

SKILLCRAFT



UNGAR C. 1000AC

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	4
Préface.....	6
Introduction	7
Chapitre 1 – Espèces et peuples	9
Ashtavrin	10
Célestin.....	12
Demi-elfe.....	14
Demi-orque	15
Dhampir.....	16
Elfe.....	18
Gnome.....	22
Harsème	25
Humain	26
Infernon.....	32
Minotaure	34
Nain	36
Petit-Gens.....	39
Salamandre	40
Sang-dragon	42
Sarne	44
Satyre	45
Skami	47
Sylphe.....	48
Triton	50
Vodyanoi	52
Chapitre 2 – Historique	55
Castes	55
Particularités des castes	57
Éductions	58
Histoire	61
Jeu de rôle	66

Chapitre 3 – Talents	71
Talents de tiers 0 (6).....	71
Talents de tiers 1 (5).....	74
Talents de tiers 2 (2).....	78
Talents de tiers 3 (2).....	80
Chapitre 4 – Équipement.....	83
Systèmes de monnaie	83
Équipement de départ	84
Tables	84
Armures et boucliers	86
Armes	89
Équipement général	96
Marchandise.....	103
Outils	105
Montures et véhicules.....	108
Services.....	112
Chapitre 5 – Spécialisations.....	119
Arbres de spécialisations.....	119
Spécialisations de tiers 1 (8).....	120
Spécialisations de tiers 2 (21).....	131
Spécialisations de tiers 3 (28).....	166
Chapitre 6 – Magie.....	213
Animisme.....	213
Astromancie	214
Bricolages magiques.....	218
Divin.....	219
Élémentarisme	220
Illusions.....	223

Les annexes sont listées à la page suivante.

Annexe A – Astromancie.....224

Pentacle.....	224
Tour de Magie	225
Rites initiatiques.....	226

Annexe C – Domaines divins230

Arcanes.....	230
Forge	231
Guerre	232
Lumière	233
Mort	234
Nature	235
Ordre	236
Savoir.....	237
Supercherie	238
Tempête	239
Vie	240

Annexe D – Domaines d’animisme.....242

Ancêtres (spirituel)	242
Astres (spirituel)	244
Berger (spirituel)	246
Feu (spirituel)	248
Lune (naturel).....	250
Mycètes (naturel)	251
Rêves (naturel)	252
Terre (naturel)	253

Annexe E – Éléментарisme254

Essence élémentaire	254
Capacités élémentaires	255

Annexe H – Herboristerie.....258

Remèdes.....	258
Poisons	260

Annexe I – Infusions magiques 264

Infusions de tiers 1 (5)	265
Infusions de tiers 2 (8)	266
Infusions de tiers 3 (3)	267

Annexe L – Langues et alphabets..... 268

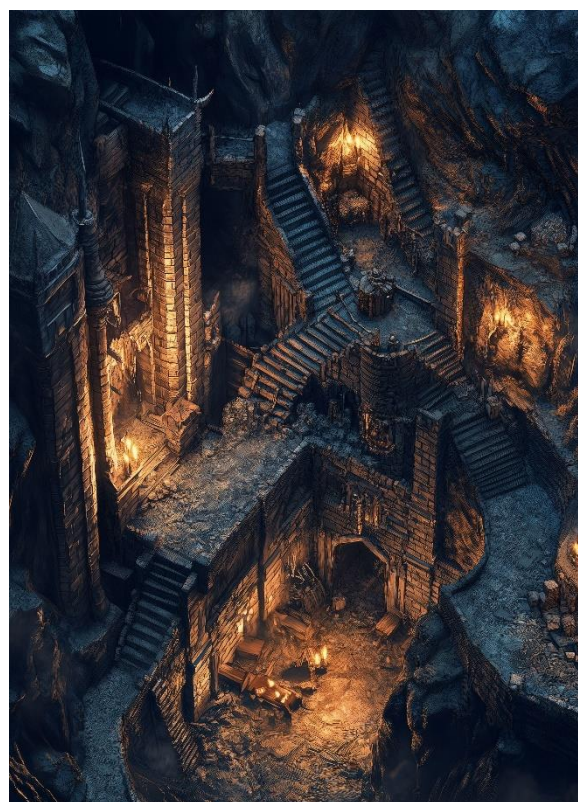
Langues.....	268
Alphabets	271

Annexe M – Manœuvres de combat..... 272

Utilisation	272
Liste des manœuvres.....	272

Annexe N – Invocations mystérieuses .. 276

Liste des invocations (28)	276
----------------------------------	-----



Préface

Le présent ouvrage détaille les règles spécifiques et applicables à un univers du de rôle SkillCraft. Il comporte principalement les options s'offrant aux joueurs. Il doit être accompagné du moteur de jeu, soit le système de règles génériques. Lorsqu'un groupe commence à jouer, le maître de jeu sélectionne un ouvrage de règles spécifiques. De ce fait, les joueurs ne peuvent pas sélectionner des options de personnages provenant d'un autre univers de jeu afin d'assurer la cohérence et le décorum de l'histoire.



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 six 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, puis en terminant par la progression de ce dernier.



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 – Espèces et peuples

Une espèce représente un regroupement d'individus présentant des caractéristiques communes, comme la forme du corps, la couleur de peau, de yeux et de cheveux, les comportements sociaux et l'espérance de vie. Plusieurs espèces se décomposent en plusieurs peuples ou ethnies, associés à un territoire, une organisation géopolitique et un ensemble de mœurs et coutumes. Les personnages appartiennent tous à une espèce, et lorsqu'une espèce se décline en plusieurs peuples, ils appartiennent à un de ces peuples.



Ashtavrin

Les Ashtavrins sont des humanoïdes similaires aux humains. Ils sont à peine plus grands que ceux-ci et ont le même gabarit physique. Leur peau est pâle et ornée de tatouages magiques apparents dès leur naissance. Ces tatouages sont d'un cyan très pâle à la naissance et s'assombrissent jusqu'à la fin de leur existence, tirant vers un bleu marin très foncé. Ils sont généralement dénués de poils et leurs yeux sont grisâtres. Cette espèce est issue de la même souche que les humains, mais ils ont acquis une seconde pensée qui rêve continuellement. Cette seconde pensée leur confère un certain charisme, une résilience mentale et des pouvoirs télépathiques. Ils habitent le haut-plateau Utarmien en bordure de l'Ouespéro, à proximité de l'Umid Gaya, une importante tour de la magie où bon nombre d'entre eux vont y étudier.



- Attributs : +1 en Esprit, +1 en Présence, +1 à un attribut différent au choix.
- **Charme mental.** Il acquiert à rabais le premier talent qu'il acquiert parmi la liste suivante : Diplomatie, Performance et Tromperie.
- **Double psyché.** Le personnage acquiert les capacités suivantes.
 - Il est résistant aux points de dégâts psychiques.
 - Il peut apprendre à rabais le talent Discipline. Lorsqu'il effectue un jet de sauvegarde de *Discipline*, il peut utiliser sa réaction afin de conférer l'avantage au test avant de savoir s'il réussit ou échoue.
 - Il a besoin de sommeil, mais ne rêve pas. Il possède une seconde psyché qui rêve perpétuellement. Il peut faire appel aux vagues souvenirs oniriques de cette seconde psyché. Il est immunisé aux effets surnaturels associés aux rêves tel le pouvoir Songe.
- **Lien psychique.** Par une action, le personnage peut créer un lien télépathique avec une créature qu'il peut voir et située à 18 mètres (12 cases) ou moins de sa position. Il ne peut communiquer qu'avec une seule créature à la fois de cette manière. S'il réutilise cette capacité, il crée un nouveau lien avec une autre créature et brise le lien précédemment actif. Il ne peut communiquer que des mots par télépathie, aucun geste ni mouvement. Il n'a pas besoin de parler une langue que la cible connaît, mais celle-ci doit comprendre au moins une langue ou être télépathique elle-même. Lorsque ce lien est actif, il peut donner la capacité à la cible de lui répondre par une action. Pendant la prochaine heure, si elle voit le personnage et qu'elle est située à 18 mètres ou moins de sa position, elle peut lui parler en utilisant le lien télépathique. Le personnage peut briser son lien télépathique par une action.
- Langues : Ashtavrin, +1 au choix.
- Noms : les Ashtavrins portent un prénom et ne portent pas de nom de famille. Cependant, le nom des parents est généralement donné à l'aîné de chaque sexe. Afin de se différencier, un nombre est utilisé comme nom de famille. Par exemple, pour une famille dont les parents sont Tigran 1^{er} (père) et Vane 2^e (mère), le fils aîné s'appellerait Tigran 2^e, le second fils pourrait s'appeler Zardur 1^{er}, la fille aînée s'appellerait Vane 3^e, et la seconde fille pourrait s'appeler Taline 1^{ière}. Ces séquences recommencent à 1 lorsqu'un nouveau prénom est utilisé ou au début d'une nouvelle lignée.
- Prénoms féminins : Anahit, Ashtil, Gayane, Hurik, Nane, Ruzane, Sevane, Taline, Urmia, Vane.
- Prénoms masculins : Arame, Artavazd, Dikran, Hashki, Mihr, Minua, Tigran, Utaron, Vahagn, Zardur.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (150+3d10 cm)
- Poids : 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d6 (normal), 26+1d6 (surpoids), 32+1d10 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 20 ans (adulte), 21 à 74 ans (âge mur), 75 ans et plus (vénérable).



Célestin

Le célestin est un humain ayant une ascendance céleste, soit un parent ou un lointain ancêtre appartenant à une espèce céleste, par exemple un ange. Cet ancêtre leur confère certains pouvoirs et une robustesse surnaturelle en lien avec leur origine lumineuse. Physiquement, ils ressemblent en tout point aux humains. Leur teint, leur pilosité et leurs yeux sont généralement très pâles. Leur peau les trahit par de faibles reflets dorés, argentés, bleutés, ou un mélange de ces couleurs, agrémentant leur beauté. Également, ils sont également trahis par certains traits célestes lorsqu'ils apprennent à contrôler et à manifester ceux-ci. On peut retrouver des célestins partout en Ouespéro, mais leur présence est souvent associée à de sombres présages, si bien que le commun des mortels les évite, et certains tenteront même de les éliminer.



- Attributs : +1 en Esprit, +1 en Présence, +1 à un attribut différent au choix.
- **Porteur de lumière.** Le personnage acquiert gratuitement le pouvoir Lumière. Une fois par jour, il peut toucher une créature consentante afin de la guérir d'un nombre de d4 égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1). Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
- **Résistance céleste.** Le personnage acquiert la résistance aux dégâts nécrotiques et radiants.
- **Forme céleste.** Chaque fois que le tiers du personnage augmente, il acquiert une des transformations suivantes. Une fois par tour, par une action, il peut activer une transformation qu'il a acquise. Il peut mettre fin à la transformation par une action. La transformation dure au plus une minute. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
 - **Âme radiante (tiers 2 ou 3).** Une paire d'ailes spectrales et lumineuses apparaissent dans le dos du personnage, lui conférant une vitesse de vol égale à sa vitesse de marche. Une fois par tour, pendant que la transformation est active, lorsque le personnage inflige des points de dégâts par une attaque ou un pouvoir, il peut infliger un nombre de points de dégâts radiants supplémentaires égal à son modificateur de Présence (minimum 1).
 - **Émanation lumineuse.** De la radiance brûlante est émise de la bouche et des yeux du personnage. Il émet de la clarté dans un rayon de 3 mètres et de la pénombre dans un rayon de 3 mètres additionnels. Toute créature terminant son tour en étant située à 3 mètres ou moins du personnage reçoit un nombre de points de dégâts radiants égal à son modificateur de Présence (minimum 1). Une fois par tour, pendant que la transformation est active, lorsque le personnage inflige des points de dégâts par une attaque ou un pouvoir, il peut infliger un nombre de points de dégâts radiants supplémentaires égal à son modificateur de Présence (minimum 1).
 - **Voile sombre.** Les yeux du personnage deviennent ténébreux et des ailes fantomatiques apparaissent dans son dos. Toute créature ennemie située à 3 mètres ou moins de sa position et voyant le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de *Performance* opposé au test passif de *Performance* du personnage. En cas d'échec, une créature est apeurée par le personnage jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Une fois par tour, pendant que la transformation est active, lorsque le personnage inflige des points de dégâts par une attaque ou un pouvoir, il peut infliger un nombre de points de dégâts nécrotiques supplémentaires égal à son modificateur de Présence (minimum 1).
- **Langues :** le personnage apprend la langue du peuple au sein duquel il a été élevé ainsi qu'une langue supplémentaire au choix.
- **Noms :** le personnage porte un prénom et un nom de famille en fonction du peuple au sein duquel il a été élevé. Son prénom est généralement sélectionné afin d'évoquer ses origines angéliques.
- **Vitesse :** 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- **Taille :** Moyenne (140+2d20 cm)
- **Poids :** 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d6 (normal), 26+1d6 (surpoids), 32+1d10 (obèse).
- **Âge :** 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 159 ans (âge mur), 160 ans et plus (vénérable).

