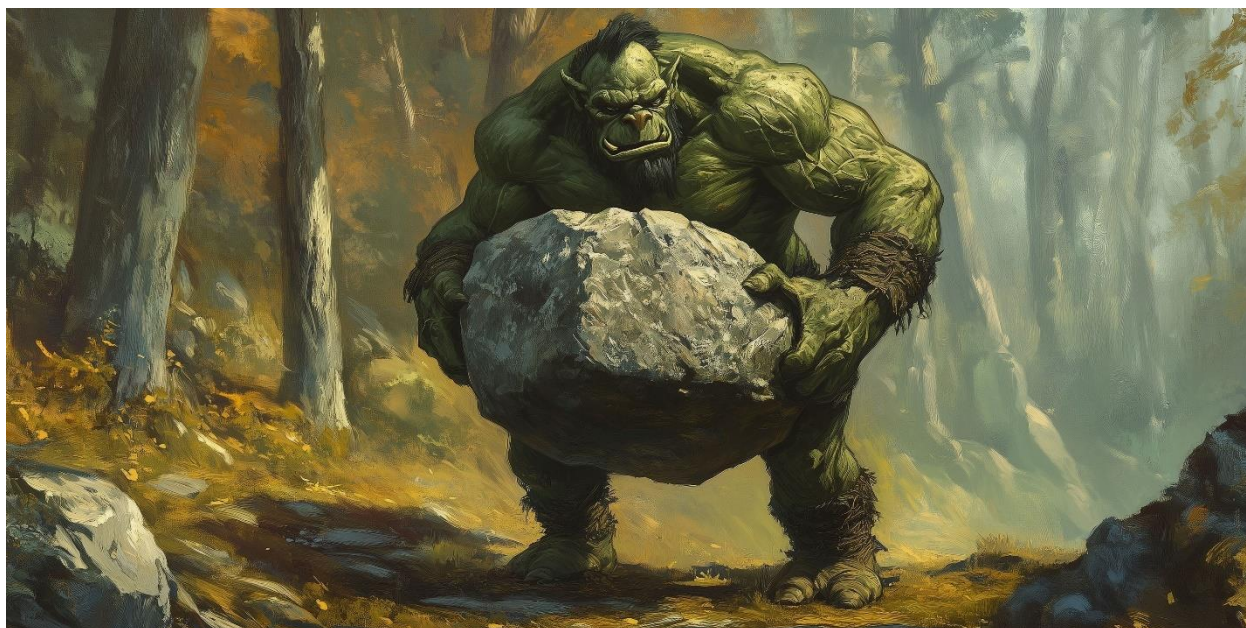


Vigueur

La **Vigueur** est l'attribut mesurant la force musculaire du personnage, sa puissance brute, sa constitution physique ainsi que son endurance musculaire. Un personnage vigoureux possède probablement une forte carrure, peut résister à des impacts dangereux et est doté d'une force physique impressionnante.

Athlétisme

La compétence **Athlétisme** permet au personnage d'escalader une surface légèrement en pente ou comportant des prises pour l'escalade, de se maintenir à la surface de l'eau afin de ne pas se noyer, d'effectuer un saut en longueur ou en hauteur ; avec formation : escalader une surface fortement en pente ou non favorable à l'escalade, se déplacer en nageant.



Résistance

La compétence **Résistance** permet au personnage de ne pas succomber en recevant un important nombre de points de dégâts ; avec formation : résister aux effets d'un impact physique (**jet de sauvegarde**).

Autres tests

Un test de Vigueur peut être nécessaire afin de démontrer sa force brute ou d'initier le mouvement d'un objet particulièrement lourd.

Encombrement

La Vigueur détermine la masse totale qu'un personnage peut soulever. Cette masse est composée de son équipement, d'une autre créature ou de tout autre objet soulevé. Les règles de l'encombrement sont détaillées au Chapitre 6.

Constitution

La **Constitution** est une statistique dérivée de la Vigueur. Son effectif correspond à la **Vitalité** et à l'**Énergie** maximale d'un personnage.

$$Base = 5 \times (\text{Modificateur}_{\text{Vigueur}} + 5) \qquad \text{Incrément} = \text{Modificateur}_{\text{Vigueur}} + 5$$





Chapitre 4 – Talents

Un personnage acquiert de l'expérience lorsqu'il surmonte les épreuves rencontrées au cours de ses aventures. Une des facettes de cette expérience est matérialisée par les talents, des capacités acquises par les personnages. Deux personnages suivant un parcours similaire peuvent totalement différer dans leurs choix de talents, ce qui permet au joueur de paramétrer son personnage en fonction de ses préférences.

Progression

À chaque gain de niveau, un personnage obtient **4 points de talents** qu'il doit dépenser afin d'acquérir de nouveaux talents. Le coût en points d'un talent dépend du tiers de celui-ci, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous.

Tiers	Coût en points	Tiers	Coût en points
0	2	2	4
1	3	3	5

Tiers

Afin d'acquérir un talent, le tiers de ce talent doit être inférieur ou égal au tiers du personnage.

- Un personnage de tiers 0 ne peut acquérir que les talents de tiers 0.
- Un personnage de tiers 1 peut acquérir les talents de tiers 0 et 1.
- Un personnage de tiers 2 peut acquérir les talents de tiers 0, 1 et 2.
- Un personnage de tiers 3 peut acquérir tous les talents.

Conditions

Plusieurs talents nécessitent l'acquisition antérieure d'un ou plusieurs autres talents. Afin d'acquérir un talent, le personnage doit satisfaire toutes les conditions indiquées.

Achats multiples

Certains talents spécifiques peuvent être acquis plusieurs fois. Ces talents sont marqués par la mention *Achats multiples*. Il sera donc possible de dépenser plusieurs fois les points de talents nécessaires afin d'acquérir plusieurs fois le même talent. S'il acquiert un talent à rabais mentionnant *Achats multiples*, alors il applique le rabais sur chaque acquisition de ce talent.

Rabais

Lorsqu'un personnage bénéficie d'un rabais sur un talent, alors il pourra acquérir ce talent en dépensant 1 point de talent de moins que le nombre de points qui lui serait normalement nécessaire. Il peut bénéficier plusieurs d'un rabais sur un même talent, ce qui peut lui permettre d'acquérir un talent gratuitement ou en réduisant grandement la dépense en points de talents.



Talents de tiers 0 (32)

Acrobaties

Formation en *Acrobaties* (compétence). Lorsque le personnage est renversé, se relever ne lui coûte maintenant que le quart de ses points de mouvement plutôt que la moitié.

Armes improvisées

Permet au personnage d'effectuer une attaque en utilisant un objet qui n'est pas une arme, comme s'il maniait une arme pour laquelle il est formé. Il effectue un test de *Mêlée* lorsqu'il utilise l'objet en mêlée, ou un test d'*Orientation* lorsqu'il lance l'objet.

Le bonus conféré au test de l'attaque varie en fonction du maniement de l'objet :

- Manié à une main : +1
- Objet lancé : +2
- Manié à deux mains : +3

L'objet inflige 1d4 points de dégâts. S'il met en danger la vie de la cible, il inflige des points de dégâts létaux, sinon, il inflige des points de dégâts non létaux. Le type de dégâts varie en fonction de la nature de l'objet, par exemple :

- Contondant : barreau de prison en métal, chope, coup de luth, louche à soupe, mobilier.
- Perçant : aiguille, arrache-clou d'un marteau, clou, fourchette, pointe d'un porte-bannière.
- Tranchant : brides d'une monture, couteau de cuisine, fragment de verre, hache de bûcheron.

Artisanat

Formation en *Artisanat* (compétence). Le personnage est formé à l'utilisation d'un nombre d'outils d'artisan égal à son rang d'*Artisanat*. Chaque fois que son rang d'*Artisanat* augmente d'un point, il est formé à l'utilisation d'un type d'outils d'artisan supplémentaire de son choix.

Également, en situation de combat, il peut réparer temporairement une pièce d'équipement telle une arme, un bouclier ou une armure. Par une action, il effectue un test d'*Artisanat* auquel il peut Faire 10 s'il le désire. Il n'a pas besoin de posséder les matériaux, les outils et l'atelier nécessaires à la réparation. À la fin du combat, la réparation brise, et l'objet doit être réparé normalement avant de pouvoir être réparé à nouveau par cette capacité.

Arts martiaux

Permet au personnage d'effectuer une attaque en utilisant un membre de son corps, comme un poing, un pied ou sa tête, comme s'il maniait une arme pour laquelle il est formé. Il effectue un test de *Mêlée*. En cas de réussite, il inflige un nombre de points de dégâts contondants non létaux égal à 1d4 additionné à sa Force.

Athlétisme

Formation en *Athlétisme* (compétence). Lorsque le personnage tente d'effectuer un saut, la distance minimale de l'élan est réduite de moitié, soit de 3 mètres à 1,5 mètres.

Compétence

Confère au personnage un bonus permanent de 4 points d'Apprentissage. Il obtient donc 4 points de compétence à dépenser afin d'augmenter le rang de ses compétences. *Achats multiples*

Connaissance

Formation en *Connaissance* (compétence). Le personnage acquiert des connaissances sur un nombre de domaines égal à son rang de *Connaissance*. Chaque fois que son rang de *Connaissance* augmente d'un point, il acquiert des connaissances sur un domaine supplémentaire de son choix. Le joueur et le maître de jeu collaborent afin de définir les sujets pouvant constituer un domaine de connaissances.

Coup critique

Lorsque le personnage effectue une attaque, il obtient un coup critique si la somme des dés égale 18 ou 19. Également, si son score de Coordination est supérieur ou égal à 20, il obtient également un coup critique si la valeur des deux dés est 2, 3, 4 ou 5, ce qui réduit de 5 % à 1 % la probabilité qu'il obtienne un échec critique. Les probabilités qu'il inflige un coup critique sont désormais de 9 %, ou de 13 % si son score de Coordination est supérieur ou égal à 20.

Diplomatie

Formation en *Diplomatie* (compétence). Lorsque le personnage utilise l'activité **Aider**, sa portée augmente de 1,5 mètres à 4,5 mètres.

Discipline

Formation en *Discipline* (compétence). Confère au personnage un bonus permanent de 5 points d'Énergie.

Dressage

Talent requis : Survie. Permet au personnage d'apprivoiser et de dresser une bête de niveau 1/8 ou moins par une série de tests de *Survie*, à la discrétion du maître de jeu. Il peut lui apprendre des tours simples tels sauter, attaquer, récupérer un objet, etc. Une bête peut apprendre un nombre maximum de tours égal à son score d'Intellect. Par une action, le personnage peut ordonner à la bête d'effectuer un des tours pour lequel elle a été entraînée. La bête exécutera l'ordre si cela ne met pas directement sa vie en danger.

Entraînement I

Augmente de manière permanente de +2 le score d'un attribut du personnage dont le score était inférieur ou égal à 11 avant l'acquisition de ce talent. *Achats multiples*

Expertise

Ce talent peut être acquis pour chaque compétence. À l'acquisition de ce talent, le personnage sélectionne une compétence. Il se voit conférer un bonus permanent aux tests de cette compétence égal à 2 additionné à son tiers de personnage. *Achats multiples*

Formation martiale

Talent requis : Mêlée. Forme le personnage au maniement des armes martiales. Il est également formé au port des armures moyennes et à l'utilisation des boucliers moyens. De plus, il n'est pas affligé de la pénalité à ses tests de *Furtivité* et à sa régénération de Vitalité et d'Énergie lorsqu'il porte une armure légère ou moyenne.

Furtivité

Formation en *Furtivité* (compétence). Permet au personnage d'effectuer l'activité **Camouflage** pendant son tour lorsqu'il se situe dans une zone légèrement obscurcie. Il n'est instantanément plus dissimulé s'il se déplace à plus de la moitié de sa vitesse ou s'il se déplace dans une zone de clarté.

Intuition

Formation en *Intuition* (compétence). Lorsque le personnage réussit un test d'*Intuition* afin de déterminer si une créature dit la vérité, il peut deviner le motif motivant la créature à tenter de le tromper. Le motif correspond à un seul mot et représente généralement une émotion, par exemple cupidité, colère ou peur.

Investigation

Formation en *Investigation* (compétence). Lorsque le personnage découvre un piège ou un passage secret, il découvre également une approximation des détails suivants : quand est-ce que le piège a été posé ou quand est-ce que le passage secret a été utilisé pour la dernière fois, et les éléments requis afin de réarmer le piège ou resceller le passage secret à la suite de son passage.

Langue supplémentaire

Permet au personnage d'apprendre une langue supplémentaire de son choix s'il a accès à un interlocuteur pouvant lui apprendre cette langue. S'il a acquis le talent Linguistique, il peut apprendre une langue exotique. S'il a acquis le talent Philologie, il peut apprendre une langue ancienne s'il a accès à suffisamment de sources écrites.

Linguistique

Formation en *Linguistique* (compétence). Le personnage peut désormais apprendre les langues exotiques. Il apprend également une langue de son choix et est formé à l'utilisation de la trousse de falsification.

Médecine

Formation en *Médecine* (compétence). Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il est formé à l'utilisation de la trousse de premiers soins.
- Il peut Faire 10 lorsqu'il effectue un test de *Médecine* en utilisant une charge d'une trousse de premiers soins, même lorsqu'il se trouve en situation de combat.
- Lorsque le personnage stabilise une créature en utilisant une charge d'une trousse de premiers soins, s'il obtient une réussite critique ou une réussite avec Espérance à son test de *Médecine*, alors la créature récupère des points de Vitalité et reprend conscience à la suite d'une seule minute de repos.

Mêlée

Formation en *Mêlée* (compétence). Forme le personnage au maniement des armes simples. Il est également formé au port des armures légères et à l'utilisation des boucliers légers.

Occultisme

Formation en *Occultisme* (compétence). Lorsque le personnage voit une créature canaliser un pouvoir, il peut déterminer si les capacités surnaturelles de la créature sont inférieures, supérieures ou équivalentes aux siennes.

Également, il peut lire et examiner un parchemin de pouvoir pendant une minute afin de déterminer quel pouvoir est inscrit sur le parchemin, à quel niveau celui-ci sera-t-il canalisé lors de l'utilisation du parchemin, ainsi que les effets déclenchés par l'utilisation du parchemin.



Orientation

Formation en *Orientation* (compétence). Forme le personnage au maniement des armes de finesse et des armes à portée.

Perception

Formation en *Perception* (compétence). Le personnage peut déceler des détails ou du texte précis depuis un document, un objet ou toute autre surface. Il peut également entendre clairement une discussion chuchotée. La distance de cette capacité est égale à 0,3 mètre multiplié par le résultat de son test passif de *Perception*. Par exemple, pour un test passif de *Perception* de 15, la distance de cette capacité est égale à 4,5 mètres, soit 3 cases.

Performance

Formation en *Performance* (compétence). Le personnage est formé à l'utilisation d'un instrument de musique, type d'art ou d'un ensemble de jeu égal à son rang de *Performance*. Chaque fois que son rang de *Performance* augmente d'un point, il est formé à l'utilisation d'un instrument de musique, d'un type d'art ou d'un ensemble de jeu supplémentaire de son choix.

Résistance

Formation en *Résistance* (compétence). Confère au personnage un bonus permanent de 5 points de Vitalité.

Roublardise

Formation en *Roublardise* (compétence). Le personnage est formé à l'utilisation des outils de voleur. Il se voit également conférer l'avantage à ses tests de *Roublardise* lorsqu'il manipule un objet d'au plus la grosseur de la paume de sa main.

Survie

Formation en *Survie* (compétence). Permet au personnage d'effectuer des tâches banales sans posséder les outils nécessaires et en utilisant les ressources du milieu naturel et sauvage dans lequel il se trouve, par exemple allumer un feu, fabriquer un abri ou cuisiner.

Également, pendant une halte et en utilisant les ressources provenant d'une carcasse, il peut fabriquer un bouclier léger, une arme simple de mêlée, ou 1d4 pièces de munitions tels des dards ou des flèches. La carcasse doit être celle d'une bête, d'une construction, d'un dragon, d'une monstruosité, ou d'une plante, et la créature doit être de taille petite ou supérieure.

Tolérance à l'alcool I

Augmente de manière permanente de +1 le seuil de tolérance à l'alcool du personnage. Également, lorsqu'il atteint la première phase d'ébriété, il se voit conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal à son modificateur de Vigueur additionné de 5. Ces points de Vitalité temporaires sont cumulables avec ceux des phases d'ébriété subséquentes.

Tromperie

Formation en *Tromperie* (compétence). Lorsque le personnage réussit un test de *Tromperie* contre une créature, si celle-ci entre en situation de combat contre le personnage dans la prochaine minute, alors son test d'Initiative se voit affligé du désavantage. Également, il est formé à l'utilisation de la trousse de déguisement.

Trousses

Talent requis : Roublardise. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il est formé à l'utilisation de la trousse de déguisement (*Tromperie*) et de la trousse de falsification (*Linguistique*).
- Lorsqu'il utilise une de ces trousse, il peut le faire par un test de *Roublardise* plutôt que par un test de *Tromperie* ou de *Linguistique*.
- Lorsqu'il obtient une réussite avec Espérance ou un échec avec Espérance à un test de *Roublardise* afin d'utiliser des outils de voleur, une trousse de déguisement ou une trousse de falsification, alors la conséquence positive du test est qu'aucune charge de cette trousse ou de ces outils n'est consommée.

Vigilance

Confère un bonus permanent de +1 à l'Initiative du personnage. Le personnage n'est jamais pris au dépourvu avant d'avoir joué son premier tour en combat. Au cours de son premier tour, il peut également dégainer l'arme de son choix par une action libre, même lorsqu'il est surpris. Enfin, lorsqu'il est surpris, il peut tout de même effectuer une seule action pendant son tour.



Talents de tiers 1 (46)

Ambidextre

Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il effectue une attaque avec sa deuxième main, son test n'est plus affligé du désavantage.
- Lorsqu'il combat en maniant une arme dans chaque main et aucun bouclier, il se voit conférer un bonus de +1 à son Esquive.
- Lorsqu'il dégage ou rengaine une arme, il peut rengainer ou dégainer une deuxième arme avec une autre main.

Armes à deux mains

Lorsque le personnage réussit une attaque en maniant une arme de mêlée à deux mains ou une arme versatile en la tenant à deux mains, alors il peut relancer les dégâts de dégâts qui tombent sur les faces 1 et 2 du dé. Il doit conserver le nouveau résultat des dés relancés, même s'il est tombé sur les faces 1 et 2 du dé.

Armes de finesse

Lorsque le personnage effectue une attaque en maniant une arme de finesse, alors il peut remplacer le test de *Mêlée* par un test d'*Orienta*tion. Si l'attaque réussit, il ajoute sa Précision aux points de dégâts infligés plutôt que sa Force. Également, il se voit conférer un bonus de +2 aux points de dégâts infligés en maniant une arme de finesse lorsqu'il ne tient aucune autre arme.

Armes de jet

Lorsque le personnage effectue une attaque en lançant une arme de jet, alors il peut remplacer le test d'*Orienta*tion par un test de *Mêlée*. Si l'attaque réussit, il ajoute sa Force aux points de dégâts infligés plutôt que sa Précision. Également, lorsqu'il lance une arme de jet, alors le bonus au test de l'attaque conféré par cette arme augmente à +5.

Armes de tir

Lorsque le personnage effectue une attaque en utilisant une arme possédant la propriété **Munition**, alors le bonus au test de l'attaque conféré par cette arme augmente à +10.

Attaque brutale

Talent requis : Armes à deux mains. Une fois par round et en effectuant une attaque de mêlée en maniant une arme à deux mains ou une arme versatile en la tenant à deux mains, le personnage peut dépenser des tranches de 15 points d'Énergie. Pour chaque tranche dépensée, il ajoute une pénalité de -1 à son test d'attaque, mais il ajoute aussi un dé aux points de dégâts infligés par l'attaque si elle réussit. De plus, si la taille de la cible est d'au plus une catégorie supérieure à celle du personnage, la cible est repoussée de 1,5 mètres par tranche dépensée. Le personnage peut dépenser un nombre maximal de tranches égal à son tiers de personnage.



Attaque neutralisante

Talent requis : Mêlée. Une fois par round et en effectuant une attaque de mêlée en maniant une arme effectuant du dégât contondant, permet au personnage de dépenser 5 points d'Énergie afin de réduire les points de dégâts de moitié et d'infliger des points de dégâts non létaux. Il peut dépenser 10 points d'Énergie au lieu de 5 afin d'annuler la réduction en points de dégâts. À la discrétion du maître de jeu, un personnage peut utiliser une arme non contondante, en autant qu'il frappe sa cible par une attaque de mêlée en utilisant une portion de l'arme s'apparentant à une arme contondante, par exemple le pommeau d'une épée ou la poignée d'une arme d'hast.

Attaque puissante

Une fois par round et en effectuant une attaque de mêlée en maniant une arme à une main ou une arme versatile en la tenant à une main, le personnage peut dépenser des tranches de 10 points d'Énergie. Pour chaque tranche dépensée, il ajoute une pénalité de -1 à son test d'attaque, mais il remplace un dé de dégâts par sa valeur maximale si l'attaque réussit. Le personnage peut dépenser un nombre maximal de tranches égal à son tiers de personnage.

Attaque sournoise

Une fois par round, permet au personnage d'ajouter 1d6 aux points de dégâts infligés par une attaque. Afin d'utiliser cette capacité, l'attaque doit être effectuée par un test d'*Orientation*. Il peut donc l'utiliser lorsqu'il effectue une attaque à distance ou en maniant une arme de finesse, s'il a acquis le talent Armes de finesse. De plus, le test de l'attaque doit être effectué avec avantage (par exemple si le personnage est dissimulé aux yeux de la cible), ou un allié du personnage qui n'est pas incapable doit se trouver dans une case adjacente à celle de la cible.

Barrière mentale

Talent requis : Discipline. Lorsque le personnage est victime d'un pouvoir, il peut utiliser sa réaction afin de tenter un test de *Discipline* de degré de difficulté égal au nombre de points d'Énergie dépensés afin de canaliser le pouvoir. En cas de réussite du test, si le pouvoir inflige des points de dégâts, ceux-ci sont réduits de moitié ; sinon, c'est la durée du pouvoir qui est réduite de moitié.

Bris

Talent requis : Armes improvisées. Lorsque le personnage tente de briser un objet en maniant une arme improvisée, alors il se voit conférer l'avantage à son test d'attaque. Également, lorsqu'il brise une arme improvisée en attaquant une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* de degré de difficulté égal au résultat du test de l'attaque. Si la cible échoue le test, elle est étourdie jusqu'au début de son prochain tour.

Charge

Talent requis : Mêlée. Lorsque le personnage effectue l'activité **Course** pendant son tour, il peut effectuer une attaque de mêlée en action libre s'il court en ligne droite sur une distance d'au moins 3 mètres directement avant d'effectuer cette attaque. Si l'attaque réussit, le personnage ajoute un bonus de +5 aux points de dégâts infligés. De plus, si la taille de la cible est d'au plus une catégorie supérieure à celle du personnage, elle est repoussée de 3 mètres.

Costaud

Talent requis : Athlétisme. Le personnage acquiert une vitesse de nage et d'escalade égale à sa vitesse de marche. Également, il se voit conférer un bonus de +5 à ses tests de *Discipline* afin de continuer à effectuer une action épuisante, par exemple une marche forcée.

Coup de bouclier

Talent requis : Mêlée. Lorsque le personnage effectue l'activité **Bousculade**, il peut le faire en donnant un coup avec son bouclier, ce qui ajoute à son test d'*Athlétisme* un bonus égal au bonus de Défense de son bouclier. Également, lorsqu'il porte un bouclier moyen ou lourd et qu'il voit une créature attaquer un allié situé à 1,5 mètres de sa position, alors il peut utiliser sa réaction afin d'infliger le désavantage au test de l'attaque.

Critique accru

Talent requis : Coup critique. Le personnage obtient désormais un coup critique lorsque la somme des dés de son test d'attaque égale 17. Les probabilités qu'il inflige un coup critique sont désormais de 13 %, ou de 17 % si son score de Coordination est supérieur ou égal à 20.

Également, lorsqu'une attaque du personnage déclenche un coup critique, le joueur peut tenter de confirmer le coup critique en relançant les dés de l'attaque. Si la somme de ces dés égale une des valeurs déclenchant un coup critique, alors le coup critique est confirmé. Il roule une seconde fois les dés de dégâts et ajoute le résultat aux points de dégâts infligés.

Cuirassé

Talent requis : Formation martiale. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il est formé au port des armures lourdes et à l'utilisation des boucliers lourds.
- Il est formé au port de deux couches d'armure.
- Lorsqu'il porte une armure complète, il se voit conférer un bonus de +1 à sa Défense.

Culbutes

Talent requis : Acrobaties. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Au cours d'un déplacement, permet au personnage de traverser une case occupée par une créature hostile, même si la taille de celle-ci n'est pas inférieure ou supérieure à la taille du personnage de deux catégories de taille ou plus. Pour se faire, le personnage doit réussir un test d'*Acrobaties* de difficulté facile (10) si la différence de taille du personnage est d'une seule catégorie, ou moyen (15) si elles sont dans la même catégorie. En cas d'échec, le personnage n'arrive pas à traverser la case et il doit attendre à son prochain tour afin de réessayer. S'il n'a pas assez de points de mouvement afin de ne pas s'arrêter dans une case occupée par une autre créature, il échoue automatiquement le test.
- Lorsque le personnage réussit un test d'*Acrobaties* afin d'amortir sa chute, le nombre de dés de dégâts retirés et le nombre de dés de dégâts convertis en dégâts non létaux est doublé.
- Bonus permanent d'un point de mouvement.

Distraction

Talent requis : Performance. Permet au personnage d'effectuer l'activité **Aider** afin de distraire une créature et ses alliés situés à 1,5 mètres de la cible. Chaque créature ciblée doit effectuer un test d'*Intuition* opposé à un test de *Performance* du personnage. Le test de la première attaque dirigée contre chaque créature ayant échoué le test opposé se voit conférer l'avantage jusqu'au début du prochain tour du personnage.

Également, le personnage sélectionne un type d'arme de mêlée ou de jet. Il devient formé avec ce type d'arme s'il ne l'est pas déjà. Lorsqu'il effectue un test de *Mêlée* ou d'*Orientation* avec une arme de ce type, il peut substituer son modificateur d'Agilité ou de Coordination par son modificateur de Présence. Lorsqu'il passe au tiers 2 et au tiers 3, il acquiert une spécialisation supplémentaire avec un autre type d'arme de mêlée ou de jet.

Emboîter le pas

Talent requis : Diplomatie. Lorsque le personnage effectue une action, il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Diplomatie* afin de persuader d'autres créatures d'effectuer la même action. Par exemple, s'il tente de convaincre la milice locale de s'en prendre à un de ses ennemis et qu'il attaque cet ennemi, alors son test de *Diplomatie* afin de convaincre la milice locale d'appréhender cet ennemi se voit conférer l'avantage.

Également, lorsqu'il effectue l'activité **Aider**, il peut dépenser 15 points d'Énergie afin de permettre à la créature aidée d'ajouter la moitié du rang de compétence du personnage à son ou ses prochains tests recevant son aide. Par exemple, si la créature reçoit son aide pour un test de *Survie* et que le rang de *Survie* du personnage est 9, alors la créature ajoute un bonus de 4 à son test de *Survie*, en plus de se voir conférer l'avantage. Le personnage peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son tiers de personnage et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.

Endurance accrue

Talent requis : Discipline. Confère au personnage un bonus permanent de 10 points d'Énergie. Également, lorsque le personnage est victime de points de dégâts létaux en provenance d'une source non magique, il peut utiliser sa réaction afin de convertir la moitié des points de dégâts létaux en dégâts non létaux. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.