Demi-elfe

Issus de croisements entre humains et elfes, les demi-elfes ont hérité de certaines qualités de chacune de ces espèces. Leurs traditions et valeurs varient grandement en fonction de s'ils ont été élevés par un seul de leurs deux parents, ou par leurs deux parents, ce qui est très rare. Leur longévité les place dans une situation déconcertante, puisqu'ils voient leur parent humain mourir, mais décèdent généralement avant leur parent elfique. De manière générale, s'ils ont été élevés à l'écart des sociétés de leurs parents, ils développent une affinité avec les individus marginaux. Sinon, ils apprennent à composer avec les différences et deviennent d'excellents médiateurs.



- Attributs : +1 en Coordination, +1 à deux attributs différents au choix.
- **Apprentissage accéléré.** Le personnage débute avec 2 points d'Apprentissage supplémentaires et acquiert 1 point d'Apprentissage supplémentaire à chaque fois qu'il atteint un niveau étant un multiple de 4 (4, 8, 12, 16 et 20).
- **Héritage elfique.** Le personnage se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets et pouvoirs causant le sommeil et l'inconscience.
- **Versatilité.** Le personnage peut acquérir à rabais deux talents associés à une compétence. Ces talents portent le même nom qu'une compétence. Il ne peut utiliser cette capacité d'acquies gratuitement un talent en cumulant plusieurs rabais.
- Langues : le personnage apprend la langue maternelle du parent qui l'a élevé ainsi que 2 langues supplémentaires au choix. S'il a été élevé par ses deux parents, il apprend la langue maternelle de ses deux parents ainsi qu'une langue supplémentaire au choix.
- Noms : le personnage porte un nom et un prénom en fonction du parent qui l'a élevé. Il n'est pas rare de voir un demi-elfe élevé par ses deux parents porter un prénom elfique et un nom de famille humain ou vice-versa.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (140+5d10 cm)
- Poids : 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d4 (normal), 23+1d6 (surpoids), 29+1d8 (obèse).
- Âge : 0 à 9 ans (enfant), 10 à 19 ans (adolescent), 20 à 39 ans (adulte), 40 à 159 ans (âge mur), 160 ans et plus (vénérable).

Demi-orque

Issus de croisements entre humains et orques, les demi-orques ont hérité de certaines qualités de chacune de ces espèces. Le mélange de la curiosité conférée par leur sang humain et de la férocité conférée par leur sang orque fait d'eux de redoutables mercenaires. Rejetés par les sociétés humaines pour leur monstruosité et par les sociétés orques pour leur impureté, la plupart sont des nomades ou s'installent à proximité d'une communauté qui saura exploiter leur imposante carrure, ce qui est parfois très lucratif.



- Attributs : +1 en Vigueur, +1 à deux attributs différents au choix.
- **Apprentissage accéléré.** Le personnage débute avec 2 points d'Apprentissage supplémentaires et acquiert 1 point d'Apprentissage supplémentaire à chaque fois qu'il atteint un niveau étant un multiple de 4 (4, 8, 12, 16 et 20).
- **Héritage orque.** Le personnage se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets et pouvoirs causant la peur.
- **Versatilité.** Le personnage peut acquérir à rabais deux talents associés à une compétence. Ces talents portent le même nom qu'une compétence. Il ne peut utiliser cette capacité d'afin d'acquérir gratuitement un talent en cumulant plusieurs rabais.
- **Langues :** le personnage apprend la langue maternelle du parent qui l'a élevé ainsi qu'une langue supplémentaire au choix. S'il a été élevé par ses deux parents, il apprend la langue maternelle de ses deux parents.
- **Noms :** le personnage porte un prénom en fonction du parent qui l'a élevé. Ils sont rarement élevés par leurs deux parents, mais lorsque cela se produit, ils portent généralement un prénom associé à un de leurs parents et un nom de famille associé à l'autre. Ils ont peu d'attachement envers ces noms, ne les voyant que comme des outils afin de faciliter leur acceptation par les sociétés humaines et orques.
- **Vitesse :** 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- **Taille :** Moyenne (140+5d10 cm)
- **Poids :** 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d8 (normal), 27+1d8 (surpoids), 35+1d8 (obèse).
- **Âge :** 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 44 ans (adulte), 45 à 74 ans (âge mur), 75 ans et plus (vénérable).

Dhampir

Le Dhampir est un humanoïde similaire en tout point aux humains. Sa taille et son gabarit physique sont semblables. Il est trahi par sa peau pâle et grisâtre, dénuée de vie, ainsi que ses canines pointues. Ces canines lui permettent notamment d'absorber l'énergie vitale d'une autre créature vivante. Le Dhampir est une créature nocturne, dotée d'une vision précise dans le noir, mais vulnérable à la vive lumière et à la lumière de l'astre solaire. Bien qu'il soit en partie humain, une créature vampirique fait partie de son ascendance, soit un parent ou un ancêtre lointain. Il hérite de certaines caractéristiques de cette créature, par exemple des facultés physiques et mentales augmentées, ainsi que la capacité surnaturelle de modifier ses facultés physiques et mentales afin de mieux s'adapter à une situation. Malgré leur nature partiellement humaine, le Dhampir est considéré comme une menace pour la société, il préfère donc vivre en réclusion et en marge de celle-ci.



- Attributs : +1 en Agilité, +1 en Intellect, +1 à un attribut différent au choix.
- **Facultés surnaturelles.** Le personnage acquiert gratuitement le talent Acrobaties. Également, il peut canaliser le niveau 2 du talent Augmentation naturelle sur lui-même sans nécessiter de composante Focus ni Matériel un nombre de fois par jour égal à son tiers de personnage. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Le pouvoir prend fin s'il entre dans la lumière directe du Soleil.
- **Morsure vampirique.** Le personnage est doté d'une paire de canines acérées. Il peut les utiliser par un test de *Mêlée* afin d'infliger 1d4 points de dégâts perçants additionnés à sa Force. Lorsqu'il réussit une attaque en les utilisant contre une créature n'étant pas un mort-vivant ni une construction, il peut dépenser des points d'Énergie afin de bénéficier d'un des deux effets suivants.
 - *Élévation.* Il dépense un nombre de points d'Énergie compris entre 1 et le résultat du d4 additionné à son modificateur de Vigueur. Il ajoute un bonus égal à ce nombre à son prochain test de compétence.
 - *Guérison.* Il dépense un nombre de points d'Énergie compris entre 1 et la moitié des points de dégâts infligés, et récupère un nombre égal de points de Vitalité.
- **Sans vie.** Le personnage n'a pas besoin de respirer. Il se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets de faim, de soif et lui infligeant un ou plusieurs niveaux de Fatigue.
- **Sensibilité solaire.** Lorsque le personnage effectue un test d'attaque contre une cible se trouvant dans la lumière directe du Soleil, ou lorsqu'il tente de voir quelque chose dans la lumière du Soleil par un test de *Perception*, son test est affligé du désavantage.
- **Vision nocturne.** Le personnage voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 18 mètres (12 cases). Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs.
- **Langues :** le personnage apprend la langue du peuple au sein duquel il a été élevé ainsi qu'une langue supplémentaire au choix.
- **Noms :** le personnage porte un prénom et un nom de famille en fonction du peuple au sein duquel il a été élevé. Son prénom est généralement sélectionné afin d'évoquer ses origines angéliques.
- **Vitesse :** 1,75 mètres par seconde (10,5 mètres / 7 cases par action)
- **Taille :** Moyenne (140+2d20 cm)
- **Poids :** 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d6 (normal), 26+1d6 (surpoids), 32+1d10 (obèse).
- **Âge :** 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 274 ans (adulte), 275 à 749 ans (âge mur), 749 ans et plus (vénérable).



Elfe

Les elfes sont des créatures attachées à l'ordre naturel et aux valeurs traditionnelles. Ils sont originaires d'un autre continent, où ils ont évolué en tissant des liens avec la nature et les arts occultes. À l'origine des êtres nocturnes, ils ont développé un court sommeil réparateur. On dit d'eux qu'ils sont habiles de leurs mains et que leurs sens sont aiguisés. Leur silhouette est généralement svelte et élancée. Ils sont considérés comme immortels par les autres espèces à cause de leur longévité hors du commun.

- Attributs : +2 en Coordination.
- **Rêveur.** Le personnage ne peut être endormi de manière surnaturelle. De plus, il n'a pas besoin de dormir pendant 6 à 8 heures. Il peut effectuer une méditation profonde, une transe, d'une durée de 4 heures afin de bénéficier des mêmes effets qu'une nuit de sommeil complète. Pendant cette transe, il est en état de conscience partielle, ce qui lui permet d'effectuer des tests passifs de *Perception*, avec une pénalité de -5.
- **Sens aiguisés.** Le personnage peut acquérir à rabais les talents Orientation et Perception.
- Langues : +1 au choix.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (130+3d20 cm)
- Poids : 10+1d4 (dénutrition), 14+1d4 (maigre), 18+1d4 (normal), 22+1d4 (surpoids), 26+1d6 (obèse).
- Âge : 0 à 29 ans (enfant), 30 à 99 ans (adolescent), 100 à 274 ans (adulte), 275 à 749 ans (âge mur), 750 ans et plus (vénérable).



Elfe cramoisi

Les elfes cramoisis partagent leurs origines avec les Haut-Elfes. Ils préfèrent également la civilisation aux milieux sauvages. La séparation entre ces peuples est le résultat d'un important conflit géopolitique les opposant. Ils portent ce nom en raison de la couleur principale de leurs vêtements et de leurs étendards. Leurs yeux portent également des cernes de cette couleur, cernes causés par leur utilisation continue de magie ésotérique et inhabituelle.

- Attributs : +1 en Esprit.
- **Affinité occulte.** Le personnage peut utiliser les capacités suivantes. Il possède un nombre d'utilisations pour l'ensemble de ces capacités égal à son tiers de personnage additionné de 2 et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
 - **Absorption occulte.** Lorsqu'il réussit un jet de sauvegarde contre un pouvoir canalisé en dépensant des points d'Énergie, il peut utiliser sa réaction afin d'absorber le pouvoir, annulant les effets du pouvoir et récupérant un nombre de points de Vitalité égal à la moitié des points d'Énergie dépensés afin de canaliser le pouvoir.
 - **Acuité occulte.** Il peut rejouer un test d'*Occultisme* avant d'en connaître le résultat, et doit utiliser le nouveau résultat.
 - **Résilience occulte.** Il peut rejouer un jet de sauvegarde de *Discipline* contre un pouvoir avant d'en connaître le résultat, et doit utiliser le nouveau résultat.
- Langues : Celfique, +1 au choix.
- Noms : les Elfes cramoisis portent les mêmes noms que les Elfes sylvains.

Elfe des mers

Les elfes des mers partagent leurs origines avec les Haut-Elfes. La séparation entre ces peuples est le résultat d'un important conflit géopolitique les opposant. La plupart passe plus de temps à naviguer les mers qu'à fouler la terre ferme. Ces conditions difficiles leur ont permis de développer une vie en communion avec la mer ainsi qu'une certaine résilience et robustesse physique.