Entraînement II

Augmente de manière permanente de +2 le score d'un attribut du personnage dont le score était inférieur ou égal à 13 avant l'acquisition de ce talent. *Achats multiples*

Enquêteur

Talent requis : Investigation. Lorsque le personnage trouve une créature dissimulée par l'activité **Chercher**, ses attaques subséquentes dirigées contre cette créature se voient conférer l'avantage au test jusqu'à la fin de son tour. Également, lorsqu'il effectue un test de *Connaissance* ou de *Linguistique*, s'il n'est pas formé pour cette compétence mais qu'il possède du matériel pouvant l'aider dans son test, alors il peut ajouter la moitié de son rang d'*Investigation* au test.

Expertise artisanale

Talent requis : Artisanat. Le personnage désigne un type d'outils d'artisan de son choix parmi ceux qu'il formé à utiliser et développe une expertise avec le type d'outils choisi. Lorsqu'il utilise ce type d'outils, il peut conférer l'avantage à son test d'*Artisanat* ou ajouter une seconde fois son modificateur de Coordination à ce test.

Également, si le personnage possède des outils de bricoleur, alors il peut convertir des outils d'une spécialité d'artisanat à une autre spécialité. Par exemple, il peut transformer des outils de forgeron en outils de maçon. Cette conversion nécessite une heure et peut être effectuée pendant une halte.

Frappe puissante

Talent requis : Arts martiaux. Le personnage inflige désormais 1d6 points de dégâts contondants non létaux lorsqu'il effectue une attaque avec un membre de son corps. Également, une fois par round et en effectuant une attaque avec un membre de son corps, il peut dépenser des tranches de 10 points d'Énergie. Pour chaque tranche dépensée, il ajoute une pénalité de -1 à son test d'attaque, mais il remplace un dé de dégâts par sa valeur maximale si l'attaque réussit. Le personnage peut dépenser un nombre maximal de tranches égal à son tiers de personnage.

Herboristerie

Talent requis : Médecine. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il est formé à l'utilisation de la trousse d'herboristerie, qui lui permet de concocter des remèdes à partir de ressources naturelles telles des herbes médicinales qu'il peut acheter, cultiver ou trouver dans la nature.
- Il est également formé à l'utilisation de la trousse d'empoisonneur, qui lui permet de concocter des poisons à partir de ressources naturelles telles du venin ou des plantes vénéneuses qu'il peut acheter, cultiver ou récolter dans la nature. L'acquisition de ce talent ne lui permet pas d'extraire le venin d'une créature morte ou vivante.
- Il peut désormais apprendre les remèdes et poisons de base. Cette liste est définie dans les ouvrages spécifiques aux univers.
- Il apprend un nombre de remèdes et de poisons égal à son rang de *Médecine*. Chaque fois que son rang de *Médecine* augmente d'un point, il peut apprendre un remède ou poison supplémentaire de son choix parmi la liste fournie.
- Il peut identifier un remède ou un poison qu'il connaît par un test de *Médecine* de difficulté facile (10). S'il ne connaît pas le remède ou le poison, la difficulté augmente à difficile (20). Il peut également tenter d'identifier les herbes médicinales et vénéneuses, ainsi que les créatures venimeuses.

Initiative accrue

Talent requis : Vigilance. Confère un bonus permanent de +2 à l'Initiative du personnage. Également, lorsque le personnage effectue un test d'Initiative, si le dé tombe sur une face dont la valeur est inférieure à son modificateur de Sensibilité (minimum 2), alors le dé est remplacé par son modificateur de Sensibilité lors du calcul du résultat de son test d'Initiative.

Lancer brutal

Talent requis : Armes de jet. Une fois par round et en effectuant une attaque en lançant une arme de jet par un test de *Mêlée*, le personnage peut dépenser des tranches de 15 points d'Énergie. Pour chaque tranche dépensée, il ajoute une pénalité de -1 à son test d'attaque, mais il ajoute un dé aux points de dégâts infligés par l'attaque, si celle-ci réussit. De plus, si la taille de la cible est d'au plus une catégorie supérieure à celle du personnage, la cible est repoussée de 1,5 mètres par tranche dépensée. Le personnage peut dépenser un nombre maximal de tranches égal à son tiers de personnage.

Lutte

Lorsque le personnage est agrippé par une créature dont la taille est d'au plus une catégorie supérieure à la sienne, il peut tenter de renverser la situation. Par une action, il effectue un test d'*Athlétisme* opposé à un test d'*Athlétisme* de la cible. S'il échoue le test, rien ne se produit. S'il réussit le test, il n'est plus agrippé par la créature, et celle-ci est maintenant agrippée par le personnage.

Également, il peut tenter d'entrer en situation de lutte avec une créature qu'il agrippe. Il effectue un test d'*Athlétisme* opposé à un test d'*Acrobaties* ou d'*Athlétisme* de la cible. S'il échoue le test, rien ne se produit. S'il réussit le test, la créature est restreinte par le personnage. Les jets de sauvegarde d'*Acrobaties* et d'*Orientation* de la créature sont affligés du désavantage, tout comme ses attaques, et les tests des attaques dirigées contre la créature se voient conférer l'avantage.

Magie puissante

Talent requis : Occultisme. Permet au personnage de canaliser un pouvoir à un niveau de plus que le niveau de base, ce qui augmente la dépense en points d'Énergie. Également, lorsqu'il atteint le tiers 2, il peut désormais canaliser un pouvoir au niveau maximal, c'est-à-dire à deux niveaux de plus que le niveau de base. Il peut donc canaliser tous les niveaux d'un pouvoir.

Manœuvres de combat

Talent requis : Formation martiale. Le personnage apprend trois manœuvres de combat parmi une liste de manœuvres. Cette liste est définie dans les ouvrages spécifiques aux univers. *Achats multiples*

Maraudage

Talent requis : Furtivité. Lorsqu'il est dissimulé, le personnage peut se déplacer au plus à la moitié de sa vitesse sans révéler sa position, en autant qu'il débute et termine son déplacement dans une zone au moins légèrement obscurcie. Également, il ne révèle pas sa position lorsqu'il échoue une attaque à distance en étant dissimulé.

Médecine animale

Talent requis : Dressage. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il peut désormais apprivoiser et dresser une bête de niveau 1/4 ou moins.
- Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Survie* afin d'apprivoiser et de calmer une bête en détresse ou souffrante.
- Il peut substituer ses tests de *Médecine* par un test de *Survie* lorsqu'il tente de prodiguer des soins à une bête ou de stabiliser une bête agonisante.

Méditation

Permet au personnage de méditer pendant une halte. Il reste conscient pendant qu'il médite, ce qui lui permet d'effectuer des tests passifs de *Perception*. La méditation double sa régénération d'Énergie à chaque heure de halte. Il récupère donc autant de points d'Énergie en méditant qu'en dormant, mais il doit toujours compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ses capacités et ne pas accumuler de fatigue.

Méfait feutré

Talent requis : Roublardise. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il effectue l'activité **Bousculade**, il peut remplacer le test d'*Athlétisme* par un test de *Roublardise*.
- Lorsqu'il est dissimulé d'une créature, il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Roublardise* dirigés contre cette créature.
- Il peut prendre le double du temps nécessaire afin d'accomplir une tâche nécessitant un test de *Roublardise*, par exemple crocheter une serrure, activer ou désamorcer un piège, ou encore saboter un mécanisme. Cela lui permet de dissimuler le méfait, ce qui afflige du désavantage les tests de *Perception* et d'*Investigation* effectués afin de découvrir le méfait.

Naturalisme

Talent requis : Connaissance. Le personnage possède de vastes connaissances à propos des créatures naturelles, par exemple les animaux, les plantes, les limons, les dragons et les monstruosité. Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Connaissance* envers ces créatures et reçoit de l'information supplémentaire lorsqu'il réussit un de ces tests. Cette information correspond généralement aux habiletés de cette créature, à quel point celle-ci est dangereuse pour son groupe, la signification de ses comportements, les dangers naturels de son habitat, et quelles ressources de valeur peuvent être récoltées sur cette créature.

Également, il possède de vastes connaissances à propos des matériaux. Il reconnaît instantanément la majorité des matériaux ainsi que leur rareté, sans nécessiter de test de *Connaissance*, à la discrétion du maître de jeu. Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Connaissance* afin de recevoir de l'information supplémentaire à propos de ces matériaux.



Observateur

Talent requis : Perception. Le personnage ne peut être surpris lorsqu'il est conscient. Également, permet au personnage de comprendre ce qu'une créature dit seulement en interprétant les mouvements de sa bouche. Celle-ci doit parler une langue que le personnage comprend.

Parade

Talent requis : Armes de finesse. Lorsque le personnage manie une arme de finesse, qu'il ne manie aucune autre arme et qu'il est victime d'une attaque, alors il peut utiliser sa réaction afin d'ajouter à son Esquive le bonus conféré par cette arme aux tests d'attaque.

Philologie

Talent requis : Linguistique. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Le personnage peut désormais apprendre les langues anciennes.
- Il apprend une langue de son choix.
- Lorsqu'il écoute une discussion effectuée dans une langue qu'il ne connaît pas, il identifie néanmoins cette langue si elle appartient à la même famille linguistique qu'une des langues qu'il connaît. Il peut également analyser un texte rédigé dans une langue qu'il ne connaît pas pendant au moins une minute. S'il connaît une langue partageant son alphabet avec la langue de rédaction de ce texte, alors il identifie la langue de rédaction du texte.

Présence terrifiante

Talent requis : Performance. Par une action, permet au personnage d'effectuer un test de *Performance*. Toute créature qu'il peut atteindre par une attaque de mêlée doit effectuer un test opposé d'*Intuition*. Lorsqu'une créature échoue le test opposé, les cases que le personnage peut atteindre par une attaque de mêlée sont considérées comme du terrain difficile pour cette créature jusqu'au début du prochain tour du personnage. Les créatures immunisées à la peur ou au terrain difficile ne sont pas affectées par cette capacité.

Également, lorsque le personnage inflige des points de dégâts à une créature pendant son tour, alors ses tests de *Performance* contre cette créature se voient conférer l'avantage jusqu'à la fin de son prochain tour.

Robustesse accrue

Talent requis : Résistance. Confère au personnage un bonus permanent de 10 points de Vitalité. Lorsque le personnage ne porte aucune armure, il ajoute le tiers (33 %) de son rang de *Résistance* à son Esquive. Il peut bénéficier de cette capacité tout en utilisant un bouclier.

Société

Talent requis : Connaissance. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Connaissance* lorsqu'il tente de reconnaître un élément historique ou culturel, par exemple un symbole religieux, un blason ou une insigne identifiant une entité géopolitique telle un ordre, une nation, une guilde, une entreprise, etc.
- Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Tromperie* lorsqu'il tente d'utiliser cet élément au sein d'un déguisement et d'agir comme un membre de cette société ou de cet ordre religieux.
- Lorsqu'il entend une créature parler une langue qu'il connaît, il peut déterminer d'où cette créature. Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Connaissance* afin de déterminer la provenance approximative d'une créature qu'il entend parler une langue qu'il ne connaît pas.

Survivalisme

Talent requis : Survie. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il réussit automatiquement ses tests de *Survie* lorsqu'il effectue une tâche banale sans posséder les outils nécessaires et en utilisant les ressources du milieu naturel et sauvage dans lequel il se trouve, par exemple allumer un feu, fabriquer un abri ou cuisiner.
- Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Survie* afin de déterminer l'espèce d'une créature en examinant les traces de celle-ci.
- Pendant une halte, il peut utiliser des outils de bricoleur afin d'améliorer un objet de type piège, par exemple des billes, des chausse-trapes ou un piège de chasse. Il doit utiliser des matériaux d'une valeur égale à celle de l'objet afin de l'améliorer. Le personnage choisit un nombre compris entre 1 et son rang de *Survie*, et doit réussir un test de *Survie* de degré de difficulté égal au double de ce nombre. Si le test est réussi, le nombre choisi est ajouté au degré de difficulté de l'objet.

Suspicion

Talent requis : Intuition. Lorsque le personnage effectue un test d'*Intuition* afin de déterminer si une créature dit la vérité, avant d'en connaître le résultat, le joueur peut rejouer le test et il doit utiliser le nouveau résultat.

Également, le personnage peut observer ou interagir avec une créature pendant une minute afin de déterminer son humeur, ou si elle est influencée par un effet surnaturel. Il peut également utiliser cette capacité par une action s'il peut examiner de près la cible en la tâtant et en sentant son odeur.

Tir rapide

Talent requis : Armes de tir. Permet au personnage d'effectuer l'activité **Viser et tirer** au coût d'une seule action plutôt que deux lorsqu'il utilise une arme possédant la propriété **Munition**. Également, grâce à la rapidité de ses tirs, il ne déclenche pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il effectue une attaque à distance en utilisant une de ces armes.



Tissu de mensonges

Talent requis : Tromperie. Lorsque le personnage échoue un test de *Tromperie*, si le test n'avait pas été effectué avec désavantage, alors il peut réessayer le test et doit utiliser le nouveau résultat. Également, lorsqu'il tente de faire croire à une créature qu'il est en train d'accomplir une tâche, son test de *Tromperie* se voit conférer un bonus égal à la moitié du rang de la compétence associée à cette tâche.

Tolérance à l'alcool II

Talent requis : Tolérance à l'alcool I. Augmente de manière permanente de +1 le seuil de tolérance à l'alcool du personnage. La durée de ses gueules de bois est également réduite de moitié.

Talents de tiers 2 (50)

Accélération

Confère au personnage un bonus permanent de 2 points de mouvement. *Achats multiples*

Apothicaierie

Talent requis : Herboristerie. Le personnage peut désormais apprendre les remèdes avancés. Cette liste est définie dans les ouvrages spécifiques aux univers.

Également, permet au personnage de remplacer un remède par des charges d'une trousse de premiers soins afin de soigner une condition temporaire affligeant une créature. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. Par une action, en dépensant 15 points d'Énergie et 5 charges d'une trousse de premiers soins, il peut produire les effets d'un remède de base. Par deux actions, en dépensant 30 points d'Énergie et les 10 charges d'une trousse de premiers soins, il peut produire les effets d'un remède avancé.



Astuce

Talent requis : Méfait feutré. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il peut effectuer une attaque d'opportunité en réaction, alors il peut substituer cette attaque par l'activité **Objet**.
- Il peut tenter de dérober un objet tenu par une autre créature, ou porté librement par celle-ci. Il doit être dissimulé aux yeux de cette créature. Il effectue un test de *Roublardise* opposé à un test de *Roublardise* de cette créature. Le test du personnage est affligé du désavantage s'il tente de lui dérober un objet qu'elle tient dans sa main, telle une arme ou un bouclier. Si le test du personnage réussit, la créature lâche l'objet. Si le personnage a une main libre, il peut s'emparer de l'objet, sinon celui-ci tombe simplement au sol.
- Il peut tenter de dérober le focus ou les composantes matérielles d'une créature en train de canaliser un pouvoir en réaction située à 1,5 mètres de sa position. Il effectue un test de *Roublardise* opposé au test d'*Occultisme* de la créature en train de canaliser. Le test de *Roublardise* est affligé du désavantage si la créature voit le personnage. Si le test de *Roublardise* réussit, l'incantation échoue et le pouvoir n'est pas canalisé. La créature perd les actions utilisées afin de canaliser le pouvoir et les points d'Énergie dépensés. Le personnage doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Attaque incapacitante

Talent requis : Attaque neutralisante. Lorsque le personnage tente une attaque neutralisante, il peut dépenser 20 points d'Énergie plutôt que 10. Si l'attaque réussit, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* de degré de difficulté égal au résultat du test de l'attaque réussie. Si la cible possède déjà un niveau de Fatigue ou plus, le degré de difficulté réduit de 5 par niveau de Fatigue. Si elle possède déjà trois niveaux de Fatigue ou plus, elle réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

Attaque magique

Talent requis : Magie guerrière. Permet au personnage d'infuser son arme d'énergie magique par une action afin d'ajouter des points de dégâts magiques infligés par la prochaine attaque réussie en maniant cette arme. Le nombre de points de dégâts ajoutés doit être compris entre 1 et la Puissance du personnage, et il doit dépenser un nombre de points d'Énergie égal au nombre de points de dégâts ajoutés.

Attaque précise

Talent requis : Attaque puissante. Lorsque le personnage effectue une attaque de mêlée en maniant une arme à une main ou une arme versatile en la tenant à une main, il peut le faire en utilisant deux actions plutôt qu'une. Il choisit une des options suivantes : il confère l'avantage à son test d'attaque ou ajoute un bonus de +5 aux points de dégâts infligés si l'attaque réussit. Il ne peut utiliser cette capacité s'il a effectué l'activité **Déplacement** pendant le même tour, et il ne peut effectuer cette activité pendant le même tour après avoir utilisé cette capacité. Il peut tout de même effectuer un **Pas prudent**.

Attaque sanglante

Talent requis : Attaque sournoise. Ajoute 1d6 points de dégâts supplémentaires aux attaques sournoises du personnage. De plus, lorsqu'il réussit une attaque sournoise, la cible est affligée d'une hémorragie. Au début de chacun de ses tours, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* de degré de difficulté égal au résultat du test de l'attaque réussie (-1 cumulable pour chaque tour subséquent). Si elle réussit le test, alors l'hémorragie cesse, sinon elle reçoit 2d6 points de dégâts létaux. L'effet d'hémorragie n'est pas cumulable.

Attaques multiples

Permet au personnage d'effectuer plusieurs attaques avec le même membre pendant son tour. S'il possède le talent Tir rapide, il peut effectuer plusieurs fois l'activité **Viser et tirer** pendant son tour. La pénalité cumulative de -5 aux attaques subséquentes à la première s'applique autant aux attaques de mêlée qu'aux attaques à distance.

Bricolage naturel

Talent requis : Survivalisme. Lorsqu'il se trouve en milieu naturel et sauvage, le personnage peut fabriquer un camouflage en utilisant les ressources du milieu en 10 minutes. S'il utilise une trousse de déguisement, il n'a besoin que d'une minute afin de fabriquer le camouflage. Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Furtivité* lorsqu'il porte le camouflage en se trouvant dans le milieu depuis lequel les ressources du camouflage proviennent.

Également, s'il possède le temps et les ressources nécessaires, il peut utiliser des outils de bricoleur afin d'améliorer les fortifications d'un lieu tel un campement, un champ de bataille ou un bastion. Il choisit un nombre compris entre 1 et son rang de *Survie*, et doit réussir un test de *Survie* de degré de difficulté égal au double de ce nombre. Si le test est réussi, le nombre choisi est ajouté à la Défense des fortifications du lieu. Les fortifications se voient également conférer un nombre de points de Résistance temporaires égal au score de la Sensibilité du personnage. Enfin, si ces fortifications nécessitent un test afin d'être brisées, ce nombre est ajouté au degré de difficulté du test.

Chargement rapide

Talent requis : Tir rapide. Permet au personnage d'effectuer l'activité **Chargement** au coût d'une seule action plutôt que deux lorsqu'il charge une arme possédant la propriété **Munition**. Également, lorsqu'une charge une arme, il ne déclenche pas d'attaque d'opportunité.

Chasse-mage

Talent requis : Barrière mentale. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il blesse une créature se concentrant sur un pouvoir, alors le jet de sauvegarde de *Discipline* de celle-ci afin de maintenir sa concentration est affligé du désavantage.
- Ses jets de sauvegarde de *Discipline* contre les pouvoirs canalisés par une créature qu'il peut atteindre par une attaque de mêlée se voient conférer l'avantage.
- Lorsqu'une créature qu'il peut atteindre par une attaque de mêlée canalise un pouvoir, alors celle-ci déclenche une attaque d'opportunité de la part du personnage.

Critique supérieur

Talent requis : Critique accru. Le personnage obtient désormais un coup critique lorsque la somme des dés de son test d'attaque égale 16. Les probabilités qu'il inflige un coup critique sont désormais de 17 %, ou de 21 % si son score de Coordination est supérieur ou égal à 20.

Également, lorsqu'un coup critique du personnage est confirmé, on ajoute une seconde fois sa Force (test de *Mêlée*), sa Précision (test d'*Orientation*) ou sa Puissance (test d'*Occultisme*) aux points de dégâts infligés, ce qui double effectivement les dégâts.

Dérobade

Talent requis : Parade. Lorsque le personnage utilise sa réaction afin d'ajouter à son Esquive le bonus conféré par cette arme aux tests d'attaque et que l'attaque le ciblant réussit, les points de dégâts reçus sont réduits de moitié. Également, il peut utiliser sa réaction afin d'ajouter le bonus conféré aux tests d'attaque par son arme à ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties*.

Destruction

Talent requis : Bris. Une fois par round, en effectuant une attaque en maniant arme improvisée, permet au personnage de dépenser 10 points d'Énergie afin de doubler les points de Résistance perdus par son arme, ce qui lui permet de la briser plus rapidement. Également, lorsque le personnage utilise cette capacité et qu'il brise une arme improvisée sur une créature alors celle-ci est assommée jusqu'à la fin de son prochain tour si elle échoue le jet de sauvegarde de *Résistance*.

Discernement

Talent requis : Suspicion. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il réussit un test d'*Intuition* afin de déterminer si une créature dit la vérité, ses tests d'Intellect, de Présence et de Sensibilité contre cette créature se voient conférer l'avantage pendant la prochaine minute, tant qu'il peut voir les yeux et la bouche de la créature.
- Une fois par jour, en discutant pendant 10 minutes avec une créature affectée par un effet ou un pouvoir la contraignant à agir d'une certaine manière ou ayant modifié sa mémoire, le personnage permet à la créature de réessayer le jet de sauvegarde contre l'effet ou le pouvoir.

Double attaque

Talent requis : Ambidextre. Lorsqu'il effectue une attaque avec sa deuxième main, il peut ajouter la totalité de sa Force ou de sa Précision aux points de dégâts infligés plutôt que seulement la moitié. Également, lorsqu'il effectue deux attaques subséquentes, par exemple avec sa main principale puis sa deuxième main (ou l'inverse), alors la pénalité affligeant le test de sa deuxième attaque est de -2 plutôt que de -5. S'il effectue une troisième attaque, alors la pénalité affligeant le test de cette troisième attaque est de -5 plutôt que de -10.

Embuscade

Talent requis : Maraudage. Lorsque le personnage réussit une attaque en étant dissimulé, il peut rouler deux fois les dégâts et conserver le résultat de son choix. Également, lorsque le personnage ou une créature effectue un test de *Furtivité*, le personnage peut utiliser sa réaction afin d'effectuer immédiatement l'activité **Pas prudent** en action libre. Il se déplace en direction de la créature et se jette au sol en position renversée. Si la créature voit le personnage faire, elle peut également se jeter au sol en action libre. Les créatures et personnages se jetant au sol peuvent ensuite rejouer leur test de *Furtivité* et conserver le résultat de leur choix.

Endurance supérieure

Talent requis : Endurance accrue. Confère au personnage un bonus permanent de 15 points d'Énergie. Également, lorsque les points de Vitalité du personnage chutent à 0, alors il peut utiliser sa réaction afin de réajuster ses points de Vitalité à 1 et recevoir le double de l'excédent en points de dégâts non létaux. Il doit avoir moins de trois niveaux de Fatigue afin d'utiliser cette capacité et acquiert instantanément trois niveaux de Fatigue en l'utilisant. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Entraînement III

Augmente de manière permanente de +2 le score d'un attribut du personnage dont le score était inférieur ou égal à 15 avant l'acquisition de ce talent. *Achats multiples*

Érudition

Talent requis : Naturalisme. Lorsque le personnage réussit un test de *Connaissance* à propos d'une créature naturelle, il acquiert les capacités suivantes jusqu'à la fin de la journée. Il peut également acquérir ces capacités contre une créature construite en réussissant un test de *Connaissance* à propos de cette créature.

- Il ne peut être surpris par cette créature ou par une autre créature de la même espèce.
- Lorsqu'il est victime d'un coup critique de cette créature ou d'une autre créature de la même espèce, il peut utiliser sa réaction afin de transformer cette attaque en réussite non critique.
- Une fois par round, lorsqu'il réussit une attaque dirigée contre cette créature ou une autre créature de la même espèce, il ajoute à son attaque un nombre de points de dégâts égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1).

Il peut également examiner une structure ou un objet inanimé pendant 10 minutes. S'il réussit un test de *Connaissance* à propos de cette structure ou de cet objet, il peut discerner grossièrement l'âge de celui-ci ainsi que les points faibles des matériaux le composant. Lorsqu'il endommage cet objet ou cette structure, que cela soit en attaquant ses points faibles ou en utilisant une substance (par exemple, de l'acide sur du métal), il maximise les dégâts infligés en remplaçant les dés de dégâts par leur valeur maximale.

Extraction du poison

Talent requis : Herboristerie. Le personnage acquiert les capacités suivantes. Il doit posséder du charbon de bois activé afin de pouvoir utiliser ces capacités.

- Il peut extraire un poison naturel affligeant une créature empoisonnée. Il traite la créature pendant une minute et consomme une charge d'une trousse de premiers soins. Il effectue un test de *Médecine* contre le degré de difficulté du poison et dépense 15 points d'Énergie. S'il réussit le test, le poison est extrait et détruit, et la créature est soignée du poison.
- S'il a acquis le talent Apothicaierie, il peut consommer une charge supplémentaire de sa trousse de premiers soins afin de concocter un antidote à usage unique contre le poison extrait.
- S'il a acquis le talent Toxicologie et qu'il possède une fiole vide, alors il peut extraire la dose de poison dans cette fiole. La dose n'est pas détruite et le personnage peut réutiliser le poison par la même méthode qu'il a été utilisé à l'origine.
- S'il possède une trousse d'empoisonneur et une fiole vide, il peut extraire le venin d'une créature venimeuse. Par une action, il effectue un test de *Médecine* contre le degré de difficulté du poison et dépense 15 points d'Énergie. S'il réussit le test, le venin est extrait dans cette fiole, ce qui lui permet de l'utiliser.

Focus

Talent requis : Observateur. Permet au personnage d'entrer en état de focus par une action. Il peut revenir à son état normal à tout moment par une action libre. En état de focus, s'il n'est pas aveuglé, il peut ajouter 1d4+1 à ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties* ainsi qu'à ses tests de *Perception*. À la fin de chaque tour passé en état de focus, il dépense un nombre de points d'Énergie égal au total des bonus ajoutés à ses jets. Également, lorsqu'il est en état de focus, les attaques des créatures dissimulées dirigées vers le personnage ne se voient pas conférer l'avantage.

Force incroyable

Talent requis : Costaud. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il est dans l'eau, le personnage peut traîner une autre créature avec lui sans subir de pénalité à sa vitesse de nage. La taille de la créature doit être d'au plus une catégorie supérieure à celle du personnage.
- Permet au personnage d'escalader des surfaces horizontales, tel un plafond, comme si elles étaient verticales.
- Lorsque le personnage manie une arme versatile à une main, il peut rouler les dégâts comme s'il maniait l'arme à deux mains. Lorsqu'il effectue l'activité **Attaque** pendant son tour, il peut dépenser 5 points d'Énergie afin d'utiliser l'arme comme si elle était tenue à deux mains, ce qui lui permet par exemple d'effectuer une Attaque brutale en maniant une arme versatile à une seule main lorsqu'il en fait ainsi. Cela lui empêche en revanche par exemple d'effectuer une Attaque précise, puisque l'arme est considérée comme une arme à deux mains.
- Le personnage peut combattre en maniant plusieurs armes n'étant pas des armes légères sans subir de pénalité à ses tests d'attaque.

Fourberie

Talent requis : Tissu de mensonges. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il doit effectuer un test d'*Intuition* opposé à un test de *Tromperie*, il peut substituer son rang d'*Intuition* par son rang de *Tromperie*.
- Il se voit conférer l'avantage à ses tests d'*Intuition* opposés à un test de *Tromperie*.
- Par une action, il peut tenter une feinte en combat en dépensant 15 points d'Énergie. Si la cible échoue un test d'*Intuition* opposé au test de *Tromperie* du personnage, alors elle déclenche une attaque d'opportunité de la part des alliés du personnage. Elle est ensuite immunisée contre cette capacité pendant les 24 prochaines heures.