- Attributs : +1 en Vigueur.
- **Affinité marine.** Le personnage possède une vitesse de nage égale à sa vitesse de marche. Il se voit également conférer l'avantage à ses tests de *Discipline* afin de retenir son souffle. Il est également capable de communiquer des idées simples aux créatures aquatiques.
- Langues : Vrygien, +1 au choix.
- Noms : les Elfe des mers portent les mêmes noms que les Elfes sylvains.

Elfe lunaire

Les elfes lunaires sont restés fidèles à leurs antiques coutumes et traditions, vouant un culte à la Lune, et étant principalement actifs la nuit. En Ouespéro, c'est le peuple d'elfes le plus conservateur et se rapprochant le plus de la branche commune d'où tous les peuples elfiques sont issus. On raconte qu'ils tirent des pouvoirs du clair de lune. On les décrit comme étant d'une grande beauté et de grande taille. Leurs yeux sont clairs et argentés, leur teint est doux et bleuté ou violacé, et leurs cheveux arborent des teintes de gris profond, de bleu intense ou de violet sombre.

- Attributs : +1 en Présence.
- **Sortilèges lunaires.** Le personnage apprend gratuitement le signe astrologique « Lune ». Il peut également canaliser certains pouvoirs pendant la nuit. Lorsqu'il en fait ainsi, il dépense les points d'Énergie associés, mais ne requiert aucune composante Focus ni Matériel et doit canaliser le pouvoir au niveau minimal. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. S'il possède déjà ces pouvoirs, il peut choisir de les canaliser avec cette capacité en respectant les conditions, ou il peut les canaliser normalement.
 - Dès sa création, le personnage peut canaliser le pouvoir Lumière. Il peut canaliser un pouvoir par jour avec cette capacité.
 - Lorsqu'il atteint le tiers 1, il peut également canaliser le pouvoir Anesthésie. Il peut désormais canaliser deux pouvoirs par jour avec cette capacité.
 - Lorsqu'il atteint le tiers 2, il peut également canaliser le pouvoir Invisibilité. Il peut désormais canaliser trois pouvoirs par jour avec cette capacité.
 - Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut canaliser ces pouvoirs autant de fois par jour qu'il le désire, seulement pendant la nuit.
- **Vision nocturne.** Le personnage voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 18 mètres (12 cases). Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs.
- Langue : Isilien.
- Noms de famille : Aderthal, Aranwion, Celebrindar, Chithlum, Fellagon, Galagil, Gilthonië, Imglorion, Kementari, Tainamoinen.
- Prénoms féminins : Amra, Elë, Eärendel, Findis, Indis, Irimë, Miriel, Nardenel, Nessa, Sidril.
- Prénoms masculins : Charantir, Faënor, Finrolfin, Finuë, Gildor, Maedhros, Magelor, Selegorm, Tirgon, Tuorfin.



Elfe sylvain

Les elfes sylvains sont très protecteurs envers les milieux sauvages et non civilisés. Ils peuvent se montrer rapidement hostiles lorsque ces milieux sont menacés, ou que la nature est exploitée de manière illégitime. Ce lien avec la nature leur confère certaines capacités, par exemple un instinct plus développé, une habilité à se fondre dans la nature ainsi que des mouvements vifs et gracieux.

- Attributs : +1 en Sensibilité.
- **Camouflage naturel.** Le personnage peut tenter d'effectuer l'activité **Camouflage** lorsqu'il est faiblement obscurci par un phénomène naturel tel du feuillage, de la pluie battante, une tempête de neige ou du brouillard.
- Langue : Celfique.
- Noms de famille : Adlegor, Charimon, Galanodel, Kaendere, Liadon, Morwen, Nodir, Raelden, Sonomir, Talath.
- Prénoms féminins : Althaea, Ceanoise, Elenna, Leshanna, Magilin, Naeva, Onoraid, Sariel, Tibenna, Valanthe.
- Prénoms masculins : Aelar, Berrian, Erevan, Feirion, Hononn, Ivellios, Kaimear, Peren, Saemainn, Therion.
- Vitesse : 1,75 mètres par seconde (10,5 mètres / 7 cases par action)



Haut-Elfe

Les Haut-Elfes préfèrent l'organisation, la régularité et la civilisation, au contraire des elfes sylvains qui préfèrent le chaos et les milieux sauvages. Ces peuples sont issus de la même origine et se sont séparés il y a de cela quelques millénaires à cause de cette importante différence. Cette préférence leur a permis de passer plus de temps à étudier les mystères naturels, et ainsi à acquérir des savoirs poussés et des facultés magiques supérieures.

- Attributs : +1 en Intellect.
- **Né des étoiles.** Le personnage apprend gratuitement un pouvoir de tiers 0 d'astromancie et un des signes astrologiques associés au pouvoir. Il est né alors que cette constellation était à son paroxysme dans le ciel et lui accorde une importance significative. Il porte probablement un exemplaire de ce signe sur lui, par exemple un tatouage, un maquillage, une broderie, un bijou.
- Langues : Celfique, +1 au choix. Beaucoup de Haut-Elfes apprennent le Harsème ou le Sarnique.
- Noms : les Haut-Elfes portent les mêmes noms que les Elfes sylvains.

Gnome

Les gnomes sont des humanoïdes de petite taille, généralement poilus et barbus, similairement aux nains. Ce sont des élémentaires associés à la Terre qu'on peut retrouver dans d'étonnants habitats partageant une certaine clandestinité, à l'écart des regards et de la lumière du grand jour. Les gnomes sont des êtres curieux et habiles de leurs mains, possédant une certaine vivacité d'esprit ainsi qu'une bonne résilience face à la magie.

- Attributs : +1 en Coordination, +1 en Intellect.
- **Cohésion terreuse.** Lorsque le personnage effectue l'activité **Pas prudent**, il peut se déplacer de deux cases plutôt qu'une. Il peut également canaliser le pouvoir Contrôle de la Terre au niveau 1 de manière innée. Il peut en faire ainsi un nombre de fois égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. S'il acquiert ce pouvoir, il peut le canaliser normalement ou en utilisant cette capacité.
- **Curieux.** Le personnage peut acquérir à rabais le talent Investigation.
- **Élémentaire.** Le personnage appartient à la catégorie de créature *Élémentaire* plutôt qu'*Humanoïde*. De plus, lorsqu'il effectue un jet de sauvegarde contre un pouvoir, il ajoute un bonus égal à son tiers de personnage au jet. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- **Vision nocturne.** Le personnage voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 18 mètres (12 cases). Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs.
- Langues : +1 au choix.
- Noms : les gnomes adorent les noms. Ils portent généralement deux prénoms, chacun lui étant assigné par un de ses parents, en plus de porter le nom de famille de chacun de ses parents. De plus, ils peuvent se voir assigner plusieurs surnoms par leurs proches. Ces surnoms peuvent représenter leurs exploits ou encore leurs gaffes.
- Vitesse : 1 mètre par seconde (6 mètres / 4 cases par action)
- Taille : Petite (90+3d10 cm)
- Poids : 11+1d2 (dénutrition), 13+1d2 (maigre), 15+1d4 (normal), 19+1d8 (surpoids), 27+1d8 (obèse).
- Âge : 0 à 14 ans (enfant), 15 à 39 ans (adolescent), 40 à 199 ans (adulte), 200 à 349 ans (âge mur), 350 ans et plus (vénérable).



Angolite

Les Angolites, prononcé « Angolitesse », sont des gnomes associés aux forêts denses et sauvages. En Ouespéro, on les retrouve dans le Nord-Est du continent et dans les îles de cette région. Ils vivent en communautés secrètes bien dissimulées au fond de ces forêts. Ils ont un talent naturel pour les illusions et la subtilité, et ils s'entendent bien avec les bêtes de petite taille. Ils entretiennent également de bonnes relations avec les Elfes sylvains, qui sont leurs voisins.

- Attributs : +1 en Agilité.
- **Bizarrerie.** Le personnage peut canaliser le pouvoir Hallucination au niveau 1 un nombre de fois par jour égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1). Lorsqu'il atteint le tiers 1, il peut le canaliser au niveau 2, même s'il n'a pas acquis le talent Magie puissante. Il peut canaliser au niveau 3 lorsqu'il atteint le tiers 2. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Lorsqu'il canalise le pouvoir par cette capacité, il n'a pas besoin de composantes Focus. S'il acquiert le pouvoir, il peut le canaliser normalement ou par cette capacité.
- **Cachotterie.** Le personnage peut acquérir à rabais le talent Furtivité. De plus, lorsqu'il effectue un test de *Furtivité*, il ajoute à son test un bonus égal à son tiers de personnage. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- Langue : Celfique.
- Noms de famille : Adlingel, Beladen, Daerimon, Kaendrick, Korael, Liaren, Murnigw, Nodirol, Sonoppen, Talimbh.
- Prénoms féminins : Brelena, Cellanoi, Ilduvae, Lezanna, Lonorait, Magiwyn, Nellyvick, Sariat, Tyxbenna, Valonth.
- Prénoms masculins : Berondar, Fedirno, Havonn, Kelthen, Nivellem, Orevyn, Renglim, Saekin, Waerlan, Zookaer.



Chalite

Les Chalites, prononcé « Kalitesse », sont des gnomes associés au roc des montagnes et des profondeurs de la terre. En Ouespéro, on en retrouve dans les souterrains de la Nantolie, une région montagneuse dans le Sud-Est du continent, ainsi que sous la mer Mésienne, à proximité de l'Orris. Ils y ont établi plusieurs cités souterraines reliées par des réseaux de tunnels accessibles par les montagnes et collines des îles de cette région. Ils sont des bricoleurs ingénieux usant de leurs inventions afin de supporter leur mode de vie non conventionnel.

- Attributs : +1 en Vigueur.
- **Bricoleur.** Le personnage peut utiliser des outils de bricoleur afin de fabriquer un dispositif. Cette construction nécessite au moins une heure et des matériaux pour une valeur de 10 deniers. Le dispositif fonctionne pendant 24 heures et doit ensuite être réparé. Cette réparation ne nécessite que des outils de bricoleur et dure une heure. Le dispositif est doté d'un point de Vitalité et d'une Défense de 5. Le personnage peut démonter en une heure un dispositif afin d'en récupérer les matériaux à l'aide d'outils de bricoleur. Il peut avoir un nombre de dispositifs actifs en même temps inférieur ou égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1). Il doit choisir l'une des options suivantes lorsqu'il fabrique un dispositif. À la discrétion du maître de jeu, il peut également choisir une option ne figurant pas parmi la liste suivante.
 - *Allumeur.* Le personnage peut allumer une torche, une chandelle ou un feu de camp en effectuant l'activité **Objet**.
 - *Boîte à musique.* Lorsqu'ouverte, cette boîte joue une chanson unique à un volume modéré. La musique arrête lorsque la boîte est fermée ou que le morceau est terminé.
 - *Jouet.* Le jouet prend la forme d'un animal, d'un monstre ou d'une personne. Lorsque placé au sol, il se déplace de 1,5 mètres (une case) dans une direction aléatoire pendant le tour du personnage, jouant des sons associés à la créature qu'il représente.
- **Ingénieux.** Le personnage peut acquérir à rabais le talent Connaissance. De plus, lorsqu'il effectue un test en utilisant des outils de bricoleur, il ajoute à son test un bonus égal à son tiers de personnage. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- Langue : les Chalites peuplant les souterrains des îles de la mer Mésienne, à proximité de l'Orris, parlent l'Orrinique, tandis que les Chalites des montagnes de la Nantolie parlent le Cassite.
- Noms de famille : Berenov, Daergiol, Folkgar, Garreck, Grolnaur, Murnwig, Nackelva, Niunvel, Schepnir, Turnieb.
- Prénoms féminins : Caramilf, Carlinda, Dodrashna, Donamora, Duvamlyn, Ellinda, Hakottan, Jobbaneta, Kalnis, Lillidea, Lorana, Lzola, Mardana, Nevvana, Nygrish, Odanifa, Orlashti, Shamelne, Xnjorwyn, Zurnnan.
- Prénoms masculins : Brokrryn, Brucemar, Dimrelv, Frugom, Gerbamor, Gimbal, Gomshin, Indrisha, Jebeddow, Kallin, Kerssyb, Ralvyn, Reirdaw, Seebogo, Skeldon, Skurgall, Varynga, Wreengo, Zasglim, Zookshuk.