Frappe précise

Talent requis : Frappe puissante. Le personnage inflige désormais 1d8 points de dégâts contondants non létaux lorsqu'il effectue une attaque avec un membre de son corps. Également, lorsqu'il effectue une attaque avec un membre de son corps, il peut le faire en utilisant deux actions plutôt qu'une. Il choisit une des options suivantes : il confère l'avantage à son test d'attaque ou ajoute un bonus de +5 aux points de dégâts infligés si l'attaque réussit. Il ne peut utiliser cette capacité s'il a effectué l'activité **Déplacement** pendant le même tour, et il ne peut effectuer cette activité pendant le même tour après avoir utilisé cette capacité. Il peut tout de même effectuer un **Pas prudent**.

Initiative supérieure

Talent requis : Initiative accrue. Confère un bonus permanent de +3 à l'Initiative du personnage. Également, le personnage se voit conférer l'avantage à ses tests d'Initiative.

Interrogateur

Talent requis : Présence terrifiante. Lorsque le personnage réussit un test de *Performance* afin d'intimider une créature, alors lui et ses alliés se voient conférer l'avantage à leurs tests de *Diplomatie*, d'*Intuition* et de *Tromperie* contre cette créature pendant la prochaine minute.

Également, lorsqu'il fait chuter à 0 les points de Vitalité d'une créature, permet au personnage d'effectuer un test de *Performance* par une action et en dépensant 15 points d'Énergie. Toute créature ennemie située à 3 mètres de cette créature doit effectuer un test opposé d'*Intuition*. Une créature échouant le test opposé est apeurée par le personnage jusqu'à la fin du prochain tour du personnage.

Lancer précis

Talent requis : Lancer brutal. Permet au personnage de dégainer une arme de jet par une action libre lorsqu'il effectue l'activité **Attaque**. Également, lorsqu'il effectue une attaque en lançant une arme de jet, il peut le faire en utilisant deux actions plutôt qu'une. Il choisit une des options suivantes : il confère l'avantage à son test d'attaque ou ajoute un bonus de +5 aux points de dégâts infligés si l'attaque réussit. Il ne peut utiliser cette capacité s'il a effectué l'activité **Déplacement** pendant le même tour, et il ne peut effectuer cette activité pendant le même tour après avoir utilisé cette capacité. Il peut tout de même effectuer un **Pas prudent**.

Magie guerrière

Talent requis : Magie puissante. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde de *Discipline* afin de maintenir sa concentration.
- Lorsqu'une créature hostile provoque une attaque d'opportunité de la part du personnage, alors celui-ci peut substituer l'attaque de mêlée par l'activité **Canaliser** afin de canaliser un pouvoir nécessitant une ou deux actions contre cette créature.
- Le personnage n'a plus besoin d'avoir une main libre afin de d'exécuter la composante somatique d'un pouvoir. Cela lui permet par exemple de canaliser un pouvoir ne nécessitant qu'une composante somatique, ou une composante somatique et verbale, tout en maniant une arme dans une main et en tenant un bouclier dans l'autre. Toutefois, il a encore besoin d'avoir une main de libre afin d'exécuter la composante matérielle ou focus d'un pouvoir.



Magie précise

Talent requis : Magie puissante. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- La portée des pouvoirs de lancer qu'il canalise est doublée.
- Lorsqu'il canalise un pouvoir de lancer, le pouvoir ignore le demi-abri et l'abri aux trois-quarts des créatures ciblées.
- En canalisant un pouvoir de lancer, le personnage peut dépenser des tranches de 10 points d'Énergie supplémentaires. Pour chaque tranche dépensée, il remplace un dé de dégâts par sa valeur maximale. Il peut dépenser un nombre maximal de tranches égal à son tiers de personnage.

Maître-artisan

Talent requis : Expertise artisanale. Le personnage désigne deux types d'outils d'artisan supplémentaires de son choix parmi ceux qu'il est formé à utiliser et développe une expertise avec les types d'outils choisis. Lorsqu'il utilise ces types d'outils, il peut conférer l'avantage à son test d'*Artisanat* ou ajouter une seconde fois son modificateur de Coordination à son test.

Le personnage peut également désigner un apprenti. Cet apprenti doit être une créature intelligente dont le modificateur de Coordination est supérieur à 0. Le personnage ne peut avoir qu'un seul apprenti, et l'apprenti ne peut avoir qu'un seul maître. Si une des deux parties brise le lien, alors l'autre en est également libérée.

Lorsque l'apprenti aide son maître à effectuer un test d'*Artisanat*, il confère l'avantage ainsi qu'un bonus de +2 au test de son maître. Lorsque le maître aide son apprenti à effectuer un test d'*Artisanat*, il confère l'avantage ainsi qu'un bonus égal à la moitié de son rang d'*Artisanat* au test de son apprenti.

Mener par l'exemple

Talent requis : Emboîter le pas. Après avoir effectué une action, le personnage peut utiliser une action afin d'inspirer d'autres créatures à effectuer la même action que lui. Il sélectionne un nombre de créatures inférieur ou égal à son modificateur de Sensibilité (minimum 1) qu'il peut voir situées à 9 mètres ou moins de sa position. Ces créatures se voient conférer l'avantage à leur prochain test afin d'effectuer la même action que le personnage, par exemple attaquer un ennemi commun ou traverser un gouffre. Il dépense 5 points d'Énergie par créature sélectionnée.

Également, il peut interagir de manière continue pendant 10 minutes avec une autre créature qui peut l'entendre et la comprendre afin de la charmer. Si celle-ci échoue un jet de sauvegarde d'*Intuition* opposé à un test de *Diplomatie* du personnage, alors celle-ci est charmée par celui-ci pendant un nombre de minutes égal au modificateur de Sensibilité du personnage (minimum 1 minute). L'effet prend fin si le personnage ou un allié effectue une action hostile contre la créature. Lorsque l'effet cesse, la créature ne sait pas qu'elle a été charmée. Si elle réussit le test ou lorsque l'effet cesse, elle est immunisée à cette capacité pendant les 24 prochaines heures.



Monture de combat

Talent requis : Dressage. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il combat sur une monture, il se voit conférer l'avantage à ses tests d'attaques de mêlée dirigées contre toute créature n'étant pas sur une monture et dont la catégorie de taille est inférieure à celle de sa monture.
- Si la monture du personnage est affectée par un effet nécessitant un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* afin de réduire de moitié les dégâts reçus, la monture ne reçoit aucun dégât si elle réussit le test, et ne reçoit que la moitié des dégâts si elle l'échoue.
- Lorsqu'une créature ennemie cible la monture du personnage par une attaque ou un pouvoir, le personnage peut utiliser sa réaction afin d'épargner sa monture en devenant la cible de l'attaque ou du pouvoir.
- Lorsque le personnage est ciblé par un pouvoir bénéfique, il peut également faire bénéficier sa monture des effets de ce pouvoir, si applicable (à la discrétion du maître de jeu).

Mythologie

Talent requis : Société. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il voit un artefact magique, il reconnaît la rareté de cet objet. S'il s'agit d'un objet légendaire, alors il identifie le nom de l'objet ainsi que son précédent propriétaire, à la discrétion du maître de jeu. Il se voit également conférer l'avantage à ses tests de *Connaissance* afin d'obtenir plus d'informations au sujet de cet objet. Il peut aussi utiliser cette capacité sans voir l'objet, si l'objet est évoqué ou décrit de manière qu'il puisse se constituer un modèle mental fidèle à l'objet.
- Il possède un savoir détaillé à propos des créatures issues d'une autre réalité ou dimension. Lorsqu'il fait appel à ses connaissances, il peut apprendre certaines capacités d'une de ces créatures, par exemple ses habiletés, ses attaques habituelles et si elle est considérée dangereuse pour lui et son groupe.
- En étudiant un portail ouvert pendant une minute, il peut identifier si le portail mène vers une autre dimension ou non. Si le portail mène vers une autre dimension et qu'il connaît celle-ci, il peut également l'identifier. S'il ne connaît pas cette dimension, il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Connaissance* afin de l'identifier.

Obéissance animale

Talent requis : Médecine animale. Le personnage peut désormais apprivoiser et dresser une bête de niveau 1/2 ou moins. Également, il peut lui apprendre des tours complexes tels trouver un objet précis dans un sac, surveiller un lieu, suivre une piste, etc.

Onde de choc

Talent requis : Attaque brutale. Lorsque le personnage réussit une attaque brutale, la cible et toute créature se trouvant dans une case adjacente à l'impact (excluant le personnage) doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* de degré de difficulté égal au résultat du test de l'attaque. Si une cible échoue le test, elle est renversée et étourdie jusqu'au début de son prochain tour. Si une créature située dans une case adjacente à l'impact échoue le test, elle reçoit également un nombre de points de dégâts non létaux égal à la moitié des points de dégâts reçus par la cible de l'attaque. Si l'attaque est un coup critique, que la cible obtient un échec critique à son jet de sauvegarde ou qu'elle échoue d'une différence de 5 ou plus le jet de sauvegarde, elle est assommée jusqu'à la fin de son prochain tour. Afin d'être affectée par cette capacité, la taille d'une créature doit être d'au plus d'une catégorie supérieure à la taille du personnage.

Optimisation magique

Talent requis : Magie puissante. Lorsque le personnage canalise un pouvoir, le degré de difficulté de son test d'*Occultisme* est réduit de moitié. La dépense en points d'Énergie reste la même.

Otage

Talent requis : Lutte. Lorsque le personnage agrippe une créature, les tests de ses attaques dirigées contre cette créature se voient conférer l'avantage. Les tests des attaques de cette créature dirigées contre le personnage sont affligés du désavantage. Également, lorsqu'il se trouve en situation de lutte avec une créature qu'il agrippe, il peut utiliser sa réaction afin de rediriger contre cette créature une attaque dirigée contre lui.

Poigne de fer

Talent requis : Manceuvres de combat. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il tente de désarmer un adversaire, son test se voit conférer l'avantage.
- Lorsqu'il est ciblé par une tentative de désarmement, le test de son adversaire est affligé du désavantage.
- Lorsqu'une créature qu'il agrippe tente de s'échapper, il peut utiliser sa réaction afin d'infliger le désavantage au test de cette créature.

Prédiction

Talent requis : Enquêteur. Lorsque le personnage est victime d'une attaque, avant de savoir si celle-ci touche, il peut utiliser sa réaction et dépenser 15 points d'Énergie afin de tenter de prédire l'endroit où l'attaque touchera. Si le résultat de l'attaque est un succès, l'attaquant doit rejouer le test d'attaque et utiliser le nouveau résultat. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.

Protection

Talent requis : Coup de bouclier. Lorsque le personnage porte un bouclier moyen ou lourd, il peut utiliser sa réaction afin d'ajouter à un de ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties* le bonus de Défense conféré par son bouclier. Lorsqu'il en fait ainsi en portant un bouclier lourd afin de réduire de moitié les points de dégâts reçus, il ne reçoit aucun point de dégâts s'il réussit le jet de sauvegarde, ou réduit de moitié les points de dégâts reçus s'il l'échoue.

Provocation

Talent requis : Distraction. Permet au personnage de provoquer des créatures situées à 9 mètres ou moins de sa position qui peuvent le voir et l'entendre par une action. Il peut cibler un nombre de créature égal à son modificateur de Présence (minimum 1). Chaque cible doit effectuer un test de *Discipline* opposé à un test de *Performance* du personnage. En cas d'échec du test de *Discipline*, une créature se voit affligée du désavantage à ses tests des attaques dirigées contre une cible autre que le personnage jusqu'à début du prochain tour du personnage. Les créatures immunisées aux charmes ne sont pas affectées par cette capacité.

Également, lorsque le personnage effectue une attaque avec une arme d'un type pour lequel il s'est spécialisé tel que décrit par le talent Distraction, il peut remplacer le test de *Mêlée* ou d'*Orientation* par un test de *Performance*. S'il obtient un coup critique en attaquant avec une arme d'un de ces types, il peut effectuer l'activité **Aider** en action libre immédiatement après l'attaque.

Repli défensif

Talent requis : Culbutes. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Une fois par tour, lorsqu'il effectue l'activité **Défense**, il peut effectuer immédiatement ensuite l'activité **Pas prudent** en action libre.
- Lorsqu'il effectue l'activité **Attaque** pendant son tour, il ne provoque aucune attaque d'opportunité de la part de sa cible jusqu'à la fin de son tour.
- Bonus permanent d'un point de mouvement.

Résilience

Talent requis : Barrière mentale. Lorsque le personnage effectue un test de *Discipline* en réaction afin d'atténuer les effets d'un pouvoir, il peut choisir de réduire le degré de difficulté. Celui-ci est alors réduit de 25% (multiplié par $\frac{3}{4}$). S'il décide de ne pas réduire le degré de difficulté et qu'il réussit tout de même le test, alors le personnage n'est tout simplement pas affecté par le pouvoir.

Robustesse supérieure

Talent requis : Robustesse accrue. Confère au personnage un bonus permanent de 15 points de Vitalité. Également, lorsqu'il porte un bouclier lourd ou une armure lourde, il se voit conférer l'avantage à ses tests et jets de sauvegarde contre les effets le déplaçant contre son gré, le repoussant ou le renversant au sol.

Sentinelle

Talent requis : Vigilance. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'une créature effectue l'activité **Pas prudent** afin de s'éloigner du personnage, celle-ci déclenche une attaque d'opportunité de la part du personnage si elle n'a pas acquis ce talent.
- Lorsqu'une créature attaque un ennemi du personnage et que celui-ci peut l'atteindre par une attaque de mêlée, cette créature déclenche une attaque d'opportunité de la part du personnage si elle n'a pas acquis ce talent.
- Lorsque le personnage touche une créature par une attaque d'opportunité, celle-ci perd sa vitesse restante si elle était en déplacement.

Synergie alphabétique

Talent requis : Philologie. Le personnage apprend une langue de son choix partageant son alphabet avec celui d'une langue qu'il connaît déjà. Cette langue peut être une langue exotique ou ancienne. Également, lorsqu'il acquiert le talent Langue supplémentaire, si la langue qu'il désire apprendre partage son alphabet avec celui d'une langue qu'il connaît déjà, alors il peut acquérir le talent à rabais. Cette capacité ne s'applique pas aux langues anciennes, et le maître de jeu décide si elle s'applique aux langues exotiques en fonction de l'historique du personnage et de son contexte actuel.

Tir précis

Talent requis : Tir rapide. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il effectue une attaque en utilisant une arme possédant la propriété **Munition**, son test n'est pas affligé du désavantage si la cible se trouve entre la courte portée et la longue portée de l'arme.
- Lorsqu'il effectue une attaque en utilisant une de ces armes, il ignore le demi-abri et l'abri aux trois-quarts de sa cible.
- Lorsqu'il effectue une attaque en utilisant une de ces armes, il peut le faire en utilisant deux actions plutôt qu'une. Il choisit une des options suivantes : il confère l'avantage à son test d'attaque ou ajoute un bonus de +5 aux points de dégâts infligés si l'attaque réussit. Il ne peut utiliser cette capacité s'il a effectué l'activité **Déplacement** pendant le même tour, et il ne peut effectuer cette activité pendant le même tour après avoir utilisé cette capacité. Il peut tout de même effectuer un **Pas prudent**.

Tolérance à l'alcool III

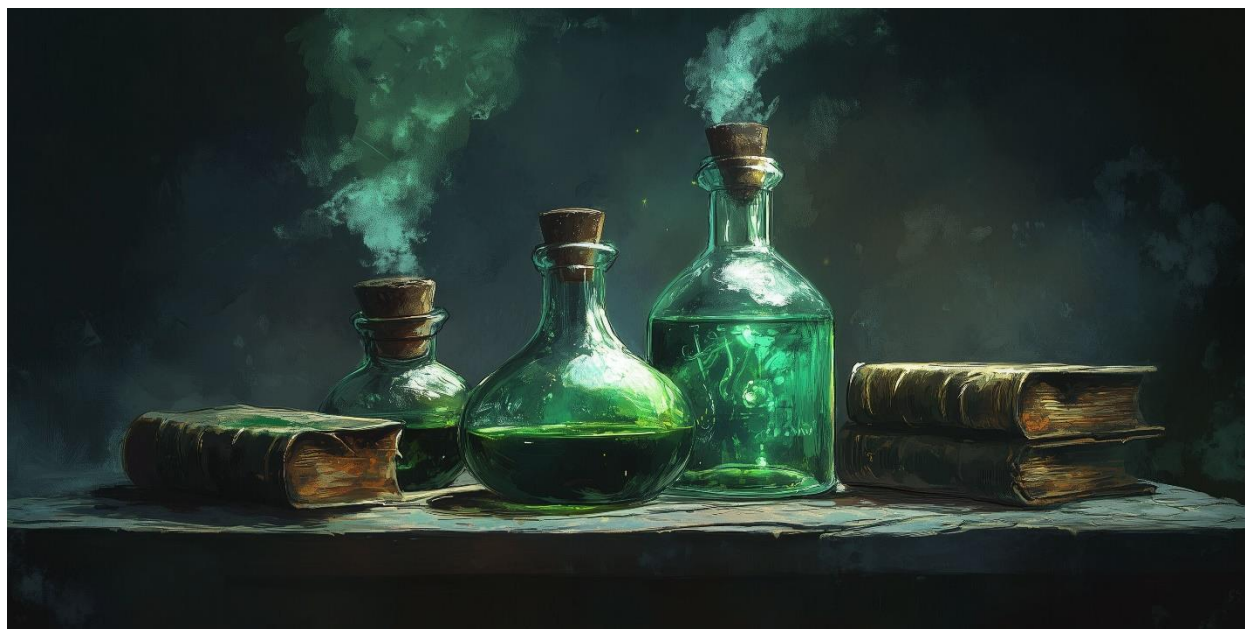
Talent requis : Tolérance à l'alcool II. Augmente de manière permanente de +1 le seuil de tolérance à l'alcool du personnage. Lorsqu'il entre en deuxième et en troisième phase d'ébriété, il se voit conférer l'avantage aux tests de *Résistance* effectués afin d'éviter de subir des dégâts.

Toxicologie

Talent requis : Herboristerie. Le personnage peut désormais apprendre les poisons avancés. Cette liste est définie dans les ouvrages spécifiques aux univers.

Également, un personnage peut modifier un poison à l'aide d'une trousse d'empoisonneur. Pour se faire, il utilise les composantes de sa trousse d'empoisonneur en manipulant le poison pendant 10 minutes. Il choisit un nombre de propriétés parmi la liste suivante. Ce nombre doit être plus petit ou égal à son modificateur de Sensibilité (minimum 1). Il doit ensuite réussir un test de *Médecine* de degré de difficulté égal à 5 multiplié par le nombre de propriétés sélectionnées, additionné de 10. Il dépense un nombre de points d'Énergie égal au degré de difficulté du test. S'il réussit le test, les propriétés sélectionnées sont ajoutées au poison. S'il échoue, les points d'Énergie sont dépensés et le poison reste intact.

- **Débilitant.** Si la créature ciblée par le poison obtient un échec avec Damnation ou un échec critique à son jet de sauvegarde contre le poison, elle ne peut prendre aucune réaction pendant la durée du poison.
- **Différé.** Un certain temps s'écoule avant que le poison ne commence à faire effet. Ce temps doit être au plus 72 heures.
- **Dissimulé.** Le degré de difficulté afin de détecter la présence du poison augmente d'une valeur égale à la moitié du rang de *Médecine* du personnage.
- **Non identifié.** Le personnage brouille les indices permettant d'identifier le poison. Cela afflige du désavantage les tests effectués afin d'identifier le poison pendant les 24 prochaines heures après le début de ses effets.



Talents de tiers 3 (32)

Âme de diamant

Talent requis : Résilience. Lorsque le personnage effectue un test de *Discipline* en réaction afin d'atténuer les effets d'un pouvoir, il peut choisir de réduire de moitié le degré de difficulté (multiplié par ½). S'il décide de ne pas réduire le degré de difficulté et qu'il réussit tout de même le test, alors le personnage n'est tout simplement pas affecté par le pouvoir.

Artisan virtuose

Talent requis : Maître-artisan. Le personnage désigne trois types d'outils d'artisan supplémentaires de son choix parmi ceux qu'il est formé à utiliser et développe une expertise avec les types d'outils choisis. Lorsqu'il utilise ces types d'outils, il peut conférer l'avantage à son test d'*Artisanat* ou ajouter une seconde fois son modificateur de Coordination à son test.

Le personnage est capable de fabriquer des objets d'une qualité s'approchant de la perfection. En doublant la quantité de matériaux et la durée requise afin d'accomplir sa tâche, l'objet qu'il fabrique possède des caractéristiques hors-normes, et sa valeur est bien plus grande que les autres objets semblables. Par exemple, l'objet peut être plus résistant, mieux accomplir sa tâche, ou être beaucoup plus plaisant au regard.



Attaque mortelle

Talent requis : Attaque sanglante. Ajoute 1d6 points de dégâts supplémentaires aux attaques sournoises du personnage. De plus, lorsqu'il réussit une attaque sournoise contre une créature prise au dépourvue, alors l'attaque est considérée comme un coup critique.

Colosse

Talent requis : Force incroyable. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il peut utiliser une action afin de se libérer de toute contrainte physique sans nécessiter de test, par exemple être agrippé.
- Il se voit conférer l'avantage à ses tests afin de se libérer de toute contrainte surnaturelle, par exemple un pouvoir d'empêchement invoquant des herbes et des vignes saisissantes.
- La taille du personnage est considérée d'une catégorie supérieure lorsqu'il manipule un poids ou agrippe une autre créature.
- Lorsqu'il réussit une bousculade, il inflige à sa cible un nombre de points de dégâts contondants non létaux égal à son modificateur de Vigueur, pour un minimum d'un point de dégâts.

Commandement

Talent requis : Poigne de fer. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Si son modificateur d'Intellect est supérieur à son modificateur de Sensibilité, alors il ajoute un bonus égal à la différence entre ces modificateurs à ses tests d'Initiative.
- Par une action, le personnage ordonne à un allié d'effectuer une attaque. L'allié utilise sa réaction afin d'effectuer l'activité **Attaque**.
- Par une action, le personnage ordonne à un allié de se déplacer. L'allié utilise sa réaction afin d'effectuer l'activité **Déplacement** à la moitié de sa vitesse, ou il effectue l'activité **Pas prudent**. Les attaques d'opportunité déclenchées par ce déplacement sont affligées du désavantage.
- Par une action, le personnage ordonne à un allié situé dans une case adjacente à la sienne d'échanger de position. L'allié utilise sa réaction afin d'effectuer l'activité **Pas prudent** en même temps que le personnage, qui l'effectue en action libre.
- Par une action, le personnage ordonne à deux alliés n'ayant pas encore joué leur tour pendant le round actuel d'échanger leur valeur d'Initiative.

Compagnon animal

Talent requis : Obéissance animale. Le personnage peut désormais apprivoiser et dresser une bête de niveau 1 ou moins. Également, il peut désigner une des bêtes qu'il a dressées comme son compagnon animal en s'entraînant avec celle-ci pendant une heure à chaque jour. Il peut effectuer cet entraînement pendant une halte. Les points de Vitalité de cette bête augmentent d'une valeur égale au rang de *Survie* du personnage additionné à son modificateur de Sensibilité (minimum 1). Ces points de Vitalité sont conférés à la bête pendant les 24 prochaines heures et peuvent être soignés.



Conjecture

Talent requis : Discernement. Le personnage se voit conférer l'avantage à ses tests contre les effets et pouvoirs le contraignant à agir d'une certaine manière, ou qui modifiant le contenu de sa mémoire. Également, une fois par round, il peut effectuer une attaque d'opportunité par une action libre.

Critique extraordinaire

Talent requis : Critique supérieur. Le personnage obtient désormais un coup critique lorsque la somme des dés de son test d'attaque égale 15. Les probabilités qu'il inflige un coup critique sont désormais de 23 %, ou de 27 % si son score de Coordination est supérieur ou égal à 20.

Également, lorsqu'un coup critique est confirmé, le joueur peut tenter de confirmer le coup critique une seconde fois en relançant les dés de l'attaque. Si la somme de ces dés égale une des valeurs déclenchant un coup critique, alors le coup critique est confirmé deux fois. Dans ce cas, les points de dégâts sont effectivement triplés : le joueur roule trois fois les dés de dégâts et y ajoute trois fois la Force (test de *Mêlée*), la Précision (test d'*Orientation*) ou la Puissance (test d'*Occultisme*) du personnage au points de dégâts infligés.

Désarçonnement

Talent requis : Double attaque. Lorsque le personnage effectue une première attaque pendant son tour, s'il effectue celle-ci avec sa seconde main, il surprend son adversaire par son style de combat non conventionnel et se voit conférer l'avantage au test de cette attaque. Également, lorsqu'il combat en maniant plusieurs armes dans différentes mains et qu'il ne porte aucun bouclier, il se voit conférer un bonus de +1 à sa Défense par arme maniée, pour un maximum de 4 armes.



Disparition

Talent requis : Embuscade. Lorsqu'une créature située à 9 mètres ou moins du personnage s'éloigne de celui-ci, reçoit des points de dégâts d'une source différente de celui-ci, ou effectue une attaque ou canalise un pouvoir sur une cible différente de celui-ci, alors le personnage peut utiliser sa réaction afin d'effectuer l'activité **Camouflage**. Il peut également se déplacer au plus à la moitié de sa vitesse en dépensant 5 points d'Énergie par case traversée.

Endurance extraordinaire

Talent requis : Endurance supérieure. Confère au personnage un bonus permanent de 20 points d'Énergie. Également, ses tests de *Discipline* afin de ne pas augmenter son niveau de Fatigue se voient conférer l'avantage.

Entraînement IV

Augmente de manière permanente de +2 le score d'un attribut du personnage dont le score était inférieur ou égal à 17 avant l'acquisition de ce talent. *Achats multiples*

Escamotage

Talent requis : Astuce. Lorsque le personnage effectue l'activité **Objet** ou une action requérant un test de *Roublardise*, alors il peut effectuer en action libre une action **Objet** ou requérant un test de *Roublardise*. Également, il se voit conférer l'avantage aux tests de *Roublardise* des actions définies par le talent Astuce.

Évasion

Talent requis : Dérobade. Lorsque le personnage réussit un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* afin de réduire de moitié les dégâts reçus par un effet, alors il ne reçoit aucun point de dégâts. S'il échoue le jet de sauvegarde et qu'il a utilisé sa réaction afin d'ajouter au jet de sauvegarde le bonus conféré aux tests d'attaque par son arme, alors il ne reçoit que la moitié des points de dégâts.

Également, lorsque le personnage est ciblé par une attaque à distance et qu'il utilise sa réaction afin d'ajouter à son Esquive le bonus conféré aux tests d'attaque par son arme, ce bonus augmente à +5. Si l'attaque échoue et que le personnage a une main de libre, alors il peut attraper au vol le projectile ou l'arme lancée, même si le résultat de l'attaque est supérieur à son Esquive.

Frénésie

Talent requis : Attaques multiples. Le personnage n'est plus affecté par aucune pénalité cumulative lorsqu'il effectue plusieurs attaques pendant le même tour.

Initiative extraordinaire

Talent requis : Initiative supérieure. Confère un bonus permanent de +4 à l'Initiative du personnage. Lorsque le personnage ne débute pas un combat en étant surpris, il n'effectue pas de test d'Initiative. Il peut prendre son tour à n'importe quel moment pendant le round, à condition de ne pas interrompre le tour d'une autre créature. S'il débute un combat en étant surpris, il doit effectuer un test d'Initiative et ne peut bénéficier de cette capacité.

Interprète

Talent requis : Synergie alphabétique. Lorsque le personnage écoute une discussion dans une langue qu'il ne connaît pas pendant une minute, si cette langue est dans la même famille linguistique qu'une des langues qu'il connaît, alors il peut comprendre approximativement le sens de la discussion. Il continue à comprendre la discussion tant que la langue et le sujet discuté ne changent pas.

Également, il peut lire un texte rédigé dans une langue qu'il ne connaît pas, mais qui utilise le même alphabet et qui se trouve dans la même famille linguistique qu'une des langues qu'il connaît. Il peut lire le texte à la vitesse d'un mot par seconde et en saisit approximativement la signification.

Intrépide

Talent requis : Interrogateur. Le personnage est immunisé aux effets de peur. Également, lorsqu'une créature tente de l'apeurer, le prochain test d'attaque du personnage contre cette créature se voit conférer l'avantage.

Langue d'argent

Talent requis : Mener par l'exemple. Par une action et en dépensant 30 points d'Énergie, permet au personnage de suggérer une suite d'actions raisonnable en une phrase ou deux afin d'influencer subtilement une créature pouvant l'entendre et la comprendre située à 9 mètres ou moins de sa position. Si celle-ci échoue un jet de sauvegarde d'*Intuition* opposé à un test de *Diplomatie* du personnage, alors elle est charmée par le personnage et est contrainte à accomplir la suite d'actions suggérée. L'effet prend fin après un nombre d'heures égal au modificateur de Sensibilité du personnage (minimum 1 heure). Le personnage doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. Cette capacité n'a aucun effet si elle cause directement du tort à la créature, par exemple si le personnage lui demande de se mutiler ou de se jeter dans un gouffre. Il peut néanmoins lui suggérer une suite d'actions la mettant indirectement en danger, par exemple d'emboîter le pas dans un corridor piégé si elle n'est pas au courant de la présence des pièges.

Maximisation magique

Talent requis : Optimisation magique. Le personnage se voit conférer un bonus permanent de +5 à ses tests d'*Occultisme* afin de canaliser un pouvoir. Également, lorsqu'il canalise un pouvoir et avant d'effectuer le test, il peut multiplier par 1,5 la durée de l'incantation (par exemple, utiliser 3 actions plutôt que 2, ou canaliser pendant 15 minutes un pouvoir nécessitant d'incanter pendant 10 minutes). Lorsqu'il en fait ainsi, il peut bénéficier d'une des options suivantes au choix :

- Il ajoute +5 au résultat de son test d'*Occultisme*, cumulable avec le bonus conféré par ce talent.
- Le niveau canalisé du pouvoir est réduit de 1, si le pouvoir n'est pas canalisé au niveau minimal, lors du calcul des points d'Énergie dépensés.

Mythomane

Talent requis : Fourberie. Le personnage se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets de charme et les effets l'obligeant à dire la vérité. Également, il peut remplacer le jet de sauvegarde contre ces effets par un test de *Tromperie* afin de faire semblant d'être affecté par l'effet. Lorsqu'il en fait ainsi, la créature ne sait pas qu'il feint d'être affecté tant qu'il ne compromet pas sa ruse par des paroles ou actions contraires à ce que l'effet le contraindrait de faire ou de dire.

Ovation

Talent requis : Provocation. Permet au personnage de débiter une performance spectaculaire d'une durée maximale d'une minute par une action. À chaque tour subséquent, il doit utiliser une action afin de maintenir le spectacle. Il sélectionne un nombre de cibles égal à son modificateur de Présence (minimum 1) et effectue un test de *Performance*. Chaque cible doit réussir un test opposé de *Discipline* afin de ne pas être envoûtée par le personnage. Une créature échouant le test devient incapable et ne peut effectuer aucune action ni réaction, ne peut parler et ses tests de *Perception* afin de détecter une créature autre que le personnage se voient affligés du désavantage. Une créature envoûtée peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Si une créature envoûtée reçoit des points de dégâts, elle est libérée de l'emprise du personnage. Une créature immunisée aux charmes n'est pas affectée par cet effet. Le personnage doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Parkour

Talent requis : Repli défensif. Lorsque le personnage effectue l'activité **Course** pendant son tour, il peut se déplacer sur des surfaces verticales s'il ne porte aucune armure ou qu'une armure légère. S'il arrête sa course sur une surface verticale, il tombe et subit une chute. Également, lorsque le personnage effectue l'activité **Course** pendant son tour, il ignore les pénalités infligées par le terrain difficile.

Perception extrasensorielle

Talent requis : Méditation. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Après avoir effectué une heure de méditation, si le personnage continue à méditer, alors il peut détecter la présence de la magie à une distance de 9 mètres.
- Également, lorsqu'il bénéficie de cette capacité, il peut effectuer un test d'*Occultisme* par heure de méditation afin de tenter d'identifier un artéfact magique avec lequel il a été en contact ininterrompu pendant la dernière heure. Le degré de difficulté varie en fonction de la rareté de l'artéfact : Commun (faible (10)), Peu commun (moyen (15)), Rare (élevé (20)), Très rare (très élevé (25)) ou Légendaire (extraordinaire (30)). S'il réussit le test, il identifie les propriétés de l'objet, comment l'utiliser, quelles les restrictions d'harmonisation de l'objet ainsi que le nombre de charges (si l'objet en a). Il identifie également les pouvoirs affectant présentement l'objet et par quel pouvoir l'objet a été fabriqué (s'il a été fabriqué par un pouvoir).
- En effectuant l'activité **Jugement**, il peut sentir la présence d'illusions, de créatures métamorphes et de magie trompant les sens à une portée de 9 mètres s'il n'est pas aveuglé ni assourdi. Il ne détecte que la présence de ces effets et non leur source. Il doit compléter une heure de méditation afin de réutiliser cette capacité.

Point de conscience

Talent requis : Frappe précise. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Il inflige désormais 1d10 points de dégâts contondants non létaux lorsqu'il effectue une attaque avec un membre de son corps.
- Une fois par round, lorsqu'il effectue une attaque avec un membre de son corps, il peut dépenser 10 points d'Énergie. Si l'attaque réussit, la cible est étourdie jusqu'au début de son prochain tour.
- Une fois par round, lorsqu'il effectue une attaque avec un membre de son corps, il peut dépenser 30 points d'Énergie. Si l'attaque réussit, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* de degré de difficulté égal au résultat du test de l'attaque. Si la cible échoue le test, elle est assommée jusqu'à la fin de son prochain tour.
- Lorsque le personnage réussit une frappe précise contre une créature prise au dépourvue, alors l'attaque est considérée comme un coup critique.

Réanimation

Talent requis : Herboristerie. Permet au personnage de tenter de ramener à la vie une créature décédée dans les dix dernières minutes. Pour se faire, il doit dépenser 25 points d'Énergie et utiliser des bandages, remèdes et autre matériel médical pour une valeur minimale de 250 unités monétaires. Il doit posséder ces matériaux avant de commencer la réanimation et ces matériaux sont consommés. Une créature ne peut être réanimée que si elle n'est pas morte de vieillesse, son corps possède encore ses fonctions vitales, et son âme désire retourner dans son corps. Pour chaque minute suivant le décès, la réanimation a un potentiel d'échec de 10% cumulatif. Le joueur lance donc 1d10 et la réanimation échoue si le résultat obtenu est inférieur ou égal au nombre de minutes écoulées depuis le décès. Si la réanimation réussit, le maître de jeu et le joueur déterminent ensuite une séquelle grave qui affligera la créature réanimée de manière permanente. Par exemple, cette séquelle pourrait être un handicap. La créature réanimée reprendra conscience après un minimum d'une heure de repos, lorsque ses points d'Énergie et de Vitalité seront supérieurs à 0.

Rescapé

Talent requis : Bricolage naturel. Le personnage acquiert les capacités suivantes :

- Lorsqu'il est à l'agonie et qu'il obtient un résultat de Damnation, il peut ignorer ce résultat. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
- Lorsqu'il est à l'agonie, il reste conscient tant qu'il n'échoue pas un test de *Survie* de difficulté très élevée (25). Ce test est effectué en début de tour. Lorsqu'il est instable, il ne peut rien faire pendant son tour. Lorsqu'il est stable, il peut effectuer une seule action et peut se déplacer en rampant à la moitié de sa vitesse.
- Une fois par jour, lorsqu'il est instable et à l'agonie, s'il obtient une réussite critique au test de *Survie* effectué en début de tour afin de rester conscient, alors ses points de Vitalité remontent à 1 et il n'est plus agonisant.

Rigueur mentale

Talent requis : Prédiction. Permet au personnage de dépenser 20 points d'Énergie afin de Faire 20 à un test d'*Investigation* même lorsque la situation ne le permet pas. Cette capacité n'a aucun effet si le test est impossible à réussir. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Également, permet au personnage d'analyser une compétence ou des outils pour lesquels il n'est pas formé. Il peut effectuer cette analyse pendant une halte. Pendant un nombre d'heures égal au double de son modificateur d'Intellect (minimum 2 heures) suivant cette analyse, il peut ajouter la moitié de son rang d'*Investigation* aux tests de cette compétence ou aux tests effectués avec ces outils. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Robustesse extraordinaire

Talent requis : Robustesse supérieure. Confère au personnage un bonus permanent de 20 points de Vitalité. Également, lorsqu'il est affligé de la Fatigue, il peut dépasser ses capacités normales et recevoir 15 points de dégâts létaux afin d'annuler le désavantage à un test.

Savoir légendaire

Talent requis : Mythologie. Lorsque le personnage entre ou se prépare à entrer dans un lieu historique, telle une cité, des ruines, un champ de bataille ou une forteresse, il peut régaler ses compagnons de faits historiques et de mythes fictifs en lien avec cet endroit pendant 10 minutes. Il désigne ensuite un nombre de créatures égal à son modificateur d'Intellect (minimum 0). Pendant les 24 prochaines heures ou jusqu'à ce qu'une cible s'endorme ou perde conscience, le personnage et les créatures désignées se voient conférer l'avantage à leurs tests d'Initiative effectués dans ce lieu historique. Ils peuvent également ajouter 1d10 à un test de leur choix effectué en ces lieux. Une créature ne peut bénéficier simultanément de plusieurs utilisations de cette capacité. Le personnage doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Surveillance

Talent requis : Focus. Lorsqu'il entre en état de focus, le personnage devient immunisé à l'assourdissement et à l'aveuglement, puisque ses autres sens viennent combler ces lacunes. Par une action ou en entrant en état de focus, il peut observer une créature qu'il peut voir et qui se situe à 36 mètres ou moins de sa position. Pendant la prochaine minute, la créature ne peut se cacher physiquement du personnage. Si elle se cache magiquement, le personnage se voit conférer l'avantage à ses tests de *Perception* afin de localiser cette créature. Il ne peut observer qu'une seule créature à la fois en bénéficiant de cette capacité.



Tolérance à l'alcool IV

Talent requis : Tolérance à l'alcool III. Augmente de manière permanente de +1 le seuil de tolérance à l'alcool du personnage. Le personnage se voit conférer l'avantage à ses tests de *Résistance* afin de ne pas passer à une phase d'ébriété subséquente.





Chapitre 5 – Équipement

Butins et trésors sont souvent les motivations des jeunes aventuriers intrépides. Sur leur route, ils trouveront des objets de valeurs multiples et auront besoin d'un équipement adapté à leurs voyages. Armes et armures, objets magiques, marchandises et autres objets de valeur pourront être troqués ou achetés à différents endroits.

Équipement de départ

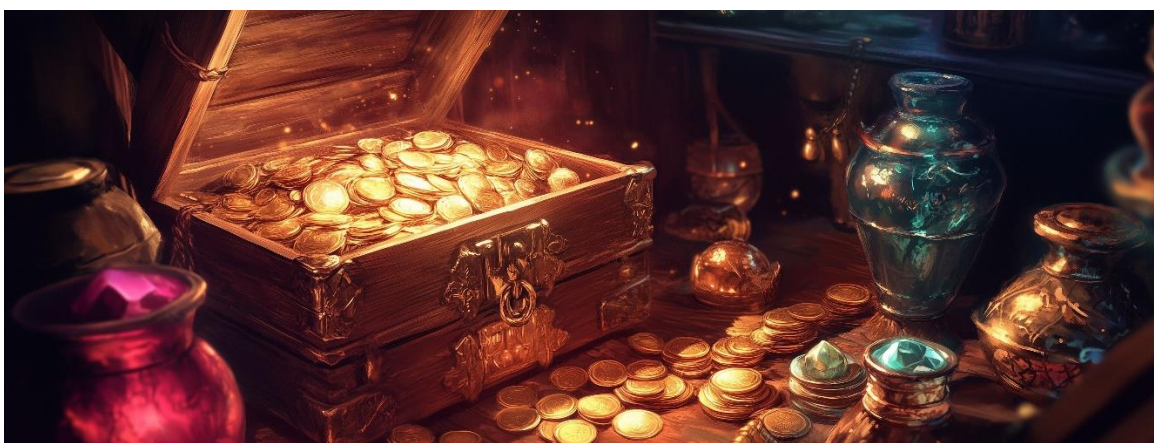
Lorsqu'un personnage débute l'aventure, celui-ci est doté d'un équipement de départ. Une des étapes de la création de personnage consiste à déterminer cet équipement de départ. La fortune dont le personnage dispose dès sa création est calculée en effectuant un jet de dés défini par sa caste et en multipliant le résultat par un facteur défini par son éducation. Ces détails sont donnés dans les ouvrages de règles spécifiques aux univers, tout comme les objets et leur description.

Par exemple, si la caste du personnage indique 8d6 et que son éducation spécifie un facteur de 8, alors le joueur lance les dés indiqués, puis en fait la somme et multiplie ce résultat par le facteur. S'il a obtenu un total de 36, il multiplie ce nombre par 8, ce qui résulte en un produit de 288. Le personnage débute donc l'aventure avec 288 unités de la devise de base du système monétaire de l'univers dans lequel l'intrigue se déroule. Par exemple, dans notre univers, il débiterait l'aventure avec 288,00 \$.

Avant de démarrer l'aventure, le joueur peut acheter des objets et équipements à son personnage en dépensant cet argent. À sa création, le personnage ne possède aucun objet ni équipement, pas même des vêtements. Une fois les objets et équipements achetés, le personnage démarre l'aventure avec tout l'équipement acheté, ainsi que l'argent n'ayant pas été dépensé.

Fortune

La fortune des aventuriers s'exprime de diverses manières : monnaie ou argent, pierres précieuses, œuvres d'art, ressources, propriétés, etc.



Monnaie

La plupart des univers utilisent un système de monnaie. Il faut donc se référer à l'ouvrage de règles spécifiques aux univers. Par exemple, dans notre univers, le dollar est un système de monnaie. Des billets de différentes valeurs peuvent être échangés contre des produits et services de tous genres. Il est également possible d'exprimer des fractions de dollars ou des petits montants par le biais des pièces de monnaie.

Vente d'équipement

Au fil de ses aventures, le personnage acquerra probablement des trésors ou des objets qu'il désirera vendre ou échanger contre d'autres biens. La valeur de revente d'un objet peut varier en fonction de sa nature.

- **Armes, armures et équipements** : lorsqu'en bonne condition, ces objets peuvent être vendus pour la moitié de leur coût d'achat. Lorsqu'ils sont brisés ou en mauvais état, leur valeur de revente est souvent mauvaise voire nulle.
- **Artéfacts** : les artéfacts magiques ou uniques n'ont généralement pas de valeur fixe. À moins qu'ils soient fréquents et vendus dans tout grand centre commercial, leur valeur s'élève à ce qu'un acheteur est prêt à déboursier pour l'objet. Trouver un client fortuné à qui vendre un artéfact magique peut être un défi de taille.
- **Marchandises** : les ressources brutes, titres de propriété et produits de transformation sont considérés comme des marchandises. À l'extérieur des grands centres commerciaux, beaucoup de transactions sont conclues par le troc. La valeur des marchandises varie selon leur difficulté d'accès dans la région dans laquelle elles sont vendues. Cette difficulté d'accès est généralement représentée par leur rareté naturelle ou contrôlée.
- **Œuvres d'art, bijoux et pierres précieuses** : les objets de cette nature conservent généralement leur valeur initiale lors de la revente. Ils peuvent également être utilisés afin d'effectuer une transaction nécessitant une grande somme d'argent. Ces objets peuvent également être mis en enchère afin de réaliser un profit.



Réparation d'équipement

La réparation d'un équipement est toujours moins onéreuse que l'achat d'un nouvel exemplaire. Le coût de réparation d'un équipement varie généralement entre 25 % et 50 % de son prix d'achat, en fonction de son état, des habiletés de l'artisan effectuant la réparation et des ressources nécessaires. Certains équipements peuvent être brisés définitivement, à la discrétion du maître de jeu, et ne peuvent donc pas être réparés. Certains artisans partant à l'aventure financent leurs expéditions en réparant puis en vendant les objets endommagés ou brisés qu'ils trouvent pendant leurs voyages.

Encombrement

Un personnage peut porter une quantité d'objets et d'équipements limités par la masse de ceux-ci. Il peut soulever une masse de 5 kg multipliée par son score de Vigueur sans être encombré. Par exemple, pour un score de Vigueur de 12, le personnage pourra porter une masse maximale de 60 kg sans être encombré. Cette masse correspond à la somme des objets et équipements qu'il porte ainsi que tout autre élément qu'il soulève, par exemple une autre créature.

La catégorie de taille d'une créature influence la masse qu'elle peut porter sans être encombrée. Cette masse est réduite de moitié pour les créatures appartenant aux catégories de taille Infime, Minuscule et Petite. Également, pour chaque catégorie de taille supérieure à Moyenne, la masse qu'une créature peut porter sans être encombrée est doublée. Ainsi, la masse portée par une créature de Grande taille est doublée, quadruplée pour une créature de taille Énorme, et ainsi de suite.

Lorsqu'un personnage porte une masse supérieure à cette limite, il est considéré comme encombré. Il subit une pénalité en vitesse de déplacement exprimée en points de mouvement. Cette pénalité est relative à l'excédent de masse portée. L'excédent correspond à la masse totale portée moins la capacité du personnage. Par exemple, pour une masse portée de 90 kg et une capacité de 60 kg, alors l'excédent est de 30 kg.

La pénalité en points de mouvement correspond à un facteur multiplié par les points de mouvement du personnage. Ce facteur correspond au rapport de l'excédent de masse portée sur la capacité du personnage. Par exemple, pour un excédent de 30 kg et une capacité de 60 kg, le facteur est de 0,5. Pour 6 points de mouvement, la pénalité correspond à ce nombre multiplié par le facteur, soit 3 points de mouvement, pour un minimum de 1 point de mouvement. La pénalité ne peut être supérieure aux points de mouvement du personnage. Il ne peut donc pas se déplacer lorsqu'il tombe à 0 point de mouvement.



Armures et boucliers

Peu importe l'univers dans lequel l'aventure se déroule, les aventuriers peuvent compter sur certains équipements afin de se défendre. Une armure est portée par le corps du personnage, contrairement à un bouclier qui nécessite généralement d'être tenu par une main.

Formation

Lorsqu'un personnage porte une armure ou un bouclier pour lequel il n'est pas formé, ses tests d'Agilité et de Coordination incluant les tests des compétences associées sont affligés du désavantage. Les talents Mêlée, Formation martiale et Cuirassé forment le personnage à utiliser les armures et boucliers d'une certaine catégorie.

Catégories

Les armures et boucliers sont divisés en trois catégories. Les armures et boucliers **légers** sont minces et ne restreignent pratiquement pas les aventuriers par leur faible poids. Les armures et boucliers **moyens** offrent le meilleur compromis entre protection et mobilité. Les armures et boucliers **lourds** offrent une protection maximale au prix d'un poids élevé.

Armures partielles

Une armure est composée de plusieurs morceaux. De manière générale, une armure se divise en six morceaux : tête, torse, deux bras ainsi que deux jambes. Elle est **complète** si le personnage porte tous les morceaux, ou **partielle** s'il lui manque un morceau ou plus. Les points de Défense conférés par une armure sont réduits si le personnage porte une armure partielle.

Par exemple, pour une armure conférant 1 point de Défense par pièce, le personnage obtiendra 6 points de Défense s'il porte l'armure au complet. Cependant, s'il lui manque 2 morceaux, alors son armure ne lui conférera que 4 points de Défense au total. Il est donc possible de porter des morceaux de différents types et catégories d'armures. Les points de Défense conférés par une armure partielle sont tronqués en cas de valeur non entière.

Armures multiples

Certaines armures sont compatibles entre elles, ce qui permet au personnage de porter deux couches d'armure, une par-dessus l'autre. Il est impossible de porter deux pièces d'armures incompatibles sur le même membre. Le talent Cuirassé forme le personnage à porter deux pièces d'armures sur un même membre.

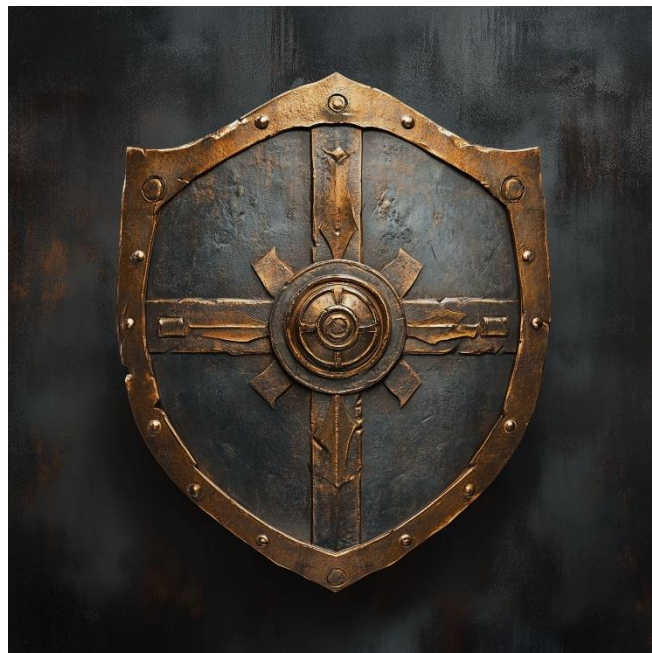
Lorsqu'un personnage porte deux pièces d'armures compatibles sur un même membre, alors le nombre de points de Défense conférés par la pièce offrant le plus petit nombre de points est réduit de moitié. Par exemple, pour une armure lourde complète offrant 9 points de Défense combinée avec une armure moyenne complète offrant 6 points de Défense, l'armure moyenne conférera donc 3 points de Défense, pour un total de 12 points.



Boucliers

Un bouclier doit être tenu par une main afin de conférer ses points de Défense à un personnage. Il peut être jeté au sol en utilisant l'action libre **Lâcher un objet**. Les boucliers ont des propriétés variant en fonction de leur catégorie.

- Les boucliers **légers** confèrent généralement 1 point de Défense. Grâce à leur poids minime, ils peuvent être attachés au bras d'un personnage, ils n'ont donc pas besoin d'être équipés par une action. Le personnage doit quand même tenir son bouclier avec une main afin de bénéficier des points de Défense conférés.
- Les boucliers **moyens** confèrent généralement 2 points de Défense. C'est la forme de boucliers la plus simple et la plus répandue. Lorsqu'un personnage apprend le talent Formation martiale, alors il peut équiper un bouclier moyen en action libre en même temps qu'il dégainé une arme.
- Les boucliers **lourds** confèrent généralement 2 points de Défense ou plus. Par une action, un personnage peut lever son bouclier lourd. Cette action réduit de moitié sa vitesse de déplacement, mais augmente les points de Défense conférés par le bouclier, et permet au personnage de bénéficier de la propriété **Rempart** conférée par son bouclier. Il peut abaisser son bouclier par une action libre afin d'annuler ces bénéfices et la réduction de vitesse associée.



Défense

Les boucliers et armures confèrent des points de Défense au personnage qui les porte. La somme de tous ces points est ajoutée à la Défense du personnage. Lorsqu'une armure ou un bouclier est brisé, alors ses points de Défense ne sont pas ajoutés à la Défense du personnage.

Résistance

Les armures et boucliers sont dotés d'une valeur de Résistance. Chaque fois qu'une arme percute un bouclier ou une pièce d'armure, cette valeur décrémente d'un. Lorsqu'elle atteint 0, l'armure ou le bouclier est brisé. Il n'offre plus ses points de Défense ni ses propriétés au personnage. Si l'équipement est réparable, alors l'action de le réparer annule ces pénalités. Ses points de Résistance sont restaurés à leur valeur maximale, et il confère à nouveau ses points de Défense et ses propriétés protectrices.

Lorsque le personnage porte une armure et un bouclier, et que ce dernier n'est pas brisé, alors on considère qu'il bloque d'abord les attaques avec son bouclier. Lorsque le personnage porte deux couches d'armure, c'est la couche d'armure se trouvant par-dessus qui est endommagée si celle-ci n'est pas brisée.

Une armure ou un bouclier peut être **fortifié** par un artisan talentueux, ce qui ajoute des points de Résistance temporaires à l'équipement. Ce sont d'abord ces points de Résistance temporaires qui sont perdus lorsque l'armure ou le bouclier est percuté.

Propriétés des armures

La plupart des armures sont dotées d'au moins une propriété. Celles-ci sont expliquées ci-dessous.

- **Bruyante.** Les tests de *Furtivité* du personnage se voient affligés du désavantage. Cette propriété s'applique dès que le personnage porte une pièce d'armure en étant dotée.
- **Confortable.** Le personnage peut dormir en portant cette armure sans subir de pénalité à sa régénération. Cette propriété ne s'applique plus du moment qu'il porte une pièce d'armure n'étant pas dotée de cette propriété.
- **Ferme.** La fabrication de cette armure confère au personnage la résistance aux dégâts physiques tranchants, que cela soit par un ensemble de pièces très fermement maintenues entre elles, ou par sa composition de pièces extrêmement solides. Si son armure est magique, alors il est résistant à tout dégât tranchant (physique et magique).
- **Hybride.** Les multiples couches de matériaux différents composant cette armure confèrent au personnage la résistance aux dégâts physiques perçants. Si son armure est magique, alors il est résistant à tout dégât perçant (physique et magique).
- **Matelassée.** La grande quantité de rembourrage constituant cette armure confère au personnage la résistance aux dégâts physiques contondants. Si son armure est magique, alors il est résistant à tout dégât perçant (physique et magique).
- **Rempart.** Lorsque le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties*, il peut remplacer son rang de compétence par la valeur de Défense de l'équipement. S'il porte deux couches d'armure ou un bouclier conférant cette propriété, alors les valeurs indiquées sont cumulées.

Afin de bénéficier des propriétés **Ferme**, **Hybride**, **Matelassée** ou **Rempart**, le personnage doit porter une pièce d'armure dotée de cette propriété sur chacun de ses membres (tête, torse, bras et jambes). Lorsqu'il porte deux couches d'armure, les propriétés de ces deux couches s'appliquent cumulativement. Par exemple, s'il porte une couche d'armure dotée de la propriété **Ferme** et une autre dotée de la propriété **Matelassée**, alors il se voit conférer la résistance aux dégâts physiques tranchants et contondants.

Enfiler ou retirer son armure

Un bouclier tenu peut être lâché au sol par l'action libre **Lâcher un objet**. Néanmoins, enfiler ou retirer une pièce d'armure nécessite un certain temps en fonction de la catégorie de celle-ci. Pour enfiler toute son armure, le temps nécessaire est la somme du temps pour chaque pièce d'armure. C'est pourquoi certains aventuriers choisissent de dormir en armure, nuisant ainsi à leur sommeil, mais ils sont alors prêts à toute éventualité en cas d'escarmouche nocturne.

Catégorie	Enfiler	Retirer
Légère	2 rounds (12 secondes)	2 rounds (12 secondes)
Moyenne	10 rounds (1 minute)	4 rounds (24 secondes)
Lourde	20 rounds (2 minutes)	10 rounds (1 minute)

Armes

Les armes permettent aux aventuriers de se défendre contre une agression ou de tourner une situation à leur avantage. Les armes sont relatives à l'univers dans lequel l'intrigue se déroule, mais certaines caractéristiques sont généralisées à l'ensemble des armes.