Harsème

Les Harsèmes sont des hommes-animaux, hybrides entre humains et ours. Ils sont dotés d'une carrure extrêmement imposante et sont d'habiles grimpeurs. Ils peuplent d'ailleurs les chaudes montagnes du Sud-Ouest de l'Ouespéro. Ils sont organisés en tribus guerrières habitant des villages fortifiés à même les montagnes et sur les côtes. Leurs territoires sont riches en étain, un métal rare dans les environs. Ils s'enrichissent en échangeant ce métal aux nations voisines en échange de métaux nobles.

- Attributs : +1 en Sensibilité, +2 en Vigueur.
- **Alpiniste.** Le personnage possède une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche. Il peut acquérir à rabais le talent Athlétisme.
- **Épaisse fourrure.** L'Esquive du personnage est égale à 11 additionné à son modificateur de Vigueur. Également, il se voit conférer la résistance contre les effets du climat et se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre ces effets. Il peut acquérir à rabais le talent Résistance et communiquer des idées simples aux ours.
- **Griffes.** Le personnage est doté de griffes acérées. Une fois par tour, il peut effectuer deux attaques par une seule action en utilisant ses griffes. Il inflige 1d4 points de dégâts létaux tranchants en effectuant un test de *Mêlée* par attaque et ajoute la moitié de sa Force aux points de dégâts infligés. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* contre les tests de *Mêlée* du personnage. Pour chaque test de *Mêlée* supérieur au jet de sauvegarde de la cible, celle-ci recevra 1d4 points de dégâts létaux tranchants à la fin de son prochain tour, sauf si elle n'effectue aucune action pendant son tour ou qu'elle récupère au moins un point de Vitalité.
- **Morsure.** Le personnage est doté d'une puissante mâchoire. Il peut l'utiliser afin d'infliger 1d8 points de dégâts létaux perçants en effectuant un test de *Mêlée* et ajoute sa Force aux points de dégâts infligés.
- Langues : Harsème, +1 au choix.
- Noms de famille : Aroste, Boribal, Ezkibe, Garsea, Goikote, Intauksi, Loiola, Mendosa, Urberi, Zubiri.
- Prénoms féminins : Andere, Aunia, Canine, Dalinar, Himilce, Nesca, Sicouina, Stena, Tarube, Ursine.
- Prénoms masculins : Aibekeres, Bagarok, Caikons, Ederet, Idibil, Korriilo, Nabarso, Sakarik, Tarbantu, Unibelos.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (150+3d10 cm)
- Poids : 15+1d4 (dénutrition), 19+1d6 (maigre), 25+1d6 (normal), 31+1d8 (surpoids), 39+1d10 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 69 ans (âge mur), 70 ans et plus (vénérable).



Humain

Les humains représentent le commun des mortels. Répandus sur toute la surface du monde, ils s'adaptent au climat des territoires sur lesquels ils s'installent. Leur apparence physique et leurs traits psychologiques varient grandement en fonction de leur habitat et de leurs traditions. Leur capacité d'apprentissage constitue une caractéristique qui leur est unique et qui surpasse celle des autres espèces.

- Attributs : +1 à deux attributs différents au choix.
- **Apprentissage accéléré.** Le personnage débute avec 4 points d'Apprentissage supplémentaires et acquiert 1 point d'Apprentissage supplémentaire à chaque fois qu'il atteint un niveau pair (2, 4, 6, 8, 10, etc.).
- **Versatilité.** Le personnage acquiert gratuitement un talent associé à une compétence. Ces talents portent le même nom qu'une compétence.
- Langues : +1 au choix.
- Noms : les humains portent généralement un prénom et un nom de famille.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (140+2d20 cm)
- Poids : 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d6 (normal), 26+1d6 (surpoids), 32+1d10 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 20 ans (adulte), 21 à 34 ans (âge mur), 35 ans et plus (vénérable).



Chythe

Par le passé, les Chythes étaient les voisins du Sud des précurseurs des Orrins et des Vrygiens dans l'Ancien-Monde. C'est le seul de ces trois peuples qui est resté dans cette vaste steppe. Ceux habitant le Nord sont nomades tandis que ceux peuplant le Sud de la région sont semi-nomades. On les décrit comme des bergers élevant d'immenses troupeaux dans les steppes, des guerriers invincibles et de grands voyageurs parcourant de grandes distances à cheval afin de commercer. La couleur de leur teint, de leurs yeux et de leurs cheveux varie grandement en fonction de l'endroit où ils habitent et de leur origine.

- Langue : Chythe.
- Noms de famille : les Chythes ne portent généralement pas de nom de famille. Lorsque deux Chythes dans la même communauté portent le même prénom, alors ils utilisent le nom d'un de leurs parents afin de se différencier. Si la communauté est matriarcale, le nom de la mère est utilisé comme différenciateur ; si la communauté est patriarcale, c'est le nom du père qui est utilisé comme différenciateur. Exemples : Damaspi, fille de Palakus ; Anacharsis, fils de Tirgaota.
- Prénoms féminins : Amage, Damaspi, Farusha, Kianre, Mandane, Parmis, Tabiti, Tirgaota, Uparmiya, Zarinaia.
- Prénoms masculins : Aduthuma, Anacharsis, Chyklures, Haganasha, Ishpakai, Madyes, Nahapana, Octomada, Palakus, Sauromakes.

Daéronais

Les Daéronais peuplent le Sud de l'Ouespéro, en bordure de la mer Mésienne. Ils ont adopté la culture, les traditions et le mode de vie des Haut-Elfes, vivant en harmonie avec la nature et prenant soin de celle-ci. On les décrit comme étant de taille moyenne, avec un teint, des yeux et des cheveux pâles. Ils savent tirer le meilleur parti de la nature, que cela soit au combat ou pour le commerce.

- Langue : Celfique.
- Noms : les Daéronais portent les mêmes noms que les Elfes sylvains.

Khémite

Les Khémites sont un des premiers peuples humains à avoir démarré une civilisation. Ils peuplent l'extérieur de l'Ouespéro, sur le delta d'un important fleuve se jetant dans la mer Mésienne. Ce fleuve sillonne tel un serpent dans le désert d'Awar. Ils sont les précurseurs des Nantoliens depuis plus d'un millénaire et ont fortement influencé leurs voisins, notamment les Nantoliens et les Orrins de l'autre côté de la Mésienne. Ils sont reconnus notamment pour leur architecture et leurs techniques de construction avancées dans le désert, leur culture et leur religion, leurs rois pharaons ainsi que leur tombeau.

- Langue : Khémite.
- Noms de famille : Fakara, Isiru, Khufu, Nekhet, Nile, Osiros, Pharos, Saqqara, Senu, Wadjet.
- Prénoms féminins : Ahmose, Aya, Femi, Heba, Hetepheres, Iahmesu, Meritites, Nefertiti, Nubia, Zahra.
- Prénoms masculins : Akhenaten, Cheops, Djoser, Imhotep, Khafra, Menes, Neferkare, Ramses, Seti, Tutankhamun.



Nantolien

Les Nantoliens sont le premier peuple humain de l'Ouespéro à démarrer sa civilisation. Ils peuplent la Nantolie, une région montagneuse dans le Sud-Est du continent, depuis des millénaires, cohabitant avec les nains bruns. Les Nantoliens d'aujourd'hui sont les descendants des grands empires et royaumes ayant chuté dans les derniers siècles tentant de reconstruire leur civilisation. Leur apparence varie grandement à cause des différentes populations tissant son paysage ethnique, mais le Nantolien moyen est petit, sa peau est basanée, et ses cheveux et yeux sont plutôt foncés.

- Langue : Nantolien.
- Noms de famille : les Nantoliens ne portent pas de noms de famille. Cependant, le nom des parents est généralement donné à l'aîné de chaque sexe. Afin de se différencier, un nombre est utilisé comme nom de famille. Par exemple, pour une famille dont les parents sont Uruatti 1^{er} (père) et Gussala 2^e (mère), le fils aîné s'appellerait Uruatti 2^e, le second fils pourrait s'appeler Happiti 1^{er}, la fille aînée s'appellerait Gussala 3^e, et la seconde fille pourrait s'appeler Harapsili 1^{ère}. Ces séquences recommencent à 1 lorsqu'un nouveau prénom est utilisé ou au début d'une nouvelle lignée.
- Prénoms féminins : Ammaniya, Danuhepa, Ehliniya, Gussala, Harapsili, Ishtapayi, Kilunauzzi, Nikkalati, Paduniya, Shummiri, Wallina.
- Prénoms masculins : Alaksandu, Demeshu, Genth, Happiti, Kateshapi, Muwatti, Pashkuwa, Radamania, Tydhaliya, Uruatti.

Narimite

Les Narimites sont un autre peuple important du paysage continental à l'extérieur de l'Ouespéro. Environ huit siècles après les Khémites, leurs voisins avec lesquels ils partagent de nombreuses similarités, ils ont bâti leur première civilisation entre deux fleuves fertiles en plein dans le désert du Tagar. Ce désert est situé à l'Est de l'Awar, désert des Khémites, au Sud-Est de la Nantolie, et au Sud du haut-plateau Utarmien. Leur histoire est mélangée avec celle des nains bruns habitant la même région. On attribue à cette région plusieurs inventions importantes, telle la roue, la brique, l'écriture cunéiforme, l'irrigation, la céramique, les mathématiques, l'astronomie et la cartographie.

- Langue : Akkimien.
- Noms de famille : les Narimites ne portent généralement pas de nom de famille. Certains arborent un nom évoquant un important trait de caractère. Lorsque deux Narimites dans la même communauté portent le même prénom, alors ils utilisent le nom de leur père afin de se différencier, par exemple Shalmaneser fils de Gigim et Istar fille de Zaidu.
- Prénoms féminins : Anatu, Bahu, Gelal, Istar, Markinin, Muku, Shammuramat, Tiamat, Tishku, Zirabba.
- Prénoms masculins : Adiur, Cheriba, Gigim, Lidamun, Maskim, Ninos, Shalmaneser, Sharukin, Tukultu, Zaidu.



Norrien

Les Norriens peuplent les régions septentrionales du continent d'Ouespéro. Ils sont répartis en différentes tribus vivant principalement de pêche, de chasse, de cueillette et d'élevage de bêtes, complétant leur alimentation avec des produits d'une agriculture frêle et chétive en raison des basses températures de ces régions. On décrit les Norriens comme étant de grande taille, avec un teint, des yeux et des cheveux pâles. Ils sont de redoutables combattants et des explorateurs hors-pair.

- Langue : Norrois.
- Noms de famille : Agnarsdotter, Bager, Carlsson, Hagen, Kjær, Lindholm, Næss, Olofsdotter, Strøm, Ulfsson.
- Prénoms féminins : Auðr, Brynhildr, Edda, Fríða, Gunna, Katla, Myrgjol, Rúna, Sólveig, Vígdís.
- Prénoms masculins : Áleifr, Einarr, Hálfðan, Ingimárr, Magni, Óttarr, Ragnarr, Snorri, Þórleifr, Yngvarr.

Onérique

Les Onériques sont une famille de plusieurs tribus, clans ou sous-peuples distincts peuplant deux régions de l'Ouespéro : la première, une péninsule continentale située dans la mer Mésienne, et la seconde, l'île de Sicagie, à proximité de la première et dans la mer Mésienne. Ils sont reconnus pour leur gastronomie, leur ambition à devenir une puissance militaire et navale, mais également pour leur hospitalité, leur loyauté et leur amour de l'art. On les décrit comme étant de taille moyenne, avec des yeux et cheveux foncés, et un nez aquilin.