Formation

Lorsqu'un personnage tente une attaque, il doit effectuer un test de *Mêlée* s'il manie une arme de mêlée ou un test d'*Orientation* s'il manie une arme à distance. S'il n'est pas formé à manier l'arme en question, il ne bénéficie pas du rang de la compétence lors du test, ce qui revient essentiellement à effectuer un test d'Agilité pour une arme de mêlée ou de Coordination pour une arme à distance. De plus, chaque attaque effectuée en maniant une arme sans formation déclenche une attaque d'opportunité de la part de ses adversaires.

Catégories

Les armes sont divisées en deux catégories. Les armes **simples** sont rudimentaires et moins adaptées à la guerre, tandis que les armes **martiales** sont plus complexes, puissantes et solides. Le talent Mêlée forme un personnage au maniement des armes simples, tandis que le talent Formation martiale le forme au maniement des armes martiales. Le talent Orientation forme le personnage au maniement des armes simples à distance seulement.

Attaque

Les armes confèrent un bonus au test lorsqu'un personnage effectue une attaque. Lorsqu'il effectue une attaque avec un membre de son corps, il ne bénéficie d'aucun bonus. Le bonus ajouté au test de l'attaque est indiqué pour chaque arme. Il n'est appliqué qu'aux attaques utilisant cette arme, une attaque ne peut donc bénéficier du bonus d'une seule arme à la fois. De manière générale, ce bonus varie en fonction de la taille et du poids de l'arme. Il est de +1 pour les armes légères, de +2 pour les armes à une main et les armes de jet, de +3 pour les armes versatiles, de +4 pour les armes à deux mains et de +5 pour les armes possédant la propriété **Munition**.

Résistance

À la manière des armures et boucliers, les armes sont également dotées de points de Résistance. La cible d'une attaque peut être une arme spécifique. Une telle action déclenche une attaque d'opportunité. Cependant, si l'attaque réussit, l'arme ciblée perd un nombre de points de Résistance égal au bonus conféré au test d'attaque par l'arme utilisée.

Lorsqu'une arme percute un bouclier ou une armure, ses points de Résistance sont décrémentés d'un. Lorsque les points de Résistance d'une arme atteignent 0, alors l'arme est brisée. Elle n'ajoute plus son bonus aux tests d'attaque qui sont effectués en maniant cette arme, ses dés de dégâts sont remplacés par 1, et elle est considérée comme une arme improvisée. Si l'arme est réparable, alors l'action de la réparer annule ces pénalités. Ses points de Résistance sont restaurés à leur valeur maximale, l'arme confère à nouveau son bonus aux tests d'attaque, ses dégâts reprennent leur valeur d'origine et elle n'est plus considérée comme une arme improvisée.

Une arme peut être **aiguisée** par un artisan talentueux. Le niveau d'aiguisage varie entre 1 et 3, et dure pour un certain nombre d'attaques. Lorsque ce nombre d'attaques est atteint, le niveau d'aiguisage décrémente d'un jusqu'à ce qu'il atteigne la valeur 0. L'arme n'est ensuite plus aiguisée. Le niveau d'aiguisage confère un bonus aux tests d'attaque ainsi qu'un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à ce niveau. Lorsqu'une arme n'est plus aiguisée, ces bonus deviennent nuls et ne sont donc plus applicables. Une arme peut être aiguisée autant de fois que désiré pendant sa durée de vie.



Propriétés des armes

La plupart des armes sont dotées d'au moins une propriété. Celles-ci sont expliquées ci-dessous.

- **Allonge.** Les armes dotées d'une allonge ont une portée supplémentaire de 1,5 mètres, permettant au personnage d'atteindre les créatures situées à 3 mètres ou moins de sa position.
- **Barillet.** Le nombre de munitions indiquées sont chargées en même temps dans l'arme. Chaque munition peut être tirée avant qu'on ne doive recharger l'arme.
- **Chargement.** L'activité **Charger une arme** doit être utilisée afin d'installer une ou plusieurs munitions dans une arme possédant cette propriété.
- **Deux mains.** Lorsqu'une arme possède cette propriété, elle nécessite d'être maniée à deux mains, ce qui empêche l'utilisation d'un bouclier ou de tout autre objet ou arme.
- **Dispersion.** L'arme disperse des projectiles dans un cône de longueur égale à sa portée. Toute créature touchée reçoit les points de dégâts. Un dé supplémentaire est ajouté aux points de dégâts reçus par une créature touchée se trouvant dans une case adjacente à celle de l'attaquant.
- **Finesse.** Si le personnage a acquis le talent Armes de finesse, il peut remplacer le test de *Mêlée* par un test d'*Orientation* (ou un test d'Agilité par un test de Coordination sans formation) lorsqu'il effectue une attaque avec cette arme. Lorsqu'il procède ainsi, il ajoute sa Précision plutôt que sa Force aux points de dégâts infligés.
- **Jet.** Si le personnage a acquis le talent Armes de jet, il peut remplacer le test d'*Orientation* par un test de *Mêlée* (ou un test de Coordination par un test d'Agilité sans formation) lorsqu'il effectue une attaque avec cette arme. Lorsqu'il procède ainsi, il ajoute sa Force plutôt que sa Précision aux points de dégâts infligés.
- **Légère.** Permet à un personnage de combattre avec une arme dans chaque main sans subir une pénalité supplémentaire lorsqu'il effectue une attaque.
- **Lourde.** Les armes lourdes imposent le désavantage aux tests d'attaque pour les créatures de taille petite ou inférieure.
- **Munition.** Une arme à munition nécessite l'utilisation d'une munition afin de pouvoir être utilisée. Ces armes doivent être utilisées par l'activité **Viser et tirer**.
- **Portée.** Les armes dotées d'une portée peuvent être utilisées comme armes à distance. Deux nombres sont indiqués : le premier est la portée maximale (en mètres) d'utilisation sans désavantage au test d'*Orientation* (ou de Coordination sans formation) avec cette arme, le deuxième correspond à la portée maximale de l'arme. Il est impossible d'utiliser l'arme contre une cible située à une distance supérieure à la portée maximale, l'attaque échoue donc automatiquement dans le cas échéant.
- **Spéciale.** Ces armes sont gouvernées par des règles spéciales qui sont spécifiques à chaque arme.
- **Versatile.** Une arme versatile peut être utilisée à une ou deux mains. Lorsqu'elle est utilisée à deux mains, le potentiel de points de dégâts infligés par l'arme augmente.

Armes improvisées

Lorsqu'un personnage effectue une attaque en utilisant un objet qui n'est pas une arme, alors l'objet est considéré comme une arme improvisée. En cas de réussite, l'attaque inflige 1d4 points de dégâts. La nature de l'objet détermine si les points de dégâts sont létaux ainsi que le type des dégâts. Il doit effectuer un test de *Mêlée* si l'objet est utilisé au corps-à-corps ou un test d'*Orientation* s'il lance l'objet (ou un test d'Agilité ou de Coordination sans formation).

Catégories d'équipements

Cette section décrit les différentes catégories d'objets et d'équipements divers.

- **Équipements d'aventure** : des équipements utiles à l'aventure et voyage, par exemple une tente, un sac de couchage, des rations, une lanterne, etc.
- **Marchandises** : objets banals, ressources brutes et produits n'appartenant à aucune autre catégorie. Ces objets sont généralement utilisés par les roturiers au quotidien et sont de peu d'importance pour les aventuriers.
- **Montures et véhicules** : les montures et véhicules permettent au personnage de se déplacer plus rapidement, sur de plus longues distances et en transportant une masse supérieure. Il est possible d'équiper une monture d'une armure. Chaque pièce coûte 4 fois le prix et pèse 2 fois la masse d'une pièce régulière. Une monture équipée d'une selle confère l'avantage aux tests du personnage afin de rester sur sa monture. Il est possible de manœuvrer une monture ou un véhicule par un test d'*Orientation*.
- **Outils** : les outils d'artisan peuvent être manipulés par un test d'*Artisanat* afin de fabriquer ou réparer un objet. Les instruments de musique et les jeux peuvent être utilisés par un test de *Performance*. Les outils de navigateur peuvent être utilisés par un test d'*Orientation*.



Dépenses

Lorsque le personnage n'explore pas des terres sauvages, un réseau de cavernes ou un vaste océan, il peut adopter un style de vie afin de couvrir ses besoins de logis et de nourriture. Bien que cela ne soit pas gratuit, il peut certainement mieux apprécier le confort de son style de vie s'il peut simplement déboursier une somme en déléguant cette responsabilité à d'autres. Les différents styles de vie sont décrits ci-dessous.

- **Misérable** : le personnage vit dans des conditions inhumaines, sans lieu de résidence. Il se réfugie là où il le peut et compte sur les bonnes grâces et la pitié de la populace locale afin de survivre. Il attire la jalousie d'autres misérables comme lui et se fait peu remarquer par les classes sociales plus aisées.
- **Sordide** : le personnage a un refuge, un endroit qu'il peut considérer comme son domicile, une protection contre les intempéries. Celui-ci peut être fragile ou infesté de vermine, mais il en demeure un domicile. Le personnage inspire plus de dégoût que de pitié, et ne bénéficie que de peu de protection légale.
- **Pauvre** : moins confortable que la moyenne, le personnage doit faire sans les luxes d'une communauté stable et établie. Néanmoins, ses besoins primaires sont comblés, et il bénéficie d'une certaine protection légale. Il peut également compter sur les membres de sa communauté et attire la jalousie des moins fortunés.
- **Modeste** : ce style de vie permet au personnage d'éviter les taudis et de maintenir son équipement. Ses besoins primaires sont comblés et il bénéficie de quelques comforts, ainsi que d'une bonne protection légale. En ne fréquentant pas les lieux non recommandés, il s'évite ainsi les risques et dangers associés.
- **Confortable** : le personnage peut s'offrir un certain luxe dépassant le simple confort, par exemple des vêtements plus agréables à porter ou une meilleure maintenance de son équipement. Il contribue à une communauté qui le respecte et exploite son potentiel.
- **Fortuné** : le personnage bénéficie de nombreux luxes, par exemple une maison spacieuse ou installée dans un quartier plus riche. Il peut se permettre des repas gastronomiques et des suites somptueuses lors de ses voyages, et n'hésite aucunement à dépenser afin de se divertir.
- **Aristocratique** : le personnage peut faire partie de la noblesse ou des hautes sphères de sa société. Il est reconnu et admiré par les classes sociales moins riches. Il possède la plus grosse demeure de son quartier ou l'une des plus huppées. Il reçoit des invitations à des événements de toute sorte parmi son réseau de contacts aisés.

Services

Lorsqu'un personnage fait une dépense immatérielle, il achète un service plutôt qu'un produit. Tout comme un produit, un service peut être acquis par le troc ou payé en argent. Le prix d'un service dépend de la rareté de celui-ci dans la région, des risques et dangers associés ainsi que de la nature de celui-ci. Un service peut représenter, par exemple, un cabriolet (taxi) entre deux emplacements, un coursier (messenger), un péage, un passage de navire ou les services d'un mercenaire. Les services de magie sont généralement rares et onéreux, et ne sont pas à l'abri des charlatans.



Chapitre 6 – Aventure

Intrepides et impétueux, les aventuriers affronteront de nombreux obstacles variés au fil de leurs expéditions. Les divers rebondissements qu'ils vivront toucheront à un des piliers du jeu, soit l'exploration, l'interaction sociale et le combat. Ces aventures éprouvantes exigeront d'eux qu'ils se reposent afin de maximiser leur potentiel. Enfin, ils pourront bénéficier de leurs expériences entre les aventures et faire fructifier leurs acquis.

Temps

Une aventure se déroule suivant un cycle perpétuel pendant lequel :

1. Le maître de jeu décrit l'environnement aux joueurs ;
2. Les joueurs décrivent les actions que leur personnage désire effectuer ;
3. Le maître de jeu décrit le résultat de ces actions aux joueurs.

L'enchaînement de ces actions est mesuré par une échelle de temps établie en fonction du contexte :

- En situation de combat, l'échelle des **secondes** est utilisée ;
- Sur des distances rapprochées, par exemple dans un centre de ville ou un bâtiment, l'échelle des **minutes** est utilisée ;
- L'échelle des **heures** est utilisée sur de plus longues distances, par exemple sur une route séparant deux villages ;
- L'échelle des **jours** peut être utilisée à la discrétion du maître de jeu afin d'exprimer les déplacements sur de longues distances lorsqu'aucun événement significatif à l'histoire ne survient.



Mouvement

Les mouvements en jeu peuvent être représentés par une grille carrée ou hexagonale. Le côté de chaque case de la grille carrée mesure **1,5 mètres**. Les centres de deux cases adjacentes de la grille hexagonale sont distancés de **1,5 mètres**.

Vitesse

La vitesse de marche d'un personnage est représentée en **points de mouvement**. Elle est déterminée par la taille du personnage, qui est calculée en fonction de sa race ou de son peuple. La dépense d'un point de mouvement permet au personnage de se déplacer d'une case à une autre.

Lorsqu'un personnage se déplace continuellement pendant une heure, il parcourt une **lieue**. La lieue correspond à **4,8 km**, soit la distance normale parcourue à la marche pendant une heure. Les points de mouvements des personnages et de leur monture n'influencent pas cette distance.

Il est possible de se déplacer plus rapidement à l'aide d'une monture ou d'un véhicule. Une monture peut galoper pendant une heure afin de doubler sa vitesse, puis tomber en marche forcée pour chaque heure supplémentaire.

Un personnage peut ajuster sa vitesse de déplacement. La vitesse de la **marche rapide** est de **6,4 km/h**, mais un personnage en marche rapide ne peut pas être aux aguets et reçoit une pénalité de -5 à ses tests passifs de *Perception* pendant la marche. La vitesse de la **marche lente** est de **3,2 km/h**, mais un personnage se déplaçant en marche lente peut se déplacer en étant dissimulé (*Furtivité*) et aux aguets des dangers de son environnement.

Le **terrain difficile** peut être causé par une pente trop inclinée, une surface glissante ou instable, ou généralement encombrée. Se déplacer sur une case de terrain difficile réduit de moitié la vitesse de déplacement, nécessitant un point de mouvement supplémentaire par case traversée en terrain difficile. Une créature se déplaçant rapidement ou en courant sur du terrain difficile doit réussir un test d'*Acrobaties* afin d'éviter de trébucher et d'être renversée au sol.

Une créature peut typiquement se déplacer **8 heures** par jour sans subir de pénalité. Les heures de déplacement supplémentaires sont effectuées à la **marche forcée**. Pour chaque heure de marche forcée, une créature reçoit 3d6 points de dégâts non létaux. De plus, elle doit effectuer un test de *Discipline* de difficulté moyenne (15 ; +2½ cumulable pour chaque heure subséquente à la première). Lorsqu'elle échoue le test, cette créature est affligée d'un niveau de Fatigue. Le test d'une créature traînant un véhicule est affligé du désavantage.

Types de mouvement

Il existe des types de mouvements spécifiques : **grimper**, **nager** et **ramper**. Ces types de mouvements sont effectués à la moitié de la vitesse de déplacement normale. Il est également possible d'effectuer un **saut** en prenant un élan d'au moins **3 mètres**. La distance du saut est réduite de moitié si le personnage ne prend pas d'élan.

- Par un saut en longueur, le personnage peut couvrir une distance de 0,3 mètres multipliés par son score d'Agilité. Il doit ensuite réussir un test d'*Acrobaties* afin de ne pas trébucher et être renversé au sol s'il atterrit en terrain difficile.
- Par un saut en hauteur, le personnage peut atteindre une hauteur de 0,9 mètres additionnés à 0,3 mètres multipliés par son modificateur d'Agilité (hauteur minimale de 0 mètres). Il peut lever ses bras dans les airs afin d'atteindre quelque chose situé à au plus 1,5 fois sa taille au-dessous de la hauteur du saut, par exemple une corniche ou un toit.

Voyage

Le voyage est l'action de se déplacer entre deux emplacements lorsque ce déplacement s'étale sur une journée entière. Le maître de jeu peut établir un **horaire** afin de simplifier le voyage. Cette formule peut ensuite être répétée de jour en jour, ce qui permet de réduire les prises de décisions récurrentes.

Par exemple, les personnages se lèvent en même temps que le Soleil. La première heure de leur journée est dédiée à un repas matinal et à la préparation du voyage. Les personnages voyagent ensuite pendant 4 heures, puis s'arrêtent une heure pour reprendre leur souffle et prendre un deuxième repas. Ils voyagent ensuite pendant 4 heures, puis s'arrêtent. Ils se préparent pour la nuit en montant le camp, prennent un troisième repas et se couchent en même temps que le Soleil. Ils séparent les 8 heures que dure la nuit en quatre tours de garde 2 heures chacun.



Lorsqu'un groupe se déplace, celui-ci adopte des **rangs**. D'un à trois rangs seront établis, dans lesquels les personnages seront placés. Par exemple, les personnages placés en tête et en queue de formation peuvent prévenir les embuscades et surveiller les arrières du groupe. Il est ainsi possible de placer les personnages les plus frêles au centre afin de les faire bénéficier de la protection des personnages plus aguerris.

En se déplaçant furtivement, un ou plusieurs personnages réduisent leur vitesse de déplacement. En revanche, les risques d'être repérés sont moindres et les personnages peuvent éviter ou embusquer un éventuel ennemi. En se déplaçant plus rapidement, un personnage peut couvrir une plus grande distance, mais il risque de ne pas apercevoir une embuscade à cause de la pénalité affligeant ses tests passifs de *Perception*.

Un personnage peut se déplacer sans être attentif à son environnement. Il échoue automatiquement ses tests passifs de *Perception* dans le cas échant. Cependant, cela lui permet de détourner son attention sur une autre activité. Par exemple, il peut suivre une carte et s'assurer de ne pas se perdre, dessiner une carte afin de consigner le progrès du groupe, suivre la piste d'une créature, trouver des sources potentielles d'eau ou de nourriture, un abri pour y passer la nuit, etc. La plupart de ces activités peuvent nécessiter un ou plusieurs tests de compétence, par exemple d'*Orientation* ou de *Survie*, à la discrétion du maître de jeu.

Environnement

Les règles décrites dans cette section s'appliquent à l'environnement dans lequel l'aventure se déroule.

Chute

Lorsqu'un personnage subit une chute, il reçoit 1d6 points de dégâts contondants létaux par tranche de **1,5 mètres** de hauteur. Il peut tenter d'amortir sa chute par un test d'*Acrobaties* de difficulté moyenne (15) afin de réduire les points de dégâts reçus. S'il réussit le test, il retire les deux premiers dés de dégâts, et les deux dés suivants sont convertis en dégâts non létaux.

Un personnage subissant des points de dégâts létaux causés par une chute atterrit dans l'état renversé. Lorsqu'il saute volontairement, ou qu'il atterrit sur une surface tendre, par exemple dans la boue, le premier dé de dégâts est converti en dégâts non létaux. Si les deux conditions précédentes s'appliquent, ce sont les deux premiers dés de dégâts qui sont convertis en dégâts non létaux.

Lorsque le personnage atterrit dans une surface liquide, par exemple un cours d'eau, si la profondeur de cette surface est d'au moins 3 mètres, les deux premiers dés de dégâts sont retirés et les deux dés suivants sont convertis en dégâts non létaux. Lorsqu'il effectue un plongeon par un test d'*Athlétisme* de difficulté moyenne (15) ou qu'il amortit sa chute en tombant dans une surface liquide, les quatre premiers dés de dégâts sont retirés et les quatre dés suivants sont convertis en dégâts non létaux.

Retenir son souffle

Un personnage peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds (d'une durée de 6 secondes) égal à son score de Vigueur. S'il est submergé dans l'eau, ce nombre de rounds est doublé. Par exemple, un personnage doté d'un score de Vigueur de 13 peut retenir son souffle pendant 13 rounds sur terre, soit 78 secondes (1 minute et 18 secondes), ou 26 rounds sous l'eau, soit 156 secondes (2 minutes et 36 secondes).

Par la suite, le personnage suffoque. À chaque round pendant lequel il suffoque, il doit effectuer un test de *Discipline* de difficulté facile (10 ; +1 cumulable pour chaque round subséquent au premier). Lorsqu'il échoue le test, ses points de Vitalité chutent à 0 et il perd conscience.



Vision

L'habileté du personnage à percevoir les objets et événements de son environnement est gouvernée par le niveau de lumière. Une zone **légèrement obscurcie**, par exemple un brouillard léger, de la végétation dense ou la pénombre, impose le désavantage aux tests de *Perception*. Une zone **lourdement obscurcie**, par exemple un brouillard épais, une tempête ou l'obscurité, impose la condition « aveuglé ».

La plupart des activités se produisent à la **clarté**, la lumière produite par exemple par le Soleil ou à proximité d'une torche, d'une lanterne ou d'un feu de camp. Une zone de **pénombre** est décrite par une lumière qui est plus faible, par exemple à l'aube ou au crépuscule, sous une lune brillante ou à une certaine distance d'une lanterne la nuit. Un emplacement dans le noir complet, sans source de lumière, est dans l'**obscurité**.

Être doté de **vision aveugle** permet de percevoir son environnement sans l'aide de ses yeux. Une créature dotée de **vision dans le noir** peut voir dans la pénombre de la même manière qu'elle peut voir dans la clarté. Dans la pénombre, elle voit néanmoins en teintes de gris et il lui est presque impossible de discerner les couleurs. Une créature dotée de **vision absolue** peut voir dans n'importe quel niveau de lumière, que cette lumière soit physique ou magique. La créature peut également percevoir les objets et créatures invisibles ainsi que les illusions visuelles. Elle voit sous leur forme normale les créatures métamorphosées.



Alimentation

Un personnage doit boire un volume minimal de **2 litres d'eau** par jour. Ce volume est doublé lorsqu'il se trouve dans un climat très chaud ou sec. S'il n'arrive pas à boire cette quantité, mais qu'il en boit au moins la moitié, il est affligé de la **Soif**. Il ne perd aucun niveau de Fatigue lorsqu'il complète une nuit de sommeil en ayant soif et doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* de difficulté difficile (20) à la fin de la journée. S'il échoue ce test, alors il est affligé d'un niveau de Fatigue. S'il n'arrive pas à boire la moitié du volume minimal d'eau, alors il est affligé de la **Sécheresse** et échoue automatiquement le jet de sauvegarde.

Un personnage doit consommer au moins **1 kilogramme** de nourriture par jour. S'il n'arrive pas à manger cette quantité, mais qu'il en mange au moins la moitié, il est affligé de la **Faim**. Il ne perd aucun niveau de Fatigue lorsqu'il complète une nuit de sommeil en ayant soif et doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* de difficulté difficile (20) à la fin de la journée. S'il échoue ce test, il perd sa régénération de Vitalité, sa régénération d'Énergie est réduite de moitié, et il reçoit 10 + 4d6 points de dégâts létaux. S'il n'arrive pas à manger la moitié de cette quantité de nourriture, alors il est affligé de la **Famine** et échoue automatiquement le jet de sauvegarde.

Interactions avec les objets

L'action d'un personnage peut cibler un objet. Il peut par exemple actionner un levier, ouvrir une porte ou déplacer un livre dans une bibliothèque. Le joueur décrit les actions entreprises par son personnage et le maître de jeu explique les résultats de ces actions.

Il est également possible d'endommager volontairement ou involontairement un objet. Pour se faire, il doit provoquer un impact suffisamment puissant afin de détériorer l'objet. Cet impact se produit lorsque le résultat d'un test d'attaque contre un objet est supérieur ou égal à la Défense de cet objet. La structure se dégrade ensuite jusqu'à ce qu'il soit détruit. Les points de dégâts infligés sont soustraits de la Résistance de l'objet. Lorsque les points de Résistance d'un objet chutent à 0, alors l'objet est brisé. Les tables suivantes montrent des exemples de Défense et de Résistance pour des objets et matériaux communs.

Défense des matériaux

Matériau	Défense	Matériau	Défense
Tissu, papier	5	Bronze, platine	23
Cristal, verre	8	Fer	24
Bois, étain, corde	11	Acier	25
Argent, or	14	Acier renforcé	26
Ossements, rocaille	17	Mithril, granit	28
Cuivre, porcelaine	20	Adamantium, diamant	30

Résistance des objets

Taille	Fragile	Solide
Minuscule (bouteille, verrou)	5 (2d4)	10 (4d4)
Petite (coffre, luth)	7 (2d6)	21 (6d6)
Moyenne (baril, chandelier)	9 (2d8)	40 (9d8)
Grande (charrette, fenêtre de 3 mètres par 3 mètres)	11 (2d10)	60 (11d10)



Interaction sociale

L'interaction sociale est un pilier important du jeu. Elle est exprimée par le biais du jeu de rôle, qui invite les joueurs et le maître de jeu à prendre la place de leurs personnages, à réfléchir et à agir comme s'ils incarnaient ceux-ci.

Jeu de rôle

Lorsqu'un joueur interprète les gestes et paroles de son personnage, il joue le rôle de celui-ci. Il est possible de jouer le rôle d'un personnage de plusieurs manières. On peut jouer de manière active en disant exactement les paroles qu'on désire entendre de notre personnage. On peut également jouer de manière passive en décrivant les actes qu'on désire voir notre personnage entreprendre.

Attitude

Les personnages non joueurs, généralement joués par le maître de jeu, possèdent une personnalité et des enjeux qui leurs sont propres et qui sont différents de ceux des personnages joueurs. Les attitudes suivantes déterminent les réactions que les personnages non joueurs peuvent adopter envers les personnages joueurs :

- *Hostile* : prend des risques pour nuire (attaque, gêne, insultes virulentes, fuite)
- *Inamical* : souhaite le mal (mensonges, malveillance, surveillance accrue, insultes)
- *Indifférent* : sans opinion (contact social impersonnel)
- *Amical* : souhaite le bien (discussion, conseils, aide limitée, soutien verbal)
- *Serviable* : prend des risques pour aider (protection, soins, assistance)

Par défaut, la majorité des personnages non joueurs adopteront une attitude *Indifférente* face aux personnages joueurs avec lesquels ils n'ont aucun historique. Les actions du personnage peuvent faire évoluer cette attitude vers une attitude plus ou moins favorable. La statistique **Renom** permet de changer l'attitude par défaut des personnages non joueurs selon la table suivante, à la discrétion du maître de jeu.

Renom	Attitude	Renom	Attitude
Moins de 0	Inamical	10 à 19	Amical
0 à 9	Indifférent	20 et plus	Serviable



Compétences

Les compétences de Présence peuvent être utilisées pendant les interactions sociales. Elles permettent par exemple de manipuler son interlocuteur, de le divertir, de le convaincre de ses bonnes intentions ou encore de parler avec distinction. Ces tests de compétence comportent toutefois des risques, puisque la cible sait de manière générale qu'on a tenté de la manipuler en cas d'échec. Il devient donc plus difficile voire impossible de réessayer ces tests de compétences.



Par exemple, il est possible d'influencer l'attitude d'un personnage non joueur par un test de *Diplomatie*. La table suivante indique le degré de difficulté des tests de compétences effectués afin d'influencer l'attitude d'un personnage non joueur.

Initiale	Finale				
	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable
Hostile	-	20	25	30	40
Inamical	1	-	15	25	35
Indifférent	5	1	-	15	30
Amical	10	5	1	-	20
Serviable	15	10	5	1	-

Il est également possible d'influencer l'attitude d'un personnage non joueur par le mensonge (test de *Tromperie*) ou l'intimidation (test de *Performance*), mais ces actions sont habituellement contre-productives puisqu'elles provoquent des répercussions négatives par la suite.

Repos

Le repos consiste en un moyen naturel pour les aventuriers de récupérer leur Vitalité ainsi que leur Énergie. Il est évidemment impossible pour un aventurier de récupérer plus de points qu'il lui en manque. Sa régénération peut être augmentée par certains effets, par exemple un remède d'Herboristerie, un pouvoir, ou encore le talent Méditation. Au contraire, certaines conditions peuvent réduire sa régénération, par exemple un niveau de stress élevé, un environnement particulièrement bruyant, le fait de dormir en portant son armure, ou encore la faim.

Halte

Lorsqu'un personnage effectue une activité légère pendant une heure ininterrompue, il fait **halte**. Une activité légère implique qu'aucune énergie n'est nécessaire à l'accomplissement de cette activité, par exemple faire tranquillement la conversation, lire ou écrire, monter la garde, s'étendre en restant immobile, ou encore méditer. L'action de manger n'est pas considérée comme une activité légère. Chaque heure à la halte lui permet de récupérer 7 % (1/14) de son Énergie totale. Il peut faire halte pendant 8 heures par période de 24 heures. Au-delà de cette période, les heures supplémentaires n'ont aucun effet.

Sommeil

Un personnage requiert de manière générale un minimum de 6 heures de sommeil par jour. S'il ne dort pas suffisamment au cours d'une journée, il est affligé d'un niveau de Fatigue. Une **nuît complète** est une période d'une durée minimale de 8 heures consécutives, composée de sommeil et de halte. La majorité des personnages peuvent dormir pendant 6 heures et faire halte pendant 2 heures. Lorsqu'un personnage dort, il est considéré comme **inconscient**.

Lorsqu'un personnage complète une nuit de sommeil, il récupère un niveau de Fatigue et peut retirer une pénalité de -1 au score d'un attribut. Il récupère également les utilisations de certaines capacités. Ces effets ne sont pas appliqués si sa nuit de sommeil est interrompue, par exemple par un combat ou de fortes intempéries l'obligeant à déplacer son campement. Lorsqu'il complète une nuit de sommeil, il récupère tous ses points d'Énergie ainsi que 14 % (1/7) de sa Vitalité totale, même si celle-ci a été interrompue. Il ne peut bénéficier que d'une seule nuit complète par période de 24 heures.



Alcoolémie

Dans le jeu, l'alcool est représenté par les boissons alcoolisées. Celles-ci peuvent être ingérées par les personnages afin d'acquérir les effets de l'ébriété ou pour gagner un concours d'alcool. L'ingestion d'alcool inflige des points d'alcoolémie au personnage et risque de le mettre en état d'ébriété.

Points d'alcoolémie

Lorsqu'un personnage ingère une boisson alcoolisée, il est infligé d'un certain nombre de **points d'alcoolémie** en fonction de la quantité ingérée d'alcool pur. De manière générale, 100 ml d'alcool pur infligeront 6 points d'alcoolémie au personnage (environ 17 ml d'alcool pur par point d'alcoolémie). À chaque heure, un personnage perd un point d'alcoolémie jusqu'à ce qu'il n'en possède plus. Des exemples de boissons alcoolisées infligeant un point d'alcoolémie sont donnés ci-dessous :

- Une bière de 341 ml d'une concentration de 5 % ;
- Une coupe de vin de 140 ml d'une concentration de 12 % ;
- Un verre de vin fortifié de 85 ml d'une concentration de 20 % ;
- Un verre d'hydromel de 131 ml d'une concentration de 13 % ;
- Une rasade de 44 ml de rhum d'une concentration de 37,5 % ;
- Une gorgée de 25 ml d'absinthe d'une concentration de 69 %.



Seuil de tolérance

Chaque créature est dotée d'un **seuil de tolérance** représentant la quantité d'alcool qu'elle peut ingérer sans répercussion négative. Le seuil consiste en un nombre de points d'alcoolémie égal au modificateur de Vigueur de la créature additionné de 5, le tout divisé par 2. Par exemple, pour un modificateur de Vigueur de -1, le seuil de tolérance de la créature sera de 2. Les talents Tolérance à l'alcool I, Tolérance à l'alcool II, Tolérance à l'alcool III et Tolérance à l'alcool IV permettent d'augmenter de manière permanente ce seuil de tolérance.

Ébriété

Pour chaque point d'alcoolémie infligé dépassant le seuil de tolérance d'un personnage, le personnage risque de tomber en état d'ébriété. Il doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* de degré de difficulté égal à l'excédent de points d'alcoolémie multiplié par 5, le tout additionné de 5. Par exemple, pour 4 points d'alcoolémie et un seuil de tolérance de 2 points, le degré de difficulté sera de 15 $((4 - 2) \times 5 + 5 = 15)$.

L'ébriété consiste en trois phases et se solde par le coma éthylique. En cas d'échec du jet de sauvegarde, le personnage passe à la phase suivante. Lorsqu'il échoue le test en étant à la troisième phase, il tombe en coma éthylique. Lorsque le personnage dort en état d'ébriété, sa régénération d'Énergie est réduite de moitié. Lors d'un échec au jet de sauvegarde, on note les points d'alcoolémie du personnage. Il reste dans la phase d'ébriété atteinte tant que ses points d'alcoolémie sont supérieurs ou égaux à cette valeur. Par exemple, s'il atteint la première phase d'ébriété à 3 points d'alcoolémie, il reste dans cette phase tant que ses points d'alcoolémie sont supérieurs ou égaux à 3. S'il atteint la deuxième phase d'alcoolémie à 5 points d'alcoolémie, alors il retombe à la première phase lorsque ses points d'alcoolémie chutent à 4.

Lorsque le personnage échoue le jet de sauvegarde, il peut vomir afin de conserver son état actuel et ainsi éviter de passer à la phase suivante. Il reçoit un nombre de points de dégâts létaux égal à 1d6 par point d'alcoolémie en excès. Par exemple, pour 4 points d'alcoolémie et un seuil de tolérance de 2 points, le personnage reçoit 2d6 points de dégâts létaux. De plus, les pénalités infligées par l'ébriété durent jusqu'à ce que le personnage ait complété une nuit de sommeil. Si le personnage vomit plus d'une fois avant d'avoir effectué une nuit complète de sommeil, alors il est affligé d'une gueule de bois d'une durée minimale de 8 heures.

- La **première phase d'ébriété** confère l'avantage aux tests d'*Athlétisme*, de *Mêlée*, de *Performance* et de *Résistance* du personnage, ainsi qu'aux jets de sauvegarde contre les effets de peur. Ce bonus ne s'applique pas aux tests de *Résistance* contre l'ébriété et sa durée est de 1d4 heures.
- La **deuxième phase d'ébriété** inflige une pénalité de -1 à tous les tests du personnage pendant 1d4 heures. Il doit également effectuer un second jet de sauvegarde. En cas de réussite, il se voit conférer 2d6 points de Vitalité temporaires. En cas d'échec, il reçoit 2d6 points de dégâts létaux et sera affligé d'une gueule de bois. Ces effets sont cumulatifs avec les effets de la première phase d'ébriété.
- La **troisième phase d'ébriété** rend le personnage **empoisonné** pendant 1d4 heures et annule les avantages conférés par la première phase d'ébriété. Il doit également effectuer un second jet de sauvegarde. En cas d'échec de ce test, il reçoit 3d6 points de dégâts létaux et sera affligé d'une gueule de bois. Ces effets sont cumulatifs avec les effets de la deuxième phase d'ébriété. Le personnage se déplace maintenant en titubant, ce qui lui empêche de se déplacer de plus de 3 mètres dans la même direction.
- Le **coma éthylique** rend le personnage **inconscient** pendant 2d4 heures. Ses points d'Énergie chutent à 0. Il reçoit un nombre de points de dégâts létaux égal à 1d10 par point d'alcoolémie en excès et est affligé d'une gueule de bois. Par exemple, pour 6 points d'alcoolémie et un seuil de tolérance de 2 points, il reçoit 4d10 points de dégâts létaux.

Gueule de bois

Un personnage est affligé d'une **gueule de bois** lorsqu'il vomit plusieurs fois, qu'il tombe en coma éthylique ou qu'il passe à une phase d'ébriété en échouant le second jet de sauvegarde. Lorsqu'il n'est plus en état d'ébriété, il est affligé d'un niveau de Fatigue. Il ne récupère aucun niveau de Fatigue lors de sa prochaine nuit de sommeil complétée. Après deux nuits de sommeil complètes, il récupère ce niveau de fatigue et n'est plus affligé de la gueule de bois.

Entre les aventures

Entre deux aventures, un personnage se repose et prépare sa prochaine aventure. Il adopte un style de vie et paie les coûts associés à celui-ci afin de survivre. Adopter un style de vie ayant un coût élevé peut aider un personnage à se frayer un chemin parmi les hautes sphères de la société ou à attirer l'attention des autorités. Il peut s'occuper en accomplissant diverses activités, notamment s'adonner à une profession, se remettre de blessures ayant mis sa vie en péril, effectuer des recherches, s'entraîner ou tout simplement profiter de la vie en se reposant en toute sérénité. Certaines activités à but lucratif peuvent lui rapporter de l'argent ou d'autres faveurs matérielles, à la discrétion du maître de jeu.



Chapitre 7 – Combat

Un des importants piliers du jeu est le combat. Simple escarmouche ou bataille décisive d’une guerre, le combat est un pur alliage d’adrénaline, de brutalité et de chaos. Rare est l’aventurier qui n’expérimente pas le danger du combat au fil de ses voyages. Victime d’une embuscade ou membre d’un camp tentant de faire valoir ses intérêts par l’affrontement, l’aventurier devra faire preuve de force et de résolution.

Déroulement

Les combats sont découpés en **rounds de 6 secondes** pendant lesquels chaque créature peut jouer un **tour**. La situation de combat est déclenchée lorsqu’une créature tente une action hostile envers une autre créature.

Initiative

Dès l’entrée en situation de combat, toute créature participant au combat effectue un test d’**Initiative** en lançant 1d10 et en y additionnant son bonus d’Initiative. L’ordre des tours dans chaque round se déroule en ordre décroissant des résultats d’Initiative. En cas d’égalité, les créatures possédant un Effectif d’Initiative supérieur ont préséance sur les créatures possédant un Effectif d’Initiative inférieur. En cas d’égalité des Effectifs d’Initiative, le hasard ou le maître de jeu détermine l’ordre dans lequel ces créatures joueront leur tour. Les ennemis joueront généralement en dernier en cas d’égalité. Les talents Vigilance, Initiative accrue, Initiative supérieure et Initiative extraordinaire permettent à une créature d’augmenter son Initiative.



Pris au dépourvu

Lorsque le combat commence, toute créature est **prise au dépourvue**. Aussitôt qu'elle complète son premier tour, elle n'est plus prise au dépourvue. Une créature prise au dépourvue ne peut effectuer de réaction. Une créature possédant le talent Vigilance n'est jamais prise au dépourvue.

Surprise

La condition de **surprise** survient lorsqu'un des deux camps débute le combat en ignorant la présence de l'autre, par exemple lors d'une embuscade. Cette condition peut aussi survenir si la cible de l'action hostile ne suspectait pas qu'elle serait victime d'une action de telle sorte. Lorsqu'une créature est surprise, elle ne peut effectuer d'action à son premier tour. Elle est donc prise au dépourvue jusqu'à la fin de son prochain tour. Le talent Vigilance permet à une créature d'effectuer une activité d'une action à son tour lorsqu'elle est surprise. Une créature ayant acquis le talent Observateur ne peut être surprise.



Tour

Pendant son tour, une créature peut effectuer un total de **3 actions**. La plupart des activités ont un coût d'une action, mais certaines actions peuvent coûter 2 ou même 3 actions. Une créature peut effectuer autant d'activités de son choix, en autant qu'elle dépense au maximum 3 actions, et peut effectuer plusieurs fois la même activité. À la fin de son tour, toute action inutilisée est perdue. Au début de son prochain tour, elle peut effectuer à nouveau 3 actions. Les **actions libres** ne coûtent aucune action, une créature peut donc effectuer un nombre illimité d'actions libres à son tour.

Pendant un round, une créature peut également effectuer une action en **réaction** à l'action d'une autre créature. La majorité de ces réactions sont des attaques d'opportunité, mais certains talents et capacités permettent d'effectuer d'autres activités en réaction. Lorsqu'un personnage réagit à une action, le tour de la créature ayant déclenché la réaction est suspendu momentanément le temps de résoudre la réaction. Lorsque celle-ci est résolue, le tour de cette créature reprend là où il a été interrompu.



Activités

Les activités en combat sont décrites dans cette section. Elles sont catégorisées par leur coût en actions.

Deux actions

- **Canaliser.** La plupart des pouvoirs nécessitent 2 actions afin d'être canalisés. Cette action déclenche une attaque d'opportunité.
- **Chargement.** Le personnage charge une munition dans une arme de chargement. Cette action déclenche une attaque d'opportunité.
- **Coup de grâce.** Le personnage achève une créature agonisante. Celle-ci meurt instantanément.
- **Course.** Le personnage effectue deux activités consécutives de Déplacement. Au coût de 3 actions, il peut également tripler ses déplacements en effectuant trois activités de Déplacement. Certaines capacités peuvent être utilisées en courant.
- **Préparer.** Le personnage choisit une activité d'une action ou action libre et identifie un déclencheur précis. Jusqu'au début de son prochain tour, si ce déclencheur se produit, alors il peut utiliser sa réaction afin d'effectuer l'action sélectionnée.
- **Viser et tirer.** Le personnage effectue une attaque à distance en utilisant une arme nécessitant une munition. Cette action déclenche une attaque d'opportunité.

Réactions

- **Attaque d'opportunité.** Le personnage effectue une attaque d'opportunité contre une créature en réaction à une action mettant en danger cette créature.
- **Amortir sa chute.** Le personnage tente d'amortir une chute en effectuant un test d'*Acrobaties*.
- **Descendre de sa monture.** Lorsque sa monture est renversée, le personnage peut descendre de celle-ci en réaction afin de retomber sur ses pieds et d'éviter une chute.
- **S'agripper.** Lorsqu'il chute ou qu'il est projeté dans une direction, le personnage s'agrippe à une autre créature ou à un objet. Cette action peut nécessiter un test d'*Athlétisme*.

Actions libres

- **Cesser de canaliser.** Le personnage cesse de maintenir un pouvoir actif. Les effets de celui-ci cessent instantanément.
- **Concentration.** Le personnage maintient un pouvoir nécessitant sa concentration.
- **Lâcher un objet.** Le personnage laisse tomber un objet au sol. Par exemple, il peut laisser tomber son bouclier en action libre, puis dégainer une arme en action libre pendant une activité de Déplacement.
- **Parler.** Le personnage prononce quelques mots.
- **Retarder.** Le personnage retarde son tour après celui d'une autre créature ayant une valeur d'Initiative inférieure à celle du personnage. Il ne peut retarder son tour s'il effectue une activité quelconque lui coûtant une action ou plus.
- **Se jeter au sol.** Le personnage se jette au sol, se mettant en position renversée.



Une action

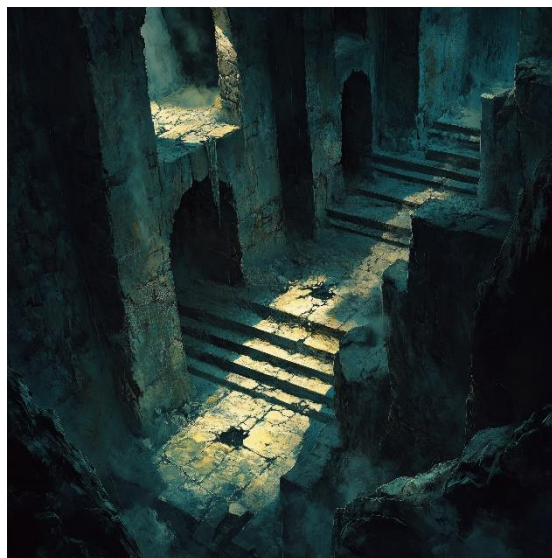
- **Agripper.** Le personnage utilise une main libre afin d'effectuer un test d'*Athlétisme* opposé à un test d'*Acrobaties* ou d'*Athlétisme* contre une créature d'au plus une catégorie de taille supérieure. Si le personnage remporte le test, il agrippe la créature. Elle est immobilisée et ne peut plus se déplacer. Le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse, traînant la créature avec lui.
- **Aider.** Le personnage assiste un allié situé à 1,5 mètres ou moins de sa position. En réaction à un test de compétence, il confère l'avantage à ce test. Lorsqu'un personnage assiste un allié à effectuer une action déclenchant une attaque d'opportunité, alors le fait d'apporter son aide déclenche également une attaque d'opportunité.
- **Attaque.** Le personnage effectue une attaque en maniant une arme de mêlée ou une arme de jet. Cette action déclenche une attaque d'opportunité si la cible de l'attaque est une arme maniée par une autre créature.
- **Bousculade.** Le personnage effectue un test d'*Athlétisme* opposé à un test d'*Athlétisme* contre une créature d'au plus une catégorie de taille supérieure. Si le personnage remporte le test, la cible est renversée au sol, ou repoussée à 1,5 mètres dans une direction, au choix du personnage.
- **Camouflage.** Le personnage tente de bénéficier d'une faible luminosité ou d'une zone encombrée afin de se cacher par un test de *Furtivité*.
- **Canaliser.** Le personnage canalise un pouvoir ne nécessitant qu'une seule action en effectuant un test d'*Occultisme*. Également, le personnage peut commencer à canaliser pendant son tour. À son prochain tour, il pourra canaliser un pouvoir nécessitant 2 actions en n'utilisant qu'une seule action.
- **Chercher.** Le personnage tente de trouver une créature ou un objet caché en effectuant un test de *Perception*.
- **Défense.** Jusqu'au début du prochain tour du personnage, toute attaque dirigée contre celui-ci est affligée du désavantage. Il se place en position défensive, il ne peut donc effectuer de réaction.
- **Déplacement.** Le personnage se déplace en utilisant une de ses vitesses, soit en marchant, en escaladant ou en nageant, ou encore en creusant, en volant ou en rampant. Il peut aussi monter ou descendre de sa monture en dépensant la moitié de ses points de mouvement. Pendant un déplacement, il peut effectuer une interaction simple avec un objet comme dégainer une arme. S'il se déplace à l'extérieur de la portée de mêlée d'une créature, alors il déclenche une attaque d'opportunité.
- **Indiquer.** Le personnage révèle la position d'une créature camouflée, d'un piège ou d'un passage secret qu'il a découvert.
- **Jugement.** Le personnage tente d'évaluer la situation ou de lire le langage corporel des créatures autour de lui. Il effectue un test d'*Intuition*.
- **Objet.** Le personnage utilise ou active un objet. Cette activité peut être nécessiter plusieurs actions si le contexte l'exige. Elle peut également déclencher une attaque d'opportunité. Il effectue cette activité lorsqu'il change d'arme, d'abord en rengainant l'arme qu'il tient actuellement, puis en dégainant l'arme qu'il désire manier.
- **Pas prudent.** Le personnage effectue un pas prudent dans n'importe quelle direction si sa vitesse de déplacement n'est pas réduite, par exemple par du terrain difficile. Il ne déclenche pas d'opportunité lorsqu'il effectue cette activité.
- **S'échapper.** Le personnage tente de s'échapper d'une situation nuisant à sa mobilité, par exemple être agrippé ou pris dans un filet. Il effectue un test approprié à la situation.

Mouvement

Lorsque le personnage effectue l'activité **Déplacement** à son tour, alors il peut se déplacer d'un nombre de cases égal à ses points de mouvement. Ses points de mouvement sont définis par son espèce ou son peuple. Il peut interrompre son déplacement à tout moment afin d'effectuer une autre action, puis reprendre son déplacement.

Terrain difficile

Lorsqu'une créature se déplace sur une case de terrain difficile, le nombre de points de mouvement nécessaires afin de traverser cette case est doublé. Une case occupée par une autre créature est considérée comme du terrain difficile. Le personnage ne peut arrêter son déplacement dans une case occupée par une autre créature, sauf si la taille du personnage et la taille de cette créature le permettent. De plus, un personnage ne peut traverser la case d'une créature hostile que si sa taille est plus grande ou plus petite d'au moins deux catégories que la taille de cette créature. Le talent Culbutes mais de traverser la case d'une créature hostile dont la taille est proche à celle du personnage.



Être renversé

Plusieurs actions ou situations peuvent renverser une créature. Lorsqu'une créature est renversée, elle est au sol et peut **rampier** en se déplaçant à la moitié de sa vitesse. Elle peut dépenser la moitié de ses points de mouvement afin de se relever et de ne plus être renversée au sol. Elle n'est alors plus obligée de se déplacer en rampant à la moitié de sa vitesse. Le talent Acrobaties permet à une créature de se relever en dépensant seulement le quart de ses points de mouvement plutôt que la moitié.

Déplacement aérien

Une créature peut se déplacer en volant si elle possède une vitesse de déplacement aérien. Lorsqu'une créature est renversée en plein vol ou qu'elle perd sa capacité à se déplacer tout en étant dans les airs, elle tombe au sol et subit une chute.

Espace occupé

Une créature occupe un espace déterminé en fonction de sa taille, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Cet espace est généralement représenté par un carré. Ainsi, une créature de **grande** taille occupera un carré de 2 cases par 2 cases, pour un total de 4 cases. Une créature de taille **infime** occupera le quart d'une case, ce qui signifie que 4 créatures de cette taille peuvent occuper simultanément la même case.

Taille	Espace occupé	Taille	Espace occupé
Infime	$\frac{1}{4}$	Grande	2 × 2 (4)
Minuscule	$\frac{1}{2}$	Énorme	3 × 3 (9)
Petite	1	Gigantesque	4 × 4 (16)
Moyenne	1	Colossale	5 × 5 (25) et plus

Attaque

Lorsque le personnage effectue les activités **Attaque** et **Viser et tirer**, il effectue une attaque contre une créature. Le résultat de l'attaque est déterminé par un test de *Mêlée* pour une attaque de mêlée ou un test d'*Orientation* pour une attaque à distance. L'attaque réussit si le résultat du test est supérieur ou égal à la Défense de la cible.

Pendant son tour, une créature peut effectuer une activité **Attaque** par membre de son corps. Par exemple, un personnage doté de deux bras et de deux jambes peut attaquer avec chacun de ses bras, ainsi qu'avec une de ses jambes. Le talent Attaques multiples permet de lever cette restriction. S'il effectue plusieurs activités d'Attaque pendant son tour, une pénalité de -5 est ajoutée au test de sa deuxième attaque et une pénalité de -10 est ajoutée au test de sa troisième attaque.

Lorsqu'un personnage effectue une attaque en maniant une arme avec laquelle il n'est pas formé, alors l'attaque déclenche une attaque d'opportunité. De plus, le test de compétence (*Mêlée* ou *Orientation*) est remplacé par un test de l'attribut associé à cette compétence (Agilité ou Coordination). Il ne bénéficie donc pas de son rang de compétence. Les arts martiaux et armes improvisées nécessitent également une formation afin d'éviter ces pénalités.

Esquive

L'**Esquive** d'une créature est une valeur statique qui détermine le résultat d'une attaque dirigée contre lui. Lorsqu'une créature est victime d'une attaque, le résultat du test associé à cette attaque est comparé à l'Esquive de cette créature. Si le résultat du test est supérieur ou égal à cette valeur, l'attaque réussit, sinon la créature esquive l'attaque. Si la créature porte une armure ou un bouclier, l'attaque est ensuite comparée à la valeur de Défense la créature. L'équation suivante permet de calculer l'Esquive d'une créature.

$$Esquive = 10 + \text{Modificateur}_{Agilité} + \text{divers}$$

Défense

La **Défense** d'une créature est une valeur statique qui détermine le résultat d'une attaque dirigée contre lui. Lorsqu'une créature est victime d'une attaque qu'elle ne réussit pas à esquiver, le résultat du test associé à cette attaque est comparé à la Défense de cette créature. Si le résultat du test est supérieur ou égal à cette valeur, l'attaque réussit et la créature reçoit des points de dégâts. Sinon, c'est l'équipement de cette créature, soit son armure et son bouclier, qui reçoivent des points de dégâts. L'équation suivante permet de calculer la Défense d'une créature.

$$Défense = Esquive + \text{armures et boucliers} + \text{autres}$$

Critique

Lorsqu'une attaque est une réussite critique, on dit que c'est un **Coup critique**. Elle réussit automatiquement, peu importe l'Esquive ou la Défense de la cible, et le joueur lance 1d100. Le maître de jeu décrit un effet favorable à l'attaquant déclenché par cette attaque en fonction du résultat de ce jet de dés. En revanche, lorsqu'une est un **Échec critique**, le joueur lance également 1d100, et le maître de jeu décrit un effet défavorable à l'attaquant déclenché par cette attaque en fonction du résultat de ce jet de dés. Les talents Coup critique, Critique accru, Critique supérieur et Critique extraordinaire augmentent les chances d'un attaquant d'effectuer un coup critique ainsi que l'efficacité de ses coups critiques.

Camouflage

Lorsqu'un personnage effectue une attaque en étant caché ou invisible aux yeux de sa cible, alors il se voit conférer l'avantage à son test d'attaque. Sa position révélée, que l'attaque échoue ou réussisse. Le talent Maraudage permet à une créature de rester dissimulée lorsqu'elle échoue une attaque en étant camouflée. Au contraire, tenter d'attaquer une créature dissimulée inflige le désavantage au test l'attaque.

Attaque à distance

Lorsqu'une attaque est effectuée en maniant une arme à distance, cette arme impose une portée à l'attaque. Lorsque la cible se trouve entre la **courte portée** et la **longue portée** de l'arme, alors le test d'attaque se voit affligé du désavantage. Aucune pénalité n'est ajoutée au test de l'attaque si la cible se trouve dans la courte portée de l'arme. L'attaque échoue automatiquement si la cible se trouve plus loin que la longue portée de l'arme. Effectuer une attaque à distance déclenche une attaque d'opportunité.

Attaque de mêlée

La portée de base des créatures est de 1,5 mètres, ce qui leur permet d'atteindre les créatures situées dans une case adjacente. Lorsqu'un personnage réussit une attaque avec un membre de son corps, il inflige 1 point de dégâts à sa cible, en plus des modificateurs et bonus qui s'y appliquent. Lorsqu'il réussit une attaque avec une arme de mêlée, il lance les dés associés à l'arme et inflige à sa cible un nombre de points de dégâts égal à la somme de ces dés additionnée aux modificateurs et bonus qui s'y appliquent.

Attaque d'opportunité

Lorsqu'un personnage ou une créature déclenche une attaque d'opportunité, n'importe quelle créature à portée de celui-ci peut utiliser sa réaction afin d'effectuer une attaque en maniant une arme de mêlée contre la créature ayant déclenché l'attaque d'opportunité. Une attaque d'opportunité ne peut être effectuée avec une arme à distance et ce même si l'attaquant se trouve dans une case adjacente à celle de sa cible.

Combat à deux armes

Le personnage peut combattre avec une arme à une main dans chacune de ses mains. Si une des deux armes n'est pas une arme légère, alors tous les tests de ses attaques sont affligés du désavantage. De plus, les tests d'attaque effectués avec sa seconde main se voient affligés du désavantage. Également, lorsqu'il réussit une attaque en maniant une arme avec seconde main, il n'ajoute que la moitié de sa Force ou de sa Précision aux points de dégâts infligés.



Abri

Lorsqu'un obstacle se dresse entre deux créatures, alors la créature ciblée bénéficie d'un **abri**. Afin de déterminer le type d'abri dont la cible bénéficie, on trace une ligne depuis l'attaquant jusqu'à chaque sommet de la case de la cible. On compte le nombre de lignes bloquées par l'obstacle. C'est ce nombre divisé par le nombre total de sommets d'une case (4 pour un carré ou 6 pour un hexagone) qui détermine le type d'abri.