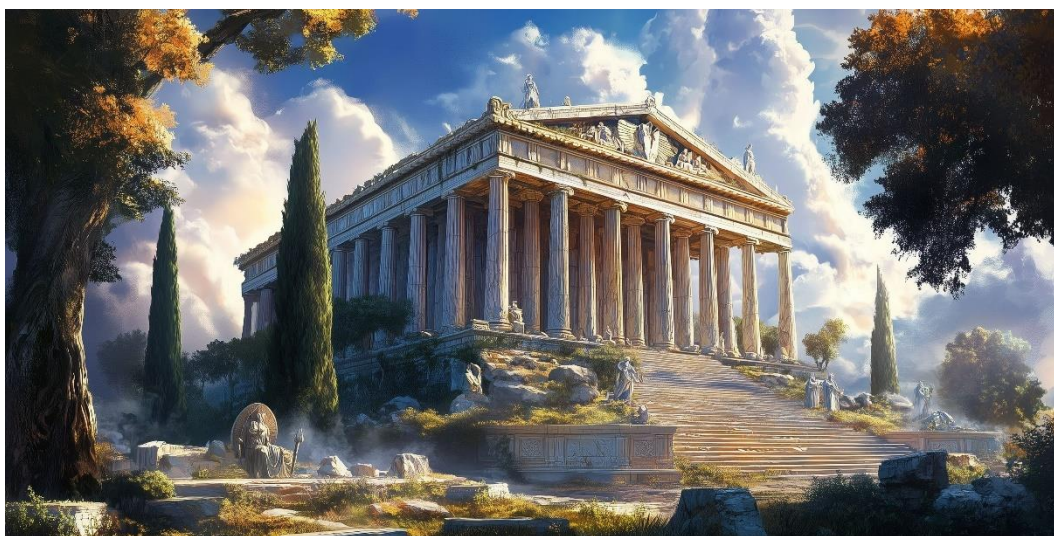
- Langue : Onérique.
- Noms de famille : Acampora, Ceretti, Dicastelli, Ezzio, Fonzo, Lugano, Passi, Santis, Trimboli, Zibello.
- Prénoms féminins : Alagia, Cara, Diana, Emelosin, Gili, Jabella, Milia, Orelia, Sibillia, Verita.
- Prénoms masculins : Bonadeus, Fioretto, Humilis, Luzio, Napoli, Polo, Rizado, Santo, Tieri, Volta.



Orrin

L'origine noble des Orrins remonte au peuple des Thronopoi, originaire du Derebon dans l'Ancien-Monde. Ils habitent l'Orrinie, un pays situé dans une péninsule montagnarde au Sud de l'Ouespéro, entourée par la mer Aspidée et la mer Mésienne. Leur culture guerrière, architecturale et artistique a le potentiel d'être exportée dans tous les confins de l'Ouespéro. Souvent en proie à des luttes internes et déchirantes, ils sont divisés en plusieurs entités géopolitiques et États croupions. Ils sont décrits comme étant de petite taille, avec des yeux et cheveux foncés.

- Langue : Orrinique.
- Noms de famille : Aetos, Bringas, Condos, Galanis, Hondros, Komnena, Lykaïos, Maleina, Sideris, Xiphilinos.
- Prénoms féminins : Alexandra, Ariadnh , Constantina, Eritha, Irene, Karpathia, Korinsia, Poulxeria, Sophia, Theodora.
- Prénoms masculins : Amphimedes, Demetrios, Ekhinos, Glaukos, Heracles, Klymenos, Orestes, Photios, Radamanqus, Valens.



Sophithéon

Les Sophithéons partagent leur origine avec les Orrins. On dit d'eux qu'ils sont le miroir de la civilisation orrinique, tant sur leur apparence physique qu'au plan de leurs coutumes et de leurs valeurs. Ils sont établis dans une péninsule montagnarde au Sud de l'Ouespéro, situés entre les Thrïxes au Nord et les Orrins au Sud. Ils se distinguent des Orrins notamment pour leur système monarchique opposé à la démocratie orrinique, leur culture accordant plus d'importance au militarisme et moins aux arts, ainsi que pour leur dialecte et leurs pratiques religieuses.

- Langue : Orrinique.
- Noms : les Sophithéons portent les mêmes prénoms que les Orrins. En revanche, ils ne portent pas de nom de famille. Ils adoptent plutôt un surnom simple divisé en deux parties. La seconde représente une caractéristique de l'individu, par exemple sa profession ou sa région natale. La première partie est un déterminant accordé avec la seconde partie. Par exemple, pour une caractéristique, la Grande, le Chauve ; pour une profession, le Forgeron, la Tisserande ; pour une région natale, du Ponton, de la Rivière, de Skotúrio.

Svite

Les Svites peuplent les contrées marécageuses du Nord, voisins des nains gris et des Vodyanoy. La rareté des ressources dans leur habitat en fait des êtres de simplicité, préférant le naturel à l'artificiel, abhorrant le gaspillage et ne combattant que lorsque cela est réellement nécessaire. Ils sont organisés en petites communautés matriarcales plaçant le bien de la famille avant celui de l'individu. La plupart de ceux qui s'aventurent à l'extérieur de leur territoire le font pour tenter d'améliorer leur sort et celui de leur communauté.

- Langue : Svite.
- Noms de famille : les Svites ne portent pas de nom de famille. Lorsque deux individus de la même communauté portent le même nom, ils se différencient en énonçant le nom de leur mère, par exemple Mykolas fils de Daina et Aldona fille d'Ugne.
- Prénoms féminins : Aldona, Audra, Daina, Jadvyga, Morta, Rami, Rasa, Smilte, Ugne, Vilte.
- Prénoms masculins : Azuolas, Bronislovas, Domantas, Galetī, Gediminas, Kajus, Mykolas, Petras, Raulo, Valter.

Thrix

Les Thrixes sont originaires des montagnes et vallées chaudes du Sud, voisins et adversaires des Orrins. Ils sont animés par une culture de farouches combattants et menés par une élite guerrière. Au sein de ce peuple, l'homme et la femme occupent les mêmes fonctions, et il n'est pas rare qu'un homme agriculteur fonde une famille avec une soldate. Ils s'engagent fréquemment comme mercenaires auprès des peuples voisins dans l'espoir de trouver la gloire et le butin.

- Langue : Thrix.
- Noms de famille : les Thrixes ne portent généralement pas de nom de famille. Certains arborent un nom évoquant un important trait de caractère. Lorsque deux Thrixes dans la même communauté portent le même prénom, alors ils utilisent le nom de leur père afin de se différencier, par exemple Agron fils de Haemus et Meda fille de Teres.
- Prénoms féminins : Abrotonum, Alcippe, Anchiroe, Asteria, Gepaepyris, Meda, Menippe, Ossa, Rhodope, Theano.
- Prénoms masculins : Agron, Charnabon, Haemus, Langarus, Mostis, Rhesus, Teres, Thrix, Zalmoxis, Zyraxes.

Vrygien

L'origine ancienne des Vrygiens remonte à la contrée de Rubherlon dans l'Ancien-Monde. Depuis le début de leur existence, les Vrygiens sont les voisins des Orrins, parfois des alliés, parfois des ennemis. Leur culture, leur religion et leur langue ont évolué en parallèle avec celle des Orrins, ce qui en fait des sœurs distinctes mais plutôt semblables. Ils sont un des peuples de la Nantolie, une région méridionale à l'Est de la mer Aspidée et de l'Orrinie. Ils s'y sont installés dans les siècles récents, profitant d'un important vacuum causé par la chute des grands royaumes et empires de la région.

- Langue : Vrygien.
- Noms de famille : Aetas, Bringon, Cundun, Galane, Hundras, Komenon, Lykanie, Naleia, Philinon, Sirides.
- Prénoms féminins : Abrotonna, Cankironna, Eristhia, Gyrpaneris, Karmethia, Lariannpe, Menisia, Poussaris, Soroppe, Theadra.
- Prénoms masculins : Acmon, Dymas, Gordias, Hekion, Midas, Mygdon, Nannacles, Otreus, Pelops, Tantalos.

Infernon

L’Infernon est un humain ayant une ascendance infernale, soit un parent ou un lointain ancêtre appartenant à une espèce infernale, par exemple un démon. Cet ancêtre leur confère certains pouvoirs et une robustesse surnaturelle en lien avec leur origine ténébreuse. Physiquement, ils ressemblent en tout point aux humains. Leur teint, leur pilosité et leurs yeux sont généralement très foncés. Leur peau les trahit par de faibles reflets rougeâtres, pourpres, violacés, ou un mélange de ces couleurs, agrémentant leur beauté. Également, ils sont également trahis par certains traits infernaux lorsqu’ils apprennent à contrôler et à manifester ceux-ci. On peut retrouver des Infernons partout en Ouespéro, mais leur présence est souvent associée à de sombres présages, si bien que le commun des mortels les évite, et certains tenteront même de les éliminer.



- Attributs : +1 en Esprit, +1 en Présence, +1 à un attribut différent au choix.
- **Porteur de torche.** Le personnage acquiert gratuitement le pouvoir Souffle empoisonné. Une fois par jour, il peut projeter des flammes dans un cône de 4,5 mètres. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. En cas d'échec, une créature reçoit un nombre de points de dégâts de feu égal à un nombre de d4 égal au modificateur d'Esprit du personnage (minimum 1). En cas de réussite, une créature ne reçoit que la moitié des points de dégâts. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
- **Résistance infernale.** Le personnage acquiert la résistance aux dégâts de feu et de poison.
- **Forme infernale.** Chaque fois que le tiers du personnage augmente, il acquiert une des transformations suivantes. Une fois par tour, par une action, il peut activer une transformation qu'il a acquise. Il peut mettre fin à la transformation par une action. La transformation dure au plus une minute. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
 - **Âme infernale (tiers 2 ou 3).** Une paire d'ailes spectrales et ténébreuses apparaissent dans le dos du personnage, lui conférant une vitesse de vol égale à sa vitesse de marche. Une fois par tour, pendant que la transformation est active, lorsque le personnage inflige des points de dégâts par une attaque ou un pouvoir, il peut infliger un nombre de points de dégâts de feu supplémentaires égal à son modificateur de Présence (minimum 1).
 - **Émanation ténébreuse.** Un épais nuage de ténèbres émane de la bouche et des yeux du personnage. Il émet des ténèbres dans un rayon de 4,5 mètres. L'effet compte comme un pouvoir dont le niveau dépend du tiers du personnage (tiers 1 : niveau 2, tiers 2 : niveau 3, tiers 3 : niveau 5). Toute créature terminant son tour en étant située dans les ténèbres reçoit un nombre de points de dégâts de poison égal à son modificateur de Présence (minimum 1). Une fois par tour, pendant que la transformation est active, lorsque le personnage inflige des points de dégâts par une attaque ou un pouvoir, il peut infliger un nombre de points de dégâts de poison supplémentaires égal à son modificateur de Présence (minimum 1).
 - **Voile infernal.** Les yeux du personnage s'enflamment et des ailes de feu apparaissent dans son dos. Toute créature ennemie située à 3 mètres ou moins de sa position et voyant le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de *Performance* opposé au test passif de *Performance* du personnage. En cas d'échec, une créature est apeurée par le personnage jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Une fois par tour, pendant que la transformation est active, lorsque le personnage inflige des points de dégâts par une attaque ou un pouvoir, il peut infliger un nombre de points de dégâts de feu supplémentaires égal à son modificateur de Présence (minimum 1).
- **Langues :** le personnage apprend la langue du peuple au sein duquel il a été élevé ainsi qu'une langue supplémentaire au choix.
- **Noms :** le personnage porte un prénom et un nom de famille en fonction du peuple au sein duquel il a été élevé. Son prénom est généralement sélectionné afin d'évoquer ses origines infernales.
- **Vitesse :** 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- **Taille :** Moyenne (140+2d20 cm)
- **Poids :** 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d6 (normal), 26+1d6 (surpoids), 32+1d10 (obèse).
- **Âge :** 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 159 ans (âge mur), 160 ans et plus (vénérable).