Un **demi-abri** cache la moitié du corps de la créature, ce qui confère un bonus de +2 à sa Défense et à ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties*. Un **abri aux trois-quarts** cache au moins les trois-quarts du corps de la créature, ce qui confère un bonus de +5 à sa Défense ainsi qu'à ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties*. Un **abri total** cache la totalité du corps de la créature, elle ne peut donc pas être ciblée directement par une attaque ou un pouvoir.

Dégâts

Lorsqu'une créature est blessée par une attaque ou une situation périlleuse, elle reçoit des **points de dégâts**, qui sont soustraits de sa Vitalité ou de son Énergie.

Vitalité et Énergie

Une créature est dotée de **points de Vitalité**, qui représentent sa force vitale, et de **points d'Énergie**, qui représentent son niveau d'énergie. Les points de dégâts **létaux** sont soustraits de ses points de Vitalité, tandis que les points de dégâts **non létaux** sont soustraits de ses points d'Énergie.

Jets de dégâts

Lorsqu'une attaque ou un pouvoir réussit, la cible reçoit généralement des points de dégâts. Ce calcul habituellement aléatoire est appelé **jet de dégâts**. Le calcul est obtenu en lançant les dés indiqués et en additionnant au résultat la valeur de **Force** (attaque de mêlée), de **Précision** (attaque à distance) ou de **Puissance** (pouvoir ou capacité surnaturelle). Le total obtenu correspond au nombre de points de dégâts infligés. Lorsque plusieurs créatures reçoivent des points de dégâts en provenance d'une seule et même source, alors un seul jet de dégâts est effectué afin de sauver du temps. Ces créatures reçoivent la même quantité de points de dégâts.

Types de dégâts

Chaque source de dégâts est associée à un ou plusieurs types. Lorsqu'une créature possède une **résistance** contre un certain type de dégâts, alors les points de dégâts reçus de ce type sont réduits de moitié. Les points de dégâts reçus sont doublés lorsqu'une créature possède une **vulnérabilité** contre ce type de dégâts. Une créature étant **immunisée** à un type de dégâts ne reçoit aucun point de dégâts de ce type.

Soins

Lorsqu'une créature est **soignée**, elle récupère des points de Vitalité ou des points d'Énergie. Ces points sont additionnés aux points courants, annulant les points de dégâts reçus précédemment. Le repos est un moyen naturel pour le personnage de se soigner. Une créature ne peut être soignée d'un nombre de points supérieur au nombre de points qu'il lui manque.

Mort et agonie

Lorsque les points de Vitalité d'une créature tombent à 0, elle tombe **agonisante**. Trois choix s'offrent alors à elle :

- **Mourir dans l'exploit.** Avec l'accord du maître de jeu, la créature accomplit un dernier exploit. Elle obtient une réussite critique au test de cet exploit.
- **Déjouer la mort.** La créature tombe à l'agonie, mais stable. Si elle ne reçoit pas le coup de grâce, elle survivra. Le joueur et le maître de jeu déterminent une séquelle grave qui affligera la créature de manière permanente. Par exemple, cette séquelle pourrait être un handicap. Le maître de jeu peut refuser cette option à une créature ayant déjoué la mort plusieurs fois. De manière générale, une créature peut déjouer la mort un nombre de fois égal à son tiers de personnage.
- **Combattre la mort.** Le personnage tombe à l'agonie et instable. Il ne peut strictement rien faire à son tour, à l'exception de combattre la mort. Il jette 2d10 et compare son dé d'Espérance à son dé de Damnation.
 - Si son dé d'Espérance est supérieur à son dé de Damnation, il note une victoire. Lorsqu'il cumule deux victoires, il remporte le combat contre la mort et est stabilisé. Il retombe instable s'il est blessé, mais peut toujours recevoir le coup de grâce.
 - Si son dé de Damnation est supérieur à son dé d'Espérance, il note une défaite. Lorsqu'il cumule deux défaites, il perd le combat contre la mort et meurt instantanément.
 - Si ses dés d'Espérance et de Damnation sont égaux, le maître de jeu de ce qu'il advient. Il peut exiger au joueur de relancer les dés jusqu'à l'obtention de deux résultats différents. Il peut également conférer la victoire au joueur si les deux dés sont supérieurs ou égaux à 6, et lui imposer la défaite si les deux dés sont inférieurs ou égaux à 5. Il peut gérer la situation comme bon lui semble.

Bien qu'il soit extrêmement difficile de ressusciter une créature décédée, cela reste néanmoins possible. Si le corps de la créature possède encore ses fonctions vitales et que l'âme de la créature désire retourner dans son corps, alors celle-ci peut reprendre vie. Néanmoins, le maître de jeu et le joueur déterminent une séquelle grave qui affligera la créature de manière permanente. Par exemple, cette séquelle pourrait être un handicap.

Inconscience

Lorsque les points de Vitalité ou d'Énergie d'une créature chutent à 0, alors cette créature reçoit la condition d'**inconscience**. Elle ne peut plus jouer pendant son tour, mais sa vie n'est pas en danger. Elle tombe automatiquement au repos à la fin de la situation de combat et reprend conscience aussitôt que ses points de Vitalité et ses points d'Énergie sont supérieurs à 0.

Points temporaires

Lorsqu'un personnage reçoit des points de Vitalité ou des points d'Énergie temporaires, alors ces points sont ajoutés à sa valeur courante, ce qui permet à celle-ci d'excéder le total permis. Néanmoins, ces points sont temporaires et ils ne peuvent être récupérés lorsqu'ils sont perdus.

Conditions

Les conditions sont des états affectant les capacités d'un personnage. La majorité des conditions sont négatives, mais certaines conditions confèrent un effet bénéfique. Une condition dure jusqu'à ce qu'elle soit contrée ou jusqu'à la fin de l'effet l'ayant causée. Un personnage peut être affecté simultanément par toutes les conditions. S'il est affecté plusieurs fois par la même condition, les effets ne sont pas empirés mais chaque effet possède une durée spécifique.

Agonisant

Une créature tombe agonisante lorsque ses points de Vitalité chutent à 0. Si elle est instable, elle risque la mort à tout moment. Elle ne peut se déplacer ni parler. Elle est considérée comme incapable et n'est pas consciente de son environnement. Si elle reçoit le coup de grâce, elle meurt instantanément. Si elle est stable, elle reste dans cet état jusqu'à ce que ses points de Vitalité remontent au-delà de 0. Si elle est stable et consciente, elle peut effectuer une seule action par tour et elle ne peut se déplacer qu'en rampant à la moitié de sa vitesse.

Agrippé

Une créature agrippée est immobilisée, elle ne peut donc se déplacer tant qu'elle reste agrippée. L'effet s'arrête si la créature est déplacée à l'extérieur de la portée de la créature l'agrippant par un effet quelconque, si la créature qui l'agrippe la lâche ou devient incapable, ou si la créature s'échappe par elle-même de l'emprise de la créature l'agrippant.

Apeuré

Une créature apeurée est affligée du désavantage à ses tests d'attributs et de compétences si elle peut voir la source de sa peur. De plus, elle ne peut pas se déplacer volontairement vers cette source.

Assommé

Une créature assommée ne peut se déplacer ni parler. Elle est considérée comme incapable. Ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties* et d'*Orientation* échouent automatiquement. Les attaques dirigées contre elle se voient conférer l'avantage.

Assourdi

Une créature assourdie ne peut rien entendre et échoue automatiquement les tests requérant l'ouïe.

Aveuglé

Une créature aveuglée ne peut rien voir et échoue automatiquement les tests requérant la vision. Ses tests d'attaques se voient affligés du désavantage et les attaques dirigées contre cette créature se voient conférer l'avantage.

Charmé

Une créature charmée ne peut attaquer ou utiliser un effet négatif tel un pouvoir contre la créature l'ayant charmée. La créature ayant créé l'effet se voit également conférer l'avantage à ses tests de Présence et des compétences associées contre la créature charmée.

Empoisonné

Une créature empoisonnée se voit affliger le désavantage à tous ses tests d'attributs et de compétences.

Étourdi

Une créature étourdie ne peut effectuer aucune réaction.

Incapable

Une créature incapable ne peut effectuer aucune action ni réaction.

Inconscient

Une créature inconsciente ne peut se déplacer ni parler. Elle est considérée comme incapable et n'est pas consciente de son environnement. Ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties* et d'*Orientation* échouent automatiquement. Les attaques dirigées contre elle se voient conférer l'avantage et toute attaque de mêlée réussie est considérée comme un coup critique. Elle échappe les objets qu'elle tenait et tombe renversée au sol. Lorsque les points d'Énergie d'une créature tombent à 0, alors celle-ci tombe inconsciente. Elle reprend conscience lorsque ses points d'Énergie remontent au-delà de 0.

Invisible

Une créature invisible ne peut être vue sans l'aide de la magie ou d'un sens surnaturel. Elle est considérée comme lourdement obscurcie. Sa position peut être détectée si elle laisse des traces ou si elle fait du bruit en se déplaçant. Ses attaques se voient conférer l'avantage et les attaques dirigées contre elle sont affligées du désavantage.

Mort

Une créature morte n'a plus aucune emprise sur son corps et son esprit. Elle ne peut être soignée, ni stabilisée. Quelques heureux élus pourront être ressuscités mais conserveront des séquelles graves. Par exemple, ces séquelles pourraient être un handicap.

Paralysé

Une créature paralysée ne peut se déplacer ni parler. Elle est considérée comme incapable. Ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties* et d'*Orientation* échouent automatiquement. Les attaques dirigées contre elle se voient conférer l'avantage et toute attaque de mêlée réussie est considérée comme un coup critique.

Pétrifié

Lorsqu'une créature est pétrifiée, elle ainsi que tous les objets en sa possession sont transformés, habituellement en pierre. Son poids est multiplié par 10 et elle cesse de vieillir. Considérée comme incapable, elle ne peut ni parler ni se déplacer et n'est pas consciente de son environnement. Les attaques dirigées contre elle se voient conférer l'avantage, mais la créature pétrifiée est résistante à tout type de dégâts. Ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties* et d'*Orientation* échouent automatiquement. Elle est immunisée aux poisons et aux maladies, mais si un de ces effets l'affectait avant d'être pétrifiée, l'effet est suspendu et sera à nouveau effectif lorsque la créature ne sera plus pétrifiée.

Renversé

Une créature renversée ne peut se déplacer qu'en rampant, réduisant de moitié sa vitesse de déplacement, sauf si elle peut se relever. Ses attaques sont affligées du désavantage. Les attaques de mêlée dirigées contre elle se voient conférer l'avantage, mais les attaques à distance la prenant pour cible sont affligées du désavantage.

Restreint

Une créature restreinte ne peut se déplacer tant qu'elle est restreinte. Ses jets de sauvegarde d'*Acrobaties* et d'*Orientation* sont également affligés du désavantage. Les attaques dirigées contre elle se voient conférer l'avantage et ses attaques sont affligées du désavantage.

Fatigue

Certaines capacités ou situations peuvent affliger une créature d'un niveau de **Fatigue**. La soif et la sécheresse, le manque de sommeil, la marche forcée, des conditions météorologiques extrêmes ou encore la gueule de bois sont des exemples de situations pouvant affliger une créature d'un niveau de Fatigue. Lorsqu'une créature reçoit un **niveau de Fatigue**, son niveau actuel incrémente. Ce niveau est une valeur comprise entre 0 et 5. Les effets de chaque niveau de Fatigue sont cumulables entre eux. Compléter une nuit de sommeil permet à une créature de se voir retirer un niveau de Fatigue. Si une créature possède 5 niveaux de Fatigue et qu'elle reçoit un niveau de Fatigue supplémentaire, elle meurt instantanément.

Niveau	Effets
1	Désavantage aux tests d'attributs et de compétences, à l'exception des tests des attaques et des jets de sauvegarde
2	Vitesse de déplacement réduite de moitié
3	Désavantage aux tests des attaques ainsi qu'aux jets de sauvegarde
4	Points de Vitalité et d'Énergie maximaux réduits de moitié
5	Vitesse de déplacement réduite à 0 ; si le personnage échoue un jet de sauvegarde de <i>Résistance</i> de difficulté difficile (20), il tombe inconscient.



Situations spéciales

Combat monté

Lorsqu'une créature chevauche une monture ou une autre créature consentante d'une catégorie de taille supérieure à la sienne, alors celle-ci entre en situation de **combat monté**. Afin de monter ou de descendre d'une monture, l'activité **Déplacement** doit être effectuée, et il en coûtera la moitié des points de déplacement à la créature montant ou descendant de sa monture. Une créature peut descendre de sa monture en réaction à un effet renversant la monture.

Si un effet déplace une créature contre sa volonté ou renverse le personnage, celui-ci doit réussir un test d'*Acrobaties* de difficulté moyenne (15). En cas d'échec, il chute dans une case adjacente à celle de sa monture en position renversée. Si la monture est renversée, le personnage peut utiliser sa réaction afin de retomber sur ses pieds. Sinon, il chute dans une case adjacente à celle de sa monture en position renversée.

Une créature montée peut être contrôlée, mais elle peut également agir de son plein gré en fonction de son intelligence. Toute monture peut effectuer 2 actions à son tour. Les montures sont généralement limitées aux activités **Défense**, **Déplacement**, **Pas prudent** et **Course**. Le tour de la plupart survient à n'importe quel moment au cours du tour du personnage, à sa discrétion.

Une créature intelligente possède sa propre Initiative et donc son propre tour en combat. Être montée ne lui inflige aucune restriction en termes d'actions, elle peut donc agir comme bon lui semble. Lorsqu'une attaque d'opportunité est déclenchée par une créature montée, alors cette attaque peut être dirigée vers la monture ou vers la créature qui la monte.



Combat sous l'eau

Lorsqu'une créature combat sous l'eau, certaines règles supplémentaires sont appliquées. Les attaques effectuées sous l'eau par une créature non aquatique sont affligées du désavantage, à l'exception des attaques utilisant une arme chargée. De plus, les attaques à distance sont limitées à la courte portée de l'arme. Les créatures submergées sont également résistantes aux dégâts de feu.





Chapitre 8 – Magie

La magie est l'art de produire des phénomènes surnaturels par des procédés occultes. Elle peut avoir une fonction importante dans le jeu de rôle puisque plusieurs types de personnages peuvent utiliser la magie, par exemple les sorciers ou enchanteurs, les membres d'un clergé ou encore un mystique possédant des pouvoirs psychiques. La magie concerne donc les capacités surnaturelles mystérieuses ou étranges des personnages.

Pouvoirs

Les **pouvoirs** représentent de facultés surnaturelles des personnages. Ils regroupent autant les sorts canalisés par les utilisateurs de magie que les capacités uniques de certaines races ou types de personnages. L'action d'utiliser un pouvoir est appelée **Canaliser**. Les pouvoirs sont décrits dans les ouvrages de règles spécifiques aux univers, dans un grimoire, soit un recueil de pouvoirs.

Tiers	Coût en points de talents	Niveaux	Base d'Énergie
0	2	1, 2, 3	4
1	3	2, 3, 4	6
2	4	3, 4, 5	8
3	5	6, 7	10

Apprentissage

Un personnage peut dépenser les points de talents obtenus à chaque gain de niveau afin d'acquérir de nouveaux pouvoirs. De manière générale, les pouvoirs sont regroupés par famille, et un talent est nécessaire afin d'acquérir les pouvoirs de cette famille. Les conditions, tiers et effets des rabais sont les mêmes que pour les talents. Le nombre de points de talents à dépenser afin d'acquérir un pouvoir dépend de son tiers, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessus.

Niveaux de pouvoirs

Chaque pouvoir est associé à plusieurs niveaux en fonction de son tiers, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessus. Par défaut, un personnage ne peut canaliser un pouvoir qu'au niveau minimal de celui-ci. Le talent Magie puissante permet à un personnage de canaliser un pouvoir à un niveau supérieur afin d'augmenter la puissance de ses effets.

Canaliser un pouvoir

Afin de canaliser un pouvoir, le personnage doit réussir un test d'*Occultisme*. Le degré de difficulté du test est égal au nombre de points d'Énergie dépensés. Les points d'Énergie sont dépensés même en cas d'échec du test.

Lorsqu'un personnage échoue un test d'*Occultisme* afin de canaliser un pouvoir, alors les points d'Énergie sont tout de même dépensés, mais le pouvoir n'est pas canalisé. Si le maître de jeu juge que l'échec est élevé, par exemple si le degré de difficulté est beaucoup plus haut que le résultat du test ou si les conséquences pourraient être graves, alors un effet de **Magie spontanée** est déclenché si l'univers le permet. De plus, en cas d'échec critique du test, un effet de **Magie périlleuse** est déclenché, si l'univers l'indique. Ces effets sont décrits dans les ouvrages de règles spécifiques aux univers.

Points d'Énergie

Le nombre de points d'Énergie dépensés est obtenu en multipliant la **Base d'Énergie** par le niveau canalisé du pouvoir. Cette base est déterminée par le tiers du pouvoir, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessus. Par exemple, il en coûte 18 points d'Énergie afin de canaliser un pouvoir de tiers 1 au niveau 3 ($Base \times Niveau = 6 \times 3 = 18$).

Un personnage peut dépenser un nombre de points d'Énergie supérieurs à son nombre restant de points. Par exemple, s'il lui reste 10 points d'Énergie et qu'il en dépense 12, ses points d'Énergie tombent à -2, soit une valeur négative. Dans le cas échéant, le pouvoir prend effet, puis le personnage tombe inconscient.

Rituel

Certains pouvoirs peuvent être canalisés en rituel d'une durée variable. Lorsque c'est le cas, une liste d'étapes et de matériaux impliqués est fournie avec la description du pouvoir. En complétant le rituel, le personnage canalise le pouvoir en dépensant les points d'Énergie nécessaires, mais réussit automatiquement le test d'*Occultisme*. Si le rituel est interrompu, les points d'Énergie et les matériaux sont consommés, mais le test échoue automatiquement et le pouvoir n'est pas canalisé.



Paramètres

Les paramètres suivants définissent la manière dont un pouvoir est canalisé et la forme que son effet prend.

Incantation

L'**Incantation** représente la durée nécessaire afin de canaliser le pouvoir. Cette durée dépend de la nature du pouvoir.

- **Une action** : certains pouvoirs peuvent être canalisés en une seule action. On peut donc les canaliser jusqu'à trois fois dans le même tour, ou canaliser un pouvoir nécessitant une seule action et un pouvoir nécessitant deux actions.
- **Deux actions** : la majorité des pouvoirs nécessitent deux actions afin d'être canalisés.
- **Trois actions** : certains pouvoirs nécessitent trois actions afin d'être canalisés.
- **Réaction** : certains pouvoirs peuvent être canalisés en réaction à une autre action, ce qui permet par exemple de se défendre ou de conférer un bonus à une créature alliée. Le talent Magie guerrière permet de remplacer une attaque d'opportunité par un pouvoir pouvant être canalisé en une ou deux actions.
- **Rituel** : certains pouvoirs peuvent être canalisés en rituel, ce qui accorde automatiquement la réussite au test du personnage qui canalise. Certains pouvoirs ne peuvent être canalisés qu'en rituel, il n'est donc pas possible de les canaliser en situation de combat.

Composantes

Les **Composantes** sont des conditions ou des options influençant la manière dont un pouvoir est canalisé.

- **Focus (F)** : un pouvoir nécessitant un Focus indique un ou plusieurs ingrédients représentant le Focus. Lorsque le personnage canalise le pouvoir, les effets de celui-ci sont générés à partir du Focus. Les ingrédients indiqués ne sont donc pas consommés par la canalisation du pouvoir.
- **Matériel (M)** : lorsqu'un pouvoir indique cette composante, un ou plusieurs ingrédients sont également mentionnés. La canalisation du pouvoir requiert ces ingrédients et consomme ceux-ci, même si le test d'*Occultisme* est échoué.
- **Somatique (S)** : afin de canaliser un pouvoir requérant cette composante, le personnage doit avoir une main libre afin d'effectuer certains gestes. Il ne peut donc pas canaliser un pouvoir requérant cette composante s'il est immobilisé par un quelconque effet.
- **Verbal (V)** : l'incantation d'un pouvoir exigeant cette composante est effectuée en prononçant certains mots sacrés. Ces mots ne déclenchent pas le pouvoir directement. C'est plutôt l'ensemble des composantes et l'intonation utilisée pendant la canalisation qui déclenchent le pouvoir. Une créature ne possédant pas le pouvoir ne peut donc pas canaliser celui-ci simplement en répétant les mots sacrés.

Durée

La durée indique pendant combien de temps les effets d'un pouvoir agissent. Lorsque cette période est atteinte, le pouvoir s'arrête et ses effets n'agissent plus. Un pouvoir d'une durée **instantanée** prend effet immédiatement puis se termine. Il est donc impossible d'annuler les effets de ce pouvoir lorsqu'ils ont été appliqués. Certains pouvoirs sont permanents ; leurs effets agissent jusqu'à ce que le pouvoir soit dissipé d'une quelconque manière.

Certains pouvoirs portent la mention **Concentration**. Ces pouvoirs nécessitent une attention continue du personnage afin d'être maintenus. À chaque tour, le personnage doit maintenir le pouvoir en effectuant l'activité libre **Concentration**. Il lui est impossible de se concentrer simultanément sur plusieurs pouvoirs nécessitant la Concentration. Le personnage peut cependant canaliser un autre pouvoir ne nécessitant pas la Concentration sans affecter un pouvoir actif. S'il canalise un autre pouvoir nécessitant la Concentration, le premier pouvoir se termine, et le personnage se concentre maintenant sur ce deuxième pouvoir.

Dès que le personnage perd sa Concentration ou qu'il la lâche intentionnellement par l'action libre **Cesser de canaliser**, les effets du pouvoir s'arrêtent. Si le personnage est blessé pendant qu'il se concentre sur un pouvoir, il doit réussir un test de *Discipline* afin de conserver sa Concentration. Le degré de difficulté est égal aux points de dégâts reçus, pour un minimum de 15 et un maximum de 30. Certaines situations peuvent également nécessiter un test de *Discipline* afin de rester concentré, par exemple les conditions climatiques ou les mouvements brusques d'un véhicule.

Portée

La cible d'un pouvoir doit se trouver à une distance respectant la portée de celui-ci. La cible peut être un point ou une créature. Dans tous les cas, la distance séparant cette cible du personnage doit être inférieure ou égale à la portée du pouvoir. Un pouvoir de portée **toucher** ne peut affecter qu'une cible à portée du personnage. Il doit donc entrer en contact avec cette cible afin de déclencher les effets de son pouvoir. Un pouvoir de portée **soi** peut cibler uniquement la créature qui canalise ce pouvoir.

Effets

Les sections ci-dessous décrivent comment les effets des pouvoirs sont appliqués.

Cible

La plupart des pouvoirs nécessitent la sélection d'une ou plusieurs cibles par la créature canalisant ce pouvoir. La cible peut ne pas se rendre compte qu'elle est affectée par un pouvoir, ce qui est le cas des charmes. Une créature peut se choisir elle-même comme cible lorsqu'elle canalise un pouvoir. Lorsqu'elle désigne une autre créature comme cible, elle doit pouvoir voir cette cible. Il est donc impossible de cibler une créature bénéficiant d'un abri total.

Zones d'effet

Certains pouvoirs affectent toutes les créatures se trouvant dans une zone d'effet. L'origine de la zone d'effet correspond généralement à la cible du pouvoir, soit le personnage, une créature ou un point dans l'espace. Les différentes zones d'effet sont décrites ci-dessous.

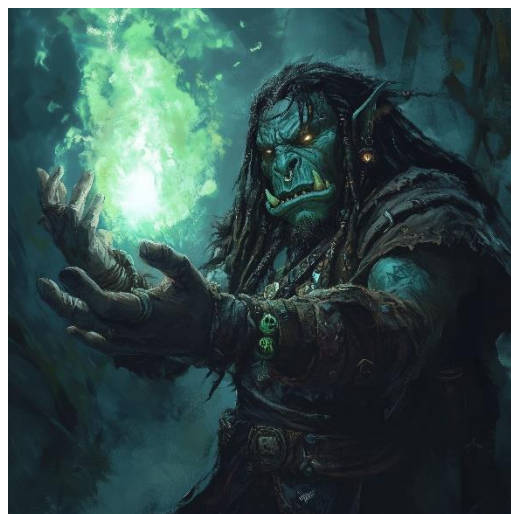
- **Cône** : un cône s'étend vers la direction désignée à partir de la cible. La longueur du cône correspond à la distance entre l'origine de l'effet et le point atteint le plus éloigné.
- **Cube** : un cube dont la taille correspond à la longueur de ses arêtes. L'origine correspond à un des sommets du cube.
- **Cylindre** : l'origine correspond au centre d'une des deux faces circulaires du cylindre. Le cylindre s'étend vers la direction désignée. Sa longueur correspond à la distance entre l'origine de l'effet et le point atteint le plus éloigné.
- **Ligne** : une ligne d'une largeur quelconque s'étend vers la direction désignée à partir de la cible. La longueur de la ligne correspond à la distance entre l'origine de l'effet et le point atteint le plus éloigné.
- **Sphère** : une sphère s'étend dans toutes les directions depuis la cible. Le rayon de la sphère correspond à la distance entre l'origine et le point atteint le plus éloigné.

Jets de sauvegarde

Plusieurs pouvoirs nécessitent un jet de sauvegarde afin de résister à leurs effets. Les effets du pouvoir peuvent être altérés ou annulés en cas de réussite de ce jet de sauvegarde. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde est toujours égal au résultat du test d'*Occultisme* de la créature ayant canalisé le pouvoir.

Attaque

Certains pouvoirs agissent comme une attaque. Dans le cas échéant, le résultat du test d'*Occultisme* de la créature ayant canalisé le pouvoir est comparé à la Défense de la cible. L'attaque réussit si ce résultat est supérieur ou égal à la Défense de la cible. Lorsqu'un pouvoir déclenche plusieurs attaques distinctes, alors un test d'*Occultisme* doit être effectué pour chaque attaque, en plus du test initial nécessaire à la canalisation du pouvoir. Lorsqu'un pouvoir cible une zone, un seul test d'*Occultisme* est effectué, même si plusieurs cibles se trouvent dans cette zone. Le pouvoir n'affecte alors que les cibles ayant une valeur de Défense inférieure ou égale au résultat du test.



Combinaison de pouvoirs

Les effets différents de plusieurs pouvoirs peuvent être cumulatifs. En revanche, lorsque plusieurs pouvoirs ayant des effets similaires ou identiques sont canalisés, l'effet le plus puissant est prioritaire aux effets les moins puissants. Si cet effet est d'une durée moindre que celle d'un autre effet moins prioritaire, alors l'effet moins prioritaire agit aussitôt que le premier effet se termine.

Alchimie

L'alchimie est une branche de l'occultisme née de techniques gardées secrètes et de spéculations mystiques. À l'origine, l'objectif des alchimistes était de transformer un métal impur en or ou en un autre métal pur. C'est grâce aux observations faites pendant leurs expériences que les alchimistes ont découvert l'art de la concoction de potions et autres artifices.

Concoctions

Les concoctions sont des potions magiques pouvant être ingérées par une créature. Une concoction peut conférer un effet positif à une créature, par exemple un bonus. Elle peut également lui infliger un effet négatif, telle une pénalité. Une concoction doit être entièrement ingérée afin de faire effet.

Intoxication

Lorsqu'un personnage ingère une concoction, il reçoit des **points d'intoxication**. Le nombre de points reçus lors de l'ingestion d'une concoction est égal au tiers de cette concoction additionné de 1. Par exemple, lorsqu'un personnage ingère une concoction de tiers 3, il reçoit 4 points d'intoxication. Une créature peut tolérer un nombre de points d'intoxication égal à son modificateur de Vigueur additionné de 5. Par exemple, pour un modificateur de Vigueur de +2, une créature peut tolérer jusqu'à 7 points d'intoxication. À la fin d'une nuit complète de sommeil, une créature perd un point d'intoxication, jusqu'à ce qu'elle atteigne 0 point.