Minotaure

Les minotaures sont des hommes-animaux, hybrides entre humains et bovins. Ils sont dotés d'une grande de taille et d'une carrure physique impressionnante, voire intimidante. Deux solides cornes ornent le front du minotaure, et celui-ci n'hésitera pas à s'en servir afin de se défendre ou de se dégager un passage. Les minotaures sont originaires d'îles dans la mer Mésienne, au Sud de la mer Aspidée et de l'Orris. Ils y ont autrefois établi une brillante civilisation avant d'être conquis par les Orrins peu après leur migration en Ouespéro. Leurs cités et habitations sont organisées en dédales rappelant un labyrinthe qu'ils naviguent avec habileté grâce à leurs facultés extraordinaires de repérage.



- Attributs : +1 en Sensibilité, +2 en Vigueur.
- **Carrure imposante.** Le personnage peut acquérir à rabais les talents Athlétisme et Résistance. Il peut également ajouter un bonus égal à son tiers de personnage à ses tests de *Performance* lorsqu'il tente d'intimider une ou plusieurs créatures. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- **Cornes.** Le personnage est doté de cornes qu'il peut utiliser par un test de *Mêlée* afin d'infliger 1d6 points de dégâts perçants additionnés à sa Force. Il peut utiliser les capacités suivantes avec celles-ci.
 - Il peut utiliser ces cornes avec les talents Arts martiaux, Frappe puissante, Frappe précise et Point de conscience puisqu'elles sont considérées comme des membres de son corps.
 - Lorsqu'il effectue l'activité **Course** pendant son tour, il peut effectuer une attaque de mêlée avec ses cornes en action libre s'il court en ligne droite sur une distance d'au moins 6 mètres directement avant d'effectuer cette attaque. S'il acquiert le talent Charge, il peut utiliser ses cornes avec ce talent et la distance de la course en ligne droite est réduite à 3 mètres.
 - Lorsqu'il effectue l'activité **Bousculade** avec ses cornes, il repousse la cible de 3 mètres plutôt que de 1,5 mètres.
- **Labyrinthe.** Le personnage peut ajouter un bonus égal à son tiers de personnage à ses tests de *Survie* lorsqu'il tente de se déplacer sans se perdre ou d'identifier où se trouve le Nord relativement à sa position actuelle. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- Langues : Orrinique, +1 au choix.
- Noms : les minotaures ne portent pas de nom de famille, et ils portent généralement une version raccourcie des prénoms des Orrins.
- Prénoms féminins : Ariadnh, Dora, Kitane, Nire, Nisia, Pakie, Rhita, Shopa, Stina, Xandra.
- Prénoms masculins : Arane, Bansabi, Durri, Itaj, Jadikira, Kibanos, Pores, Rada, Titiku, Widins.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (180+2d10 cm)
- Poids : 13+1d4 (dénutrition), 17+1d6 (maigre), 23+1d6 (normal), 29+1d8 (surpoids), 37+1d8 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 20 ans (adulte), 21 à 34 ans (âge mur), 35 ans et plus (vénérable).



Nain

Les nains sont des êtres trapus et poilus. Malgré leur petite taille, leur force physique et leur endurance ne doivent pas être sous-estimées. Leur corps s'est adapté à leur mode de vie dans des réseaux souterrains de grottes et de tunnels. Cette dure réalité exige d'eux qu'ils contribuent à toutes les facettes de leur communauté, il est donc rare de voir un nain se spécialiser dans un seul domaine d'expertise.

- Attributs : +2 en Vigueur.
- **Débrouillard.** Le personnage peut acquérir à rabais le talent Artisanat.
- **Larges épaules.** Lorsqu'on calcule la capacité de charge et l'encombrement du personnage, son score de Vigueur est multiplié par 7,5 kg plutôt que par 5 kg.
- **Résilience naine.** Le personnage se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets et pouvoirs de poisons. Il est également résistant aux points de dégâts de poison, et son seuil de tolérance à l'alcool augmente de 1.
- **Vision nocturne.** Le personnage voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 18 mètres (12 cases). Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs.
- Langues : +1 au choix.
- Noms : les nains habitent en clans rassemblant les membres d'une même famille. Lorsqu'un nain naît, les aînés du clan lui assignent un prénom et il adopte le nom de famille du clan. Ces noms appartiennent au clan, si bien que lorsqu'un individu déshonore son clan, ses noms peuvent lui être retirés. Il est ensuite interdit à l'individu de porter ces noms par les lois sacrées naines.
- Vitesse : 1,25 mètres par seconde (7,5 mètres / 5 cases par action)
- Taille : Moyenne (110+3d10 cm)
- Poids : 20+1d8 (dénutrition), 28+1d6 (maigre), 34+1d6 (normal), 40+1d8 (surpoids), 48+1d8 (obèse).
- Âge : 0 à 14 ans (enfant), 15 à 49 ans (adolescent), 50 à 149 ans (adulte), 150 à 349 ans (âge mur), 350 ans et plus (vénérable).



Nain blanc

Les nains blancs et les nains gris partagent leurs origines. Ces deux peuples se sont étendus dans les collines et prairies marécageuses du Nord depuis les chaudes chaînes de montagnes du Sud. Alors que les nains gris se sont répandus dans les plaines tempérées de l'Ouespéro, les nains blancs résident dans les montagnes glaciales de l'extrême-Nord du continent. Le climat extrêmement hostile de leur habitat exige d'eux qu'ils maîtrisent toutes les facettes de leur existence. Ils s'aventurent rarement à l'extérieur de ces montagnes, mais lorsqu'ils le font, ils apprécient la simplicité et facilité du mode de vie des autres peuples, s'en moquant même parfois.

- Attributs : +1 en Coordination.
- **Climat rigide.** Le personnage peut acquérir à rabais le talent Athlétisme.
- Langue : Zurain.
- Noms de famille : Dumagis, Lahkunen, Myaliken, Palovion, Rankas, Saarizen, Sfertnmis, Toivolnen, Torhtien, Vorlaine.
- Prénoms féminins : Ailogri, Aldeaja, Danauha, Hellimoma, Kafanni, Mernulyn, Nelahvete, Odeevin, Paivana, Thorirja.
- Prénoms masculins : Brokinto, Broshaini, Egvari, Jarigo, Kulevar, Otsomin, Reini, Tampio, Uvoitto, Zulos.

Nain brun

Les nains bruns sont endurcis par les guerres ravageant les chaudes montagnes qu'ils habitent depuis des millénaires. Devant perpétuellement améliorer leurs sociétés afin de survivre aux incessantes invasions, ils ont dû parfaire autant leur aptitude au combat que la qualité des armes et outils qu'ils fabriquent. Ils sont mus par la quête de richesse et de trésors, mais également par des rêves de gloire et d'héroïsme. Leur teint est basané et leurs yeux et cheveux sont foncés. Parmi les peuples nains, ils sont les plus petits, mais également les plus costauds.

- Attributs : +1 en Agilité.
- **Fantassin.** Le personnage peut acquérir à rabais le talent Mêlée.
- Langues : les nains bruns parlent une des trois langues montagnardes, en fonction de leur chaîne de montagnes d'origine (Cassite, Kroumien, Ulamite). Il existait autrefois cinq langues montagnardes, deux sont aujourd'hui éteintes.
- Noms : les nains peuplant le Krûmir portent les noms listés ci-dessous, à l'opposé des nains peuplant l'Haemus et les environs, qui portent les mêmes noms que les Nains gris.
- Noms de famille : Bartios, Covkesch, Dutamnirr, Dvorunga, Kaschkug, Potoviun, Riznieb, Sfurtnov, Volinkva, Yaluwri.
- Prénoms féminins : Danilfa, Dodrashti, Hakana, Kaldea, Lzogrish, Mekimora, Nevranete, Thorinda, Xnjortubene, Zurnulyn.
- Prénoms masculins : Brishal, Brokshuk, Darevag, Giorrgo, Ravumin, Reirciw, Shingom, Skurvatin, Udamar, Zassub.

Nain gris

Les nains gris ont quitté les chaudes chaînes de montagnes du Sud afin de s'étendre dans les collines et prairies marécageuses du Nord. Ils ont su s'acclimater au climat froid et sauvage qui les attendait grâce à leur débrouillardise ainsi qu'à leur bonne constitution. Ces traits en font d'ailleurs d'excellents compagnons. Ils se sont ensuite répandus dans la grande plaine d'Ouespéro. Leur soif d'exploration et de leur grande curiosité poussent les plus impétueux d'entre eux à l'aventure. Parmi les peuples nains, ils sont de taille moyenne, plus grands que les nains bruns mais plus petits que les nains blancs.

- Attributs : +1 en Sensibilité.
- **Rigueur naine.** Le personnage peut acquérir à rabais le talent Résistance.
- Langue : Squerzèle.
- Noms de famille : Bartos, Dudarnirr, Dvorand, Koschkag, Popoviln, Prokesch, Rizniek, Strutnov, Volinsky, Yalowski.
- Prénoms féminins : Bogdan, Bratislyn, Daria, Draga, Goranka, Janitz, Kardas, Mirosla, Pribal, Zdeskath.
- Prénoms masculins : Bogunsz, Boril, Bozo, Gorzy, Ludomir, Milenkom, Radek, Sreten, Volomur, Vuknar.



Petit-Gens

Les Petit-Gens sont des humanoïdes de petite taille au gabarit similaire à celui des elfes. Sveltes et élancés, leurs oreilles sont courtes et pointues. Malgré ces ressemblances, ils partagent plutôt leurs origines avec les nains, ce qui explique leurs nombreux talents, leur affinité avec les collines et les montagnes, ainsi que leur amour des objets brillants ou précieux. Leur corps se meut facilement et ils sont incroyablement habiles. La chance semble leur sourire lorsqu'ils en ont le plus besoin. Craintifs envers les inconnus et le danger, ils sont néanmoins de bons vivants et apprécient le succès et la victoire.

- Attributs : +1 en Agilité, +1 en Coordination.
- **Chanceux.** Le personnage possède 2 points de chance. Le fonctionnement est identique au don Chance extraordinaire, et ces points sont cumulables avec les points conférés par ce don.
- **Vivacité.** Le personnage peut acquérir à rabais les talents Acrobaties et Roublardise. Lorsqu'il tente de traverser la case d'une créature hostile, il réussit automatiquement son test d'Acrobaties si la catégorie de taille de cette créature est supérieure à la sienne.
- Langues : +1 au choix.
- Noms : les Petit-Gens ne portent pas de nom de famille. Ils portent souvent un surnom court, composé de 2 ou 3 mots qui décrivent bien les décrivent bien. Il n'est pas rare que ce surnom soit transmis à leurs descendants, de la même manière qu'un nom de famille, si ce surnom s'applique également à ces descendants.
- Vitesse : 1 mètre par seconde (6 mètres / 4 cases par action)
- Taille : Petite (80+2d10 cm)
- Poids : 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d4 (normal), 23+1d6 (surpoids), 29+1d8 (obèse).
- Âge : 0 à 9 ans (enfant), 10 à 19 ans (adolescent), 20 à 54 ans (adulte), 55 à 99 ans (âge mur), 100 ans et plus (vénérable).

Savákti

Il y a plusieurs siècles, les Savákti ont entrepris un pèlerinage depuis leurs terres ancestrales en Orient, une vallée fertile entre jungles et déserts. On les retrouve aujourd'hui dans les régions montagnardes, cohabitant avec les nains bruns. La raison de ce périple est inconnue, mais les rumeurs racontent qu'ils peuvent voir, entendre et même communiquer avec les esprits. En réalité, les Savákti sont souvent distraits et rêveurs et accordent beaucoup moins d'importance aux possessions matérielles que les autres peuples de Petit-Gens, préférant la poursuite de la connaissance occulte et magique.