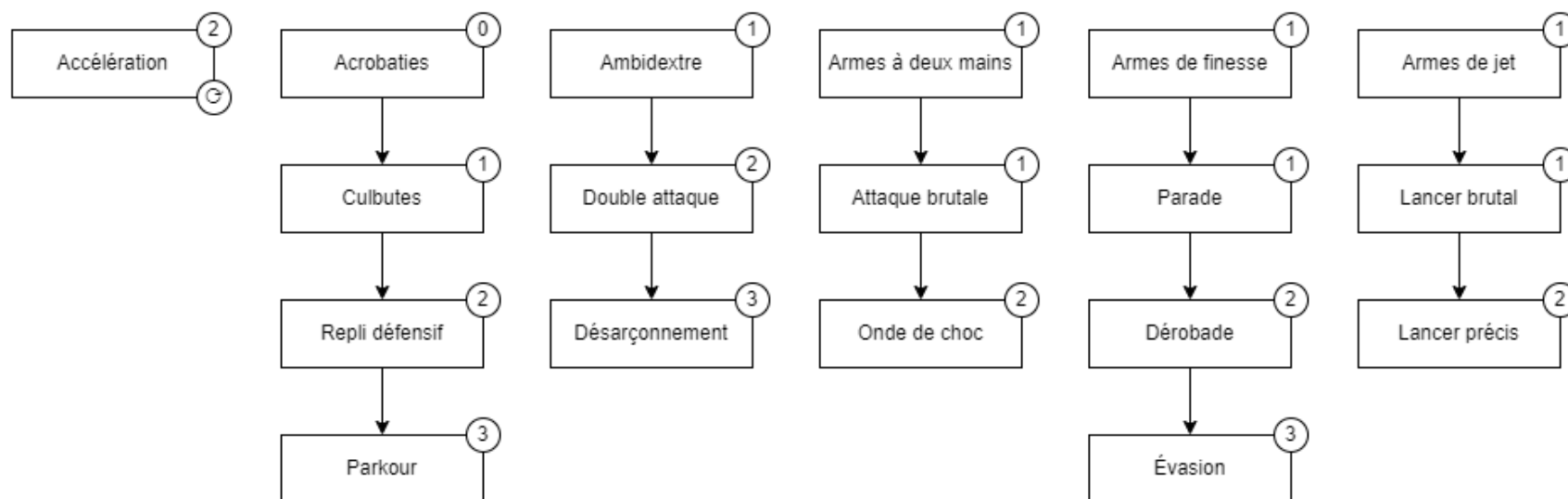
Lorsqu'une créature ingère une concoction et que ses points d'intoxication dépassent sa limite de tolérance, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Le degré de difficulté est égal à l'excédent de points d'intoxication multiplié par 5, le tout additionné de 20. Par exemple, pour une tolérance de 7 points et une intoxication de 10 points, le degré de difficulté est de 35 $((10 - 7) \times 5 + 20 = 35)$. En cas d'échec du test, la créature est **empoisonnée**. Si elle échoue à nouveau le test, ses points de Vitalité chutent à 0 et elle tombe à l'agonie. Si elle consomme encore une concoction, elle meurt instantanément.

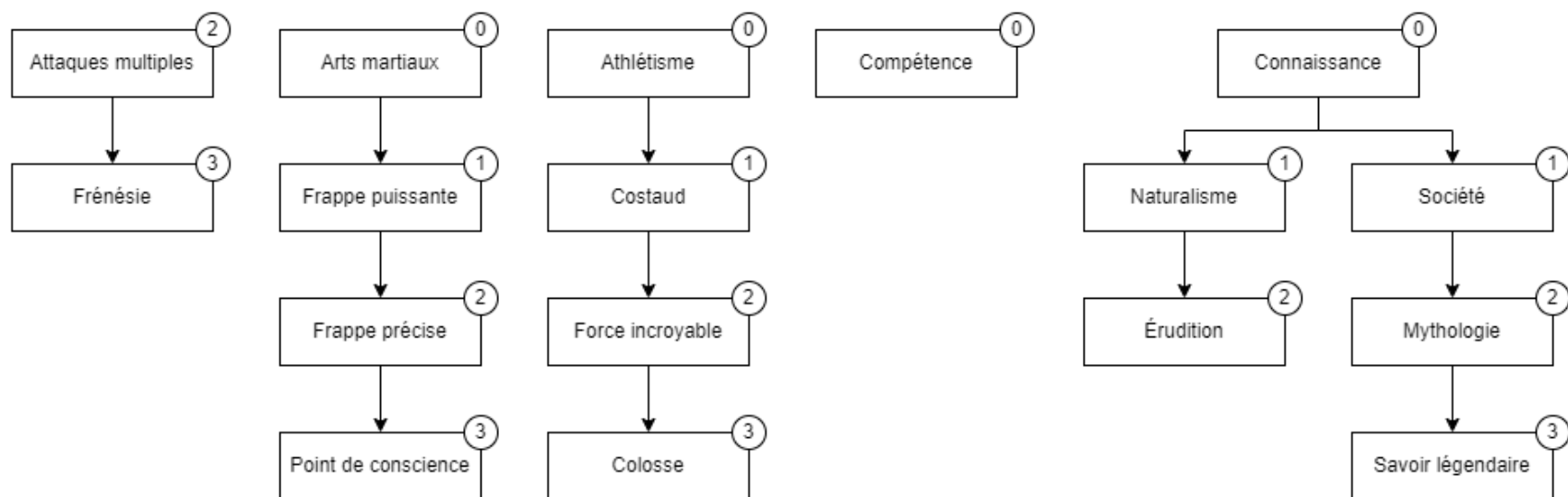
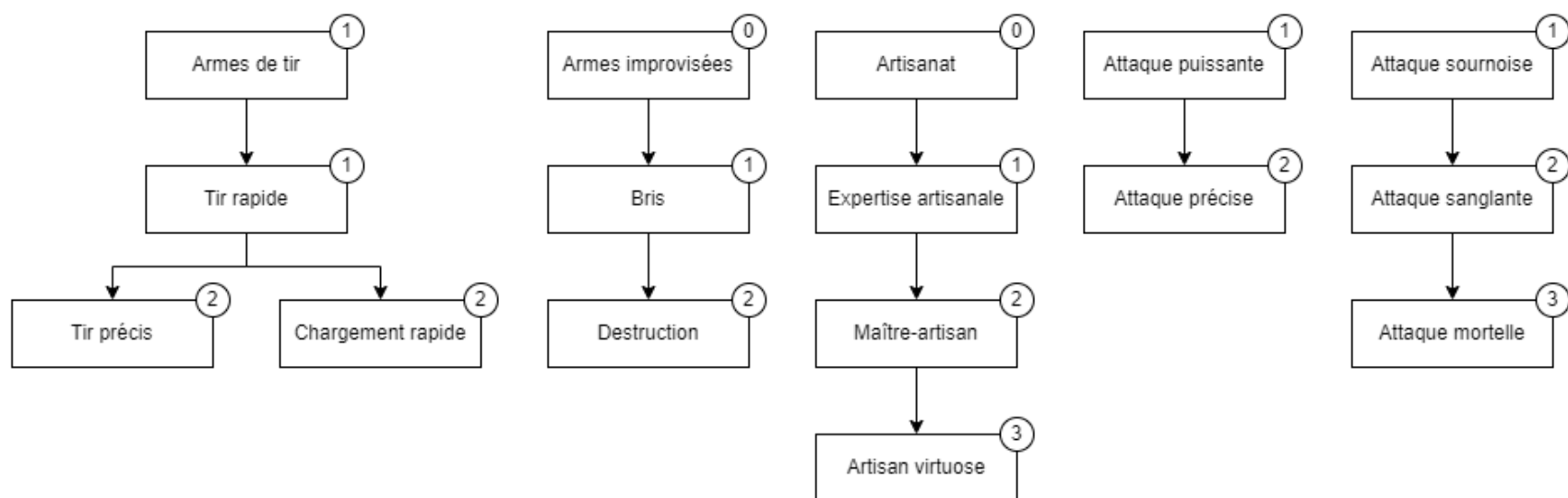


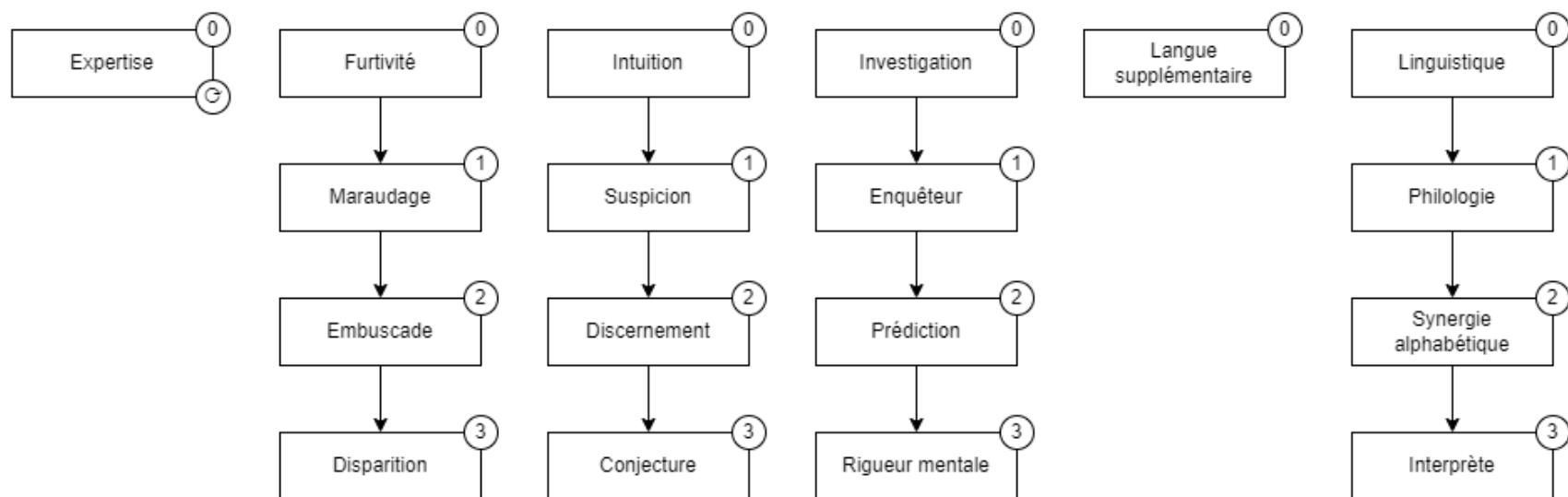
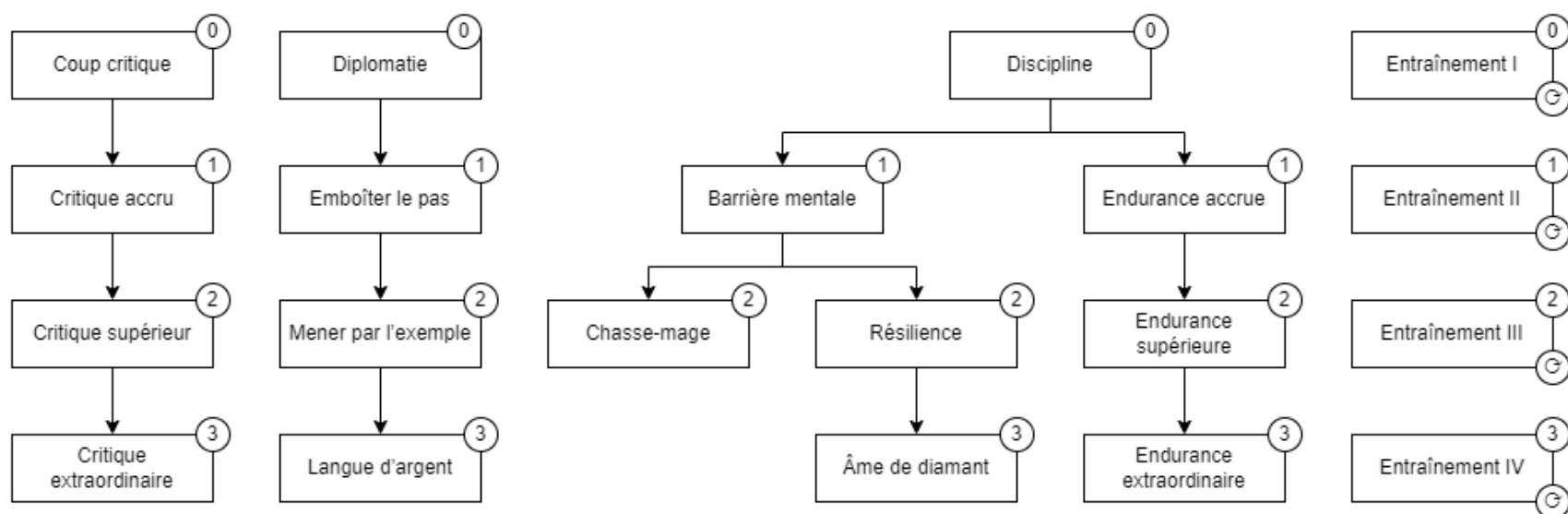
Annexe A – Arbres de talents

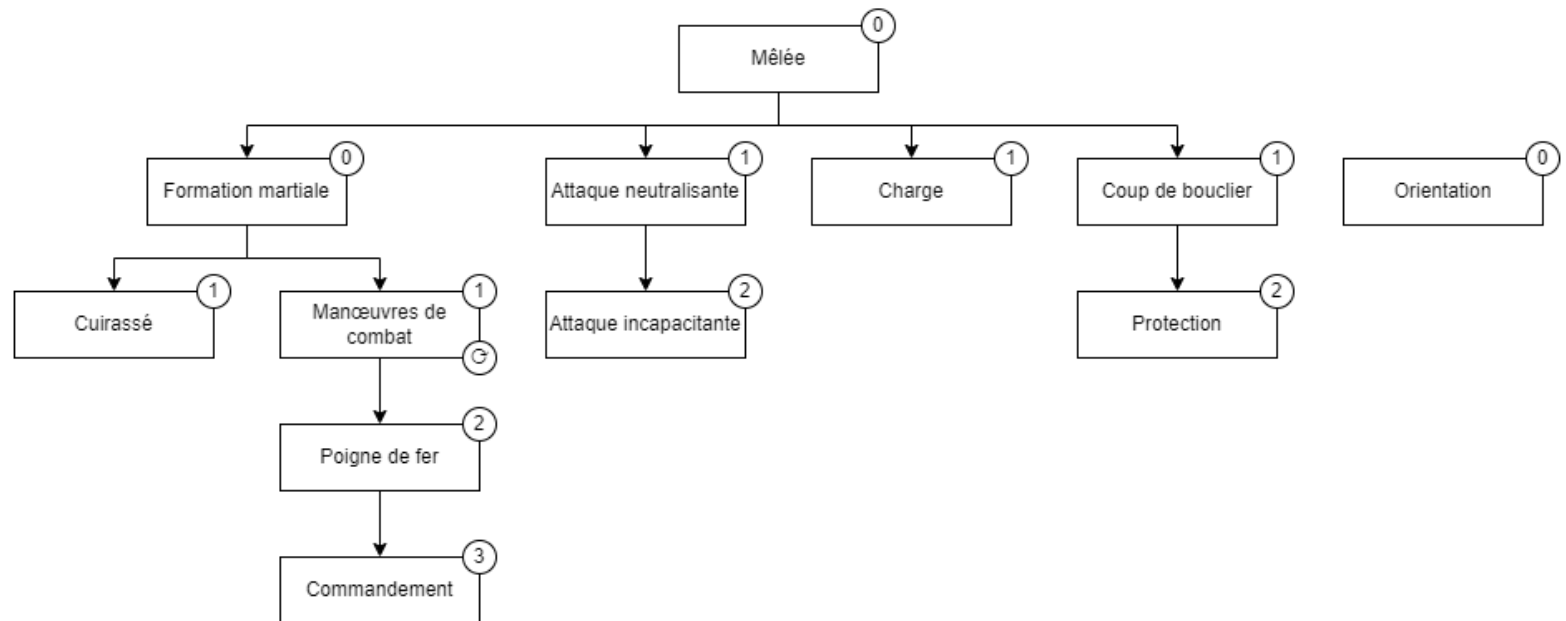
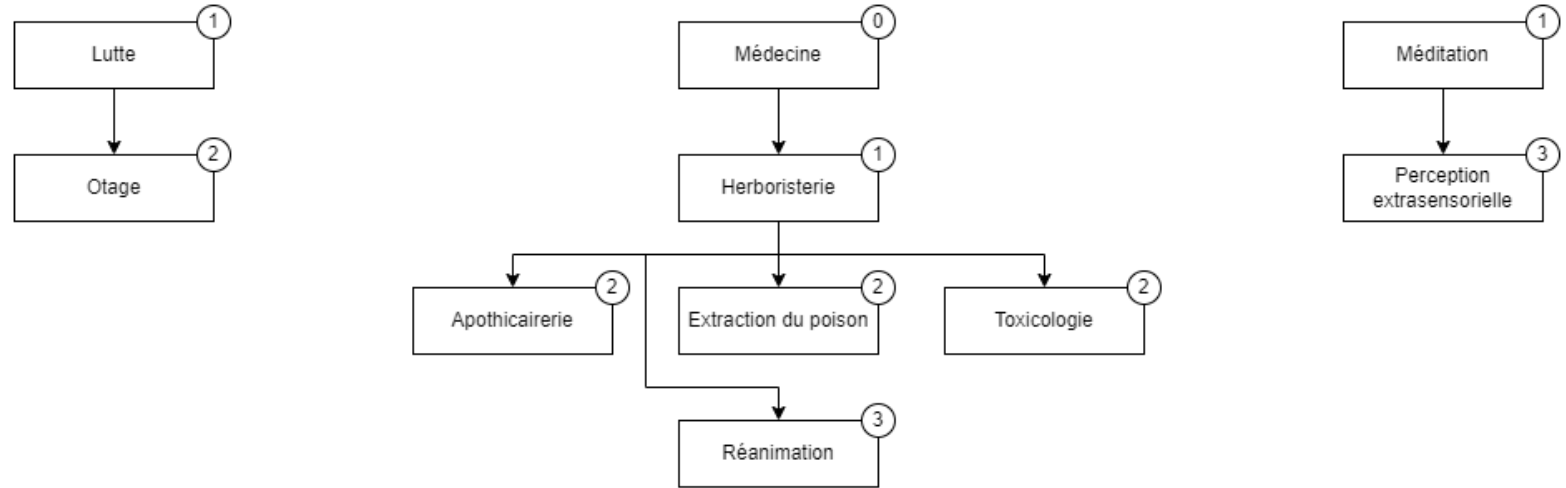
Les talents décrits au Chapitre 4 peuvent être représentés en arbres. Ces arbres de talents permettent de visualiser les relations de dépendance entre les talents, leur tiers ainsi que les talents pouvant être acquis de multiples fois. Ces éléments sont décrits ci-dessous et des exemples sont fournis.

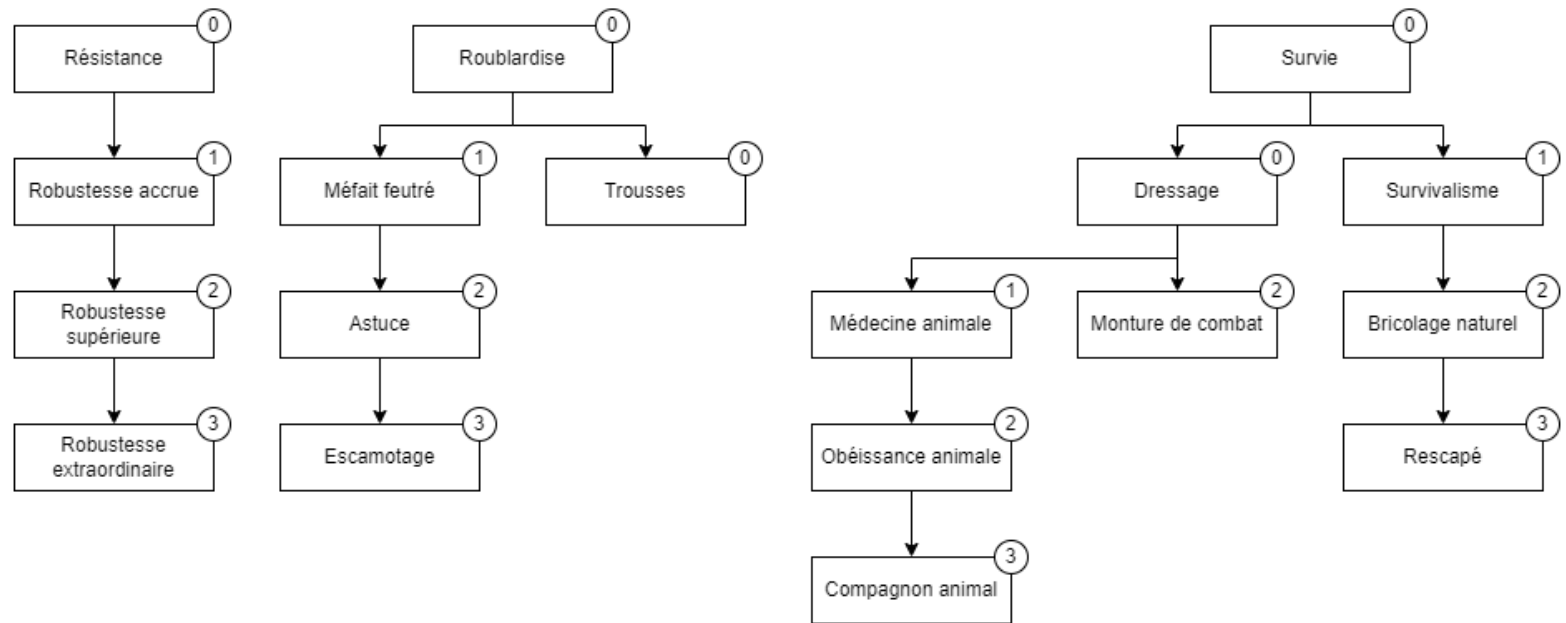
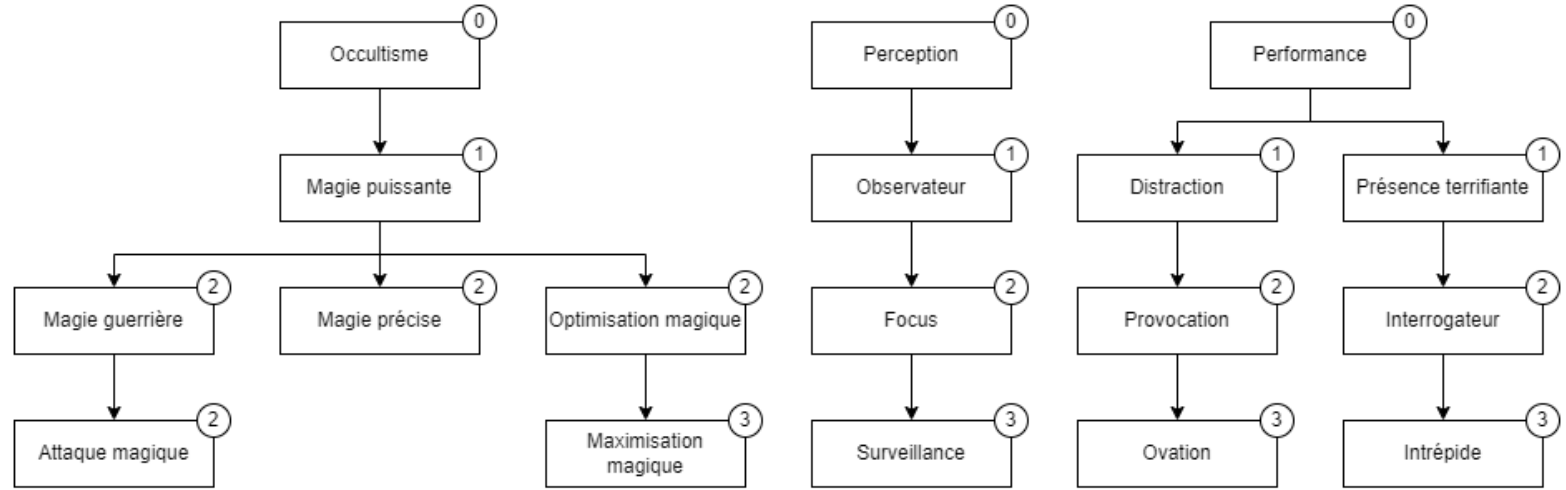
- Dans les schémas suivants, chaque talent est représenté par une boîte. Le nom du talent est écrit à l'intérieur de cette boîte.
- Le tiers du talent est indiqué dans un cercle en haut à droite de la boîte. Par exemple, le talent Acrobaties est de tiers 0, tandis que le talent Culbutes est de tiers 1.
- Le symbole ∞ est indiqué dans un cercle en bas à droite de la boîte des talents pouvant être acquis de multiples fois, par exemple les talents Entraînement I et Expertise.
- Une flèche représente une relation de dépendance entre deux talents. La pointe de la flèche indique le talent requis. Par exemple, un personnage ne peut acquérir le talent Culbutes que s'il a acquis le talent Acrobaties, et il ne peut acquérir le talent Repli défensif que s'il a acquis le talent Culbutes.

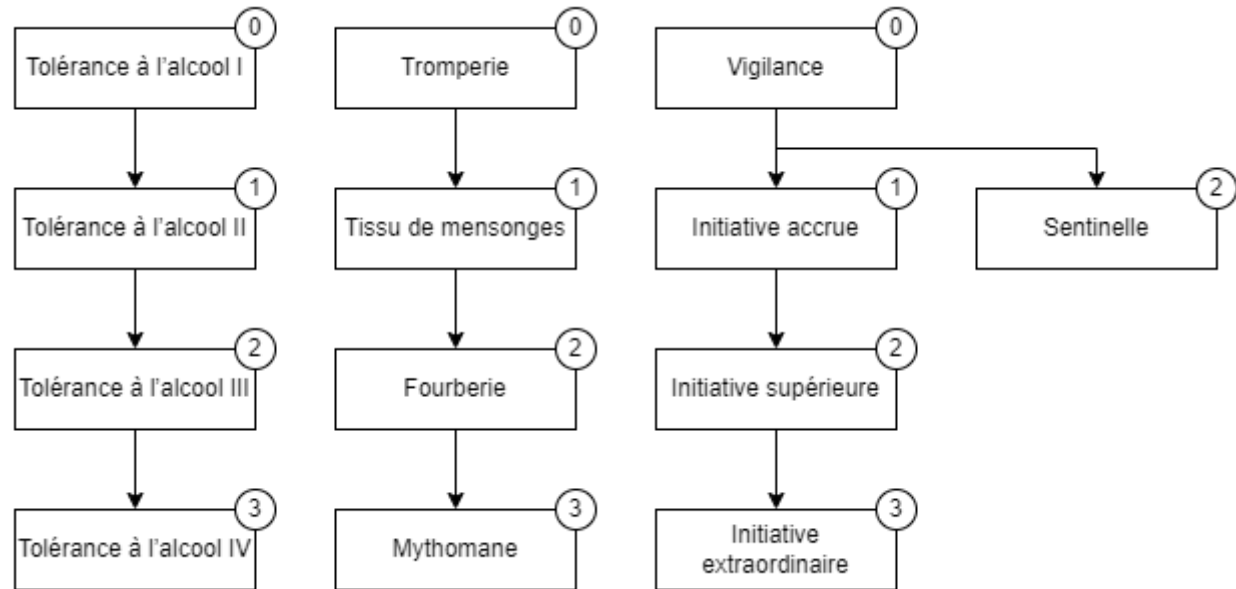












Historique des modifications

Version	Date	Auteur	Description
0.7.0	2024-10-14	Francis Pion	Version initiale.
0.7.1	2024-10-18	Francis Pion	Correction de coquilles.