- Attributs : +1 en Esprit.
- **Parole silencieuse.** Le personnage peut communiquer par télépathie avec une créature située à 18 mètres (12 cases) ou moins de sa position. Il ne peut communiquer qu'avec une seule créature à la fois de cette manière. Il doit communiquer des mots dans une des langues qu'il connaît. Il ne peut communiquer des gestes ou des mouvements. La créature ne peut répondre, elle ne peut qu'entendre dans sa tête la voix et les paroles du personnage.
- Langue : Cassite.
- Prénoms féminins : Agnis, Indratua, Kirta, Nasatyanna, Pritasva, Pryia, Shattiara, Tvaishar, Varuna, Wasashatta.
- Prénoms masculins : Artadhama, Indratan, Marasatra, Mazdhan, Mitra, Parattarna, Parshatar, Shaytar, Shuttan, Tushratta.

Salamandre

Les salamandres sont des humanoïdes similaires aux humains, mais dotés de traits reptiliens telles des écailles entre lesquelles on peut y voir brûler des flammes intérieures. Ce sont des élémentaires associés au Feu qu'on retrouve principalement dans les montagnes volcaniques, ce qui leur vaut le surnom de « vulcains ». La majorité peuple une île dans l'océan hyperboréal située entre l'Ouespéro et l'Hyperborée, sur laquelle de nombreux volcans sont actifs. On en retrouve également une poignée dans les quelques volcans de la Sicagie, de l'île de Thýlas (dans la mer Aspidée, en Orris) et des montagnes de Kroumir. Ce sont de talentueux artisans lorsque leur expertise nécessite la manipulation du feu.



- Attributs : +1 en Coordination, +1 en Esprit, +1 en Sensibilité.
- **Dextérité ignée.** Le personnage peut acquérir à rabais talent Artisanat. Il peut également ajouter un bonus égal à son tiers de personnage à un test d'*Artisanat* lorsqu'il utilise le feu, par exemple en forgeant une pièce d'armure. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- **Élémentaire.** Le personnage appartient à la catégorie de créature *Élémentaire* plutôt qu'*Humanoïde*. De plus, lorsqu'il effectue un jet de sauvegarde contre un pouvoir, il ajoute un bonus égal à son tiers de personnage au jet. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- **Feu intérieur.** Le personnage acquiert à rabais le talent Intuition. Il acquiert également les capacités suivantes.
 - Il peut également dépenser 10 points d'Énergie par heure afin d'émettre une douce chaleur dans un rayon de 3 mètres. Toute créature située dans cette zone est épargnée du climat froid.
 - Il est résistant aux points de dégâts de feu.
 - Il peut canaliser le pouvoir Contrôle du Feu au niveau 1 de manière innée. Il peut en faire ainsi un nombre de fois égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. S'il acquiert ce pouvoir, il peut le canaliser normalement ou en utilisant cette capacité.
 - Il peut remplacer une de ces utilisations par le niveau 2 du pouvoir Arme enflammée ou le niveau 2 du pouvoir Projectiles ardents. Il peut en faire ainsi un nombre de fois égal à son tiers de personnage.
- Langues : Vulcain, +1 au choix.
- Noms : les salamandres portent un prénom et ne portent pas de nom de famille. Ils révèlent rarement leur vrai nom à ceux qui n'ont pas pleinement gagné leur confiance. Ils adoptent un surnom composé d'une syllabe de leur prénom et du terme « dolla », qui signifie feu dans leur langue. Par exemple, une salamandre nommée Bikda pourrait porter le surnom Bikdolla.
- Prénoms féminins : Bikda, Bjingadr, Ellatha, Gauthjar, Kirveig, Margjal, Ravgna, Siruna, Sunla, Vigahia.
- Prénoms masculins : Daniru, Davleit, Guleifar, Ingeika, Isseitar, Magnivr, Mikhri, Nyhvlo, Ragnet, Sammotr.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (140+2d20 cm)
- Poids : 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d6 (normal), 26+1d6 (surpoids), 32+1d8 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 159 ans (âge mur), 160 ans et plus (vénérable).



Sang-dragon

Le Sang-dragon est un humain ayant une ascendance draconique, soit un ancêtre lointain appartenant à une espèce draconique. Leur apparence varie grandement en fonction de la puissance de cet ancêtre. Certains Sang-dragon sont similaires en tout point aux humains, d'autres prennent littéralement la forme d'un dragon bipède et dénué d'ailes. Ils sont trahis par leur taille largement supérieure à celle des humains et un impressionnant gabarit physique. Ils combinent la curiosité de l'humain avec une constitution surnaturelle, des pouvoirs surnaturels et une beauté surnaturelle conférés par leur ascendance. Un de ces pouvoirs est un souffle magique et élémentaire spécifique à la nature de leur ancêtre.



- Attributs : +1 en Esprit, +1 en Présence, +1 en Vigueur.
- **Apprentissage accéléré.** Le personnage débute avec 2 points d'Apprentissage supplémentaires et acquiert 1 point d'Apprentissage supplémentaire à chaque fois qu'il atteint un niveau étant un multiple de 4 (4, 8, 12, 16 et 20).
- **Héritage draconique.** Le personnage possède un ancêtre appartenant à une des variétés ci-dessous. Il acquiert gratuitement le talent Résistance et est résistant au type de dégâts associé à cette variété.
- **Souffle draconique.** Le personnage est doté d'un souffle draconique variant en fonction de la variété de son héritage. Il peut utiliser ce souffle une fois par tour, par une action, en dépensant 15 points d'Énergie. Lorsqu'il en fait ainsi, toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde opposé à son test passif de *Résistance*. Une créature reçoit tous les points de dégâts en cas d'échec ou seulement la moitié en cas de réussite. Il peut utiliser ce souffle un nombre de fois égal à son modificateur de Vigueur (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
 - Ce souffle inflige 1d6 points de dégâts additionnés à la moitié de sa Puissance.
 - Lorsqu'il atteint le tiers 1, il inflige 2d6 points de dégâts additionnés à la moitié de sa Puissance.
 - Lorsqu'il atteint le tiers 2, il inflige 1d6 points de dégâts additionnés à sa Puissance.
 - Lorsqu'il atteint le tiers 3, il inflige 2d6 points de dégâts additionnés à sa Puissance.
- **Langues :** le personnage apprend la langue du peuple au sein duquel il a été élevé ainsi qu'une langue supplémentaire au choix. Cette langue peut être le Vulcain, à la discrétion du maître de jeu.
- **Noms :** le personnage porte deux noms. Il porte un prénom et nom associé au peuple au sein duquel il a été élevé. Il porte également un prénom draconique qu'il utilise afin de se distinguer auprès des dragons et des autres Sang-dragons. Il utilise rarement ce nom avec les autres espèces et préfère le garder secret. La plupart des Sang-dragons adoptent un surnom évoquant leur variété, par exemple Rhogar le Rouge.
- **Prénoms féminins :** Akara, Biril, Daara, Farahn, Korinn, Mishann, Nnala, Perraia, Sora, Uadijt.
- **Prénoms masculins :** Arijha, Balasr, Donarii, Gheshkan, Kyriiv, Medran, Pandej, Rhogar, Shaminn, Tharuin.
- **Vitesse :** 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- **Taille :** Moyenne (180+3d10 cm)
- **Poids :** 13+1d4 (dénutrition), 17+1d6 (maigre), 23+1d6 (normal), 29+1d8 (surpoids), 37+1d8 (obèse).
- **Âge :** 0 à 5 ans (enfant), 6 à 14 ans (adolescent), 15 à 34 ans (adulte), 35 à 54 ans (âge mur), 55 ans et plus (vénérable).

Variété	Type de dégâts	Zone	Jet de sauvegarde
Blanc (violet)	Froid	Cône de 4,5 mètres	<i>Résistance</i>
Bleu	Électricité	Ligne de 1,5 mètres par 9 mètres	<i>Acrobaties</i>
Jaune	Psychique	Ligne de 1,5 mètres par 9 mètres	<i>Acrobaties</i>
Noir (indigo)	Acide	Ligne de 1,5 mètres par 9 mètres	<i>Acrobaties</i>
Orange	Tonnerre	Cône de 4,5 mètres	<i>Résistance</i>
Rouge	Feu	Cône de 4,5 mètres	<i>Résistance</i>
Vert	Poison	Cône de 4,5 mètres	<i>Résistance</i>

Sarne

Les Sarnes sont des hommes-animaux, hybrides entre humains et sangliers. Ils sont de grande taille et possèdent une forte constitution. Ils sont également dotés d'imposantes défenses qui en font de redoutables adversaires. Malgré leur apparence rustique, ils sont des diplomates compétents, dotés d'une éloquence développée. La culture de leur civilisation est raffinée et ils sont d'excellents navigateurs. Ils sont dispersés en cité-États sur l'île de Sicagie et la côte Sud de l'Ouespéro. Leur système d'administration combine monarchie militaire et chefferie tribale.



- Attributs : +1 en Présence, +1 en Sensibilité, +1 en Vigueur.
- **Couenne.** L'Esquive du personnage est égale à 11 additionné à son modificateur de Vigueur.
- **Défenses.** Le personnage est doté de redoutables défenses. Il peut les utiliser afin d'infliger 1d6 points de dégâts létaux perçants en effectuant un test de *Mêlée* et ajoute sa Force aux points de dégâts infligés.
- **Mutilation.** Lorsque le personnage effectue l'activité **Course** pendant son tour, il peut effectuer une attaque de mêlée avec ses défenses en action libre s'il court en ligne droite sur une distance d'au moins 4,5 mètres directement avant d'effectuer cette attaque. Si l'attaque réussit, 2d6 sont ajoutés aux points de dégâts infligés et les points de dégâts de l'attaque sont létaux et tranchants. De plus, la cible doit effectuer un jet d'*Athlétisme* opposé au test de *Mêlée* du personnage. En cas d'échec, elle tombe renversée au sol. Le personnage peut acquérir à rabais le talent Athlétisme.
- **Négociateur.** Le personnage peut acquérir à rabais le talent Diplomatie. Il est capable de communiquer des idées simples aux sangliers.
- Langues : Sarnique, +1 au choix.
- Noms de famille : Alsinei, Cala, Feluske, Havrna, Leprna, Masuna, Pumpli, Teithna, Veneka, Zertna.
- Prénoms féminins : Arzia, Cafatia, Fasti, Hasti, Lethi, Munatia, Ramtha, Sethra, Tanaquil, Vela.
- Prénoms masculins : Arnth, Caeles, Eivas, Karkunex, Larx, Marce, Puplie, Sethre, Spirue, Vipex.
- Vitesse : 1,75 mètres par seconde (10,5 mètres / 7 cases par action)
- Taille : Moyenne (160+3d10 cm)
- Poids : 15+1d4 (dénutrition), 19+1d6 (maigre), 25+1d6 (normal), 31+1d8 (surpoids), 39+1d10 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 69 ans (âge mur), 70 ans et plus (vénérable).



Satyre

Les satyres sont des humanoïdes hybrides. En-dessous de la ceinture, ils sont dotés d'une puissante paire de pattes et de sabots de bouc ou de chèvre. Au-dessus de la ceinture, ils possèdent le buste d'un ou d'une humaine. Leur front est orné d'une paire de cornes qu'ils n'hésitent pas à utiliser afin de se défendre. Ils habitent les forêts montagnardes, mais sont originaires d'un monde féérique. Ils transpirent la joie de vivre, l'exaltation et la jubilation, ce qui agace souvent les personnalités plus sérieuses, plaçant les satyres dans une situation précaire. La vie est une fête perpétuelle pour le satyre, toute occasion de festoyer étant légitime.

- **Attributs** : +1 en Agilité, +1 en Présence, +1 en Vigueur.
- **Allégresse**. Lorsque le personnage effectue un saut en longueur ou en hauteur, il peut utiliser un point de mouvement supplémentaire. Lorsqu'il en fait ainsi, il ajoute 1d8 multiplié à 0,3 mètres à la distance du saut. Il peut acquérir à rabais les talents Athlétisme et Performance.
- **Cornes et sabot**. Le personnage est doté de cornes et de sabots. Il peut les utiliser afin d'infliger 1d4 points de dégâts létaux contondants en effectuant un test de *Mêlée* et ajoute sa Force aux points de dégâts infligés.
- **Fée**. Le personnage appartient à la catégorie de créature *Fée* plutôt qu'*Humanoïde*.
- **Langues** : Sylvestre, +1 au choix. Beaucoup de satyres apprennent l'Orrinique.
- **Noms** : les satyres ne portent pas de nom de famille. En revanche, ils adorent donner des sobriquets à leurs amis et famille, se moquant affectueusement de ceux-ci. Ils portent les mêmes prénoms que les Orrins, en évitant toutefois les sonorités dures (tels les sons C/K/Q et X), préférant les sonorités mélodieuses (tels les sons L et S).
- **Vitesse** : 1,75 mètres par seconde (10,5 mètres / 7 cases par action)
- **Taille** : Moyenne (150+3d10 cm)
- **Poids** : 10+1d4 (dénutrition), 14+1d4 (maigre), 18+1d6 (normal), 24+1d6 (surpoids), 30+1d10 (obèse).
- **Âge** : 0 à 10 ans (enfant), 11 à 19 ans (adolescent), 20 à 39 ans (adulte), 40 à 69 ans (âge mur), 70 ans et plus (vénérable).





Skami

Les Skamis sont des hommes-animaux, hybrides entre humains et loups. Leur physique est décrit comme étant de constitution moyenne, couvert d'une épaisse fourrure alliant un ou plusieurs couleurs parmi le fauve, le blanc, le gris et le noir, et doté de crocs acérés. Ils se déplacent généralement en groupe, se méfiant des étrangers, même des individus issus de la même espèce mais d'un clan différent. On les retrouve dans les froides taïgas et les glaciales montagnes de l'Hyperborée et des continents adjacents, par exemple le Nord de l'Ouespéro.

- Attributs : +1 en Agilité, +1 en Présence, +1 en Sensibilité.
- **Fourrure nordique.** Le personnage est résistant aux points de dégâts de froid. Il est également immunisé aux effets du climat nordique extrême.
- **Meute.** Le personnage est capable de communiquer des idées simples aux loups. Il peut également pousser un hurlement par une action. Toute créature alliée située à 9 mètres ou moins de sa position entendant le hurlement, voyant le personnage et n'étant pas incapable se voit conférer l'avantage au test de sa prochaine attaque tant qu'il remplit les conditions précédentes. Le personnage peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son tiers de personnage. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette compétence. Enfin, il peut acquérir à rabais les talents Discipline et Intuition.
- **Morsure.** Le personnage est doté d'une puissante mâchoire. Il peut l'utiliser afin d'infliger 1d6 points de dégâts létaux perçants en effectuant un test de *Mêlée* et ajoute sa Force aux points de dégâts infligés.
- Langues : Skame, +1 au choix.
- Noms : les Skamis portent un prénom et ne portent pas de nom de famille. Ils révèlent rarement leur vrai nom à ceux qui n'ont pas pleinement gagné leur confiance. Ils adoptent un surnom composé d'une syllabe de leur prénom et adoptant une sonorité similaire à celle d'un grognement.
- Prénoms féminins : Alkhaia, Bikka, Ella, Gaddja, Jinga, Kirste, Maggara, Ravdna, Sira, Sunna.
- Prénoms masculins : Airu, Bavar, Davvet, Guthar, Heaika, Issat, Lemet, Mihkku, Nihlo, Sammo.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (140+3d10 cm)
- Poids : 10+1d4 (dénutrition), 14+1d4 (maigre), 18+1d6 (normal), 24+1d8 (surpoids), 32+1d10 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 69 ans (âge mur), 70 ans et plus (vénérable).

Sylphe

Les sylphes sont des humanoïdes similaires aux humains, mais dotés de caractéristiques féériques, telles des ailes de papillon, une peau scintillante et multicolore, et une odeur naturelle similaire rappelant la pluie ou la rosée du matin. Ce sont des élémentaires associés à l'Air qu'on peut retrouver dans des forêts d'arbres anciens. Les sylphes sont des êtres gracieux, se manœuvrant avec allégresse dans les vents, et sont dotés de magie leur permettant d'interagir avec la nature.



- Attributs : +1 en Agilité, +1 en Esprit, +1 en Présence.
- **Aéroporté.** Le personnage est doté d'une paire d'ailes similaire à celles d'un papillon qui lui confèrent une vitesse de vol égale à sa vitesse de marche. Il ne peut les utiliser s'il porte une armure moyenne ou lourde. Il peut également acquérir à rabais le talent Acrobaties.
- **Apparence merveilleuse.** Il acquiert à rabais le premier talent qu'il acquiert parmi la liste suivante : Diplomatie, Performance et Tromperie.
- **Élémentaire.** Le personnage appartient à la catégorie de créature *Élémentaire* plutôt qu'*Humanoïde*. De plus, lorsqu'il effectue un jet de sauvegarde contre un pouvoir, il ajoute un bonus égal à son tiers de personnage au jet. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- **Magie féérique.** Le personnage acquiert les capacités magiques suivantes.
 - Il peut canaliser le pouvoir Contrôle de l'Air au niveau 1 de manière innée. Il peut en faire ainsi un nombre de fois égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. S'il acquiert ce pouvoir, il peut le canaliser normalement ou en utilisant cette capacité.
 - Il peut remplacer une de ces utilisations par le niveau 1 du pouvoir Habiletés féériques ou le niveau 2 du pouvoir Flammes féériques. Il peut en faire ainsi un nombre de fois égal à son tiers de personnage.
- Langues : Sylvestre, +1 au choix.
- Noms : les sylphes portent un prénom et un nom de famille. Ils portent également un surnom évoquant un oiseau ou un insecte volant, qu'ils utilisent pour se désigner auprès des créatures terrestres.
- Noms de famille : Adloioa, Chaberi, Garlden, Liakibe, Mendere, Moribal, Nodauki, Sonokte, Talaste, Zubinoel.
- Prénoms féminins : Carinel, Ceascania, Dilanthe, Elaunia, Leshinia, Onuraid, Sicaea, Stevna, Tarilin, Tibera.
- Prénoms masculins : Caikaes, Derevet, Faiberes, Idiben, Ivantiu, Korino, Laebar, Saegaro, Sakario, Uniberlo.
- Vitesse : 1 mètre par seconde (6 mètres / 4 cases par action)
- Taille : Petite (80+2d10 cm)
- Poids : 11+1d2 (dénutrition), 13+1d2 (maigre), 15+1d4 (normal), 19+1d6 (surpoids), 25+1d8 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 99 ans (âge mur), 100 ans et plus (vénérable).



Triton

Parfois appelés « ondins », les tritons sont des humanoïdes similaires aux humains, mais dotés de mains et de pieds palmés, de branchies et d'une coloration légèrement bleutée ou verdâtre. Ce sont des élémentaires associés à l'Eau qu'on peut retrouver dans les fonds marins peu profonds, sur les plages chaudes et sur les îles à proximité de ces milieux marins. Ils possèdent une affinité avec l'eau et les créatures marines.



- Attributs : +1 en Agilité, +1 en Esprit, +1 en Vigueur.
- **Élémentaire.** Le personnage appartient à la catégorie de créature *Élémentaire* plutôt qu'*Humanoïde*. De plus, lorsqu'il effectue un jet de sauvegarde contre un pouvoir, il ajoute un bonus égal à son tiers de personnage au jet. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut remplacer ce bonus par l'avantage.
- **Émissaire des profondeurs.** Le personnage acquiert gratuitement le talent Athlétisme. Il acquiert également les capacités suivantes.
 - Il possède une vitesse de nage égale à sa vitesse de marche et il peut respirer sous l'eau.
 - Il est capable de communiquer des idées simples aux créatures aquatiques.
 - Il est résistant aux points de dégâts de froid.
 - Il peut canaliser le pouvoir Contrôle de l'Eau au niveau 1 de manière innée. Il peut en faire ainsi un nombre de fois égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. S'il acquiert ce pouvoir, il peut le canaliser normalement ou en utilisant cette capacité.
- **Vision nocturne.** Le personnage voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 18 mètres (12 cases). Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs.
- Langues : Pélagique, +1 au choix.
- Noms : les tritons portent un prénom et un nom de famille. Ils portent également un surnom évoquant une plante ou un animal aquatique, qu'ils utilisent pour se désigner auprès des créatures terrestres.
- Noms de famille : Alsides, Brinuske, Camenon, Cunplid, Galaneka, Hunvrnas, Leprnon, Lykazan, Masetun, Nalethnia.
- Prénoms féminins : Cafatonnia, Canvilan, Farthia, Hassatir, Lariamman, Lethinires, Munisia, Sarizia, Seristha, Tanadra.
- Prénoms masculins : Arnmon, Dykunex, Goldies, Hekirue, Larxannes, Mideseth, Mygdar, Otrael, Pelivas, Vitalon.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (140+2d20 cm)
- Poids : 11+1d4 (dénutrition), 15+1d4 (maigre), 19+1d6 (normal), 26+1d6 (surpoids), 32+1d8 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 159 ans (âge mur), 160 ans et plus (vénérable).



Vodyanoi

Les Vodyanoy (singulier Vodyanoi) sont des hommes-animaux, hybrides entre humains et crapauds. Leur mode de vie non conventionnel, dû à leur habitat marécageux, explique leur crainte envers les étrangers et le fait qu'ils leur accordent difficilement leur confiance. Dans un environnement aquatique, ils sont de redoutables adversaires et s'adonnent à de dangereuses joutes de lutte. Par ailleurs, ce sport extrême leur a valu leur réputation, selon laquelle ils attirent les voyageurs dans les marais afin de les noyer.

- Attributs : +1 en Esprit, +1 en Sensibilité, +1 en Vigueur.
- **Habitat marécageux.** Le personnage se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets et pouvoirs de poisons. Il est également résistant aux points de dégâts de poison, et son seuil de tolérance à l'alcool augmente de 1. Il est capable de communiquer des idées simples aux amphibiens.
- **Lutteur amphibien.** Le personnage peut respirer hors de l'eau et sous l'eau. Il possède également une vitesse de nage égale à sa vitesse de marche. En combat, il est considéré comme une créature aquatique. Il peut acquérir à rabais les talents Athlétisme et Mêlée.
- Langues : +1 au choix. Les Vodyanoy connaissent également le langage secret de leur espèce (Vodyanoi), qu'ils feront tout pour conserver inconnu. Il est exprimé par des sons de bouche et des signes. Lorsqu'ils parlent, ils exagèrent les sons de B, de C/K/Q et de R.
- Noms : les Vodyanoy portent des noms unisexes et ne portent pas de nom de famille. Ils révèrent rarement leur vrai nom à ceux qui n'ont pas pleinement gagné leur confiance, utilisant le pseudonyme *Vodnik* afin de se désigner.
- Prénoms unisexes : Berrik, Dema, Gebbal, Kodav, Koru, Krilim, Mibar, Rarrat, Tobbut, Vorran.
- Vitesse : 1,5 mètres par seconde (9 mètres / 6 cases par action)
- Taille : Moyenne (160+3d10 cm)
- Poids : 13+1d4 (dénutrition), 17+1d4 (maigre), 21+1d6 (normal), 27+1d8 (surpoids), 35+1d10 (obèse).
- Âge : 0 à 7 ans (enfant), 8 à 14 ans (adolescent), 15 à 39 ans (adulte), 40 à 69 ans (âge mur), 70 ans et plus (vénérable).







Chapitre 2 – Historique

L'identité d'un personnage est composée de caractéristiques innées et de caractéristiques acquises. Le jeu de rôle simplifie ces concepts : les caractéristiques innées correspondent aux traits de personnalité et au caractère d'un personnage, tandis que les caractéristiques acquises sont dues à son histoire et les événements qui parsèment son existence. Ce chapitre est dédié à cet historique et à ces événements.

Castes

La **Caste** représente la classe sociale d'un personnage. Le joueur sélectionne une caste de son choix ou de manière aléatoire en lançant le dé indiqué. Chaque caste est associée à une compétence. Au moment de la création du personnage, celui-ci doit obligatoirement apprendre le talent portant le nom de cette compétence. En choisissant une caste, le personnage également deux particularités. Ces particularités sont des capacités permettant au personnage d'interagir avec son environnement par le bagage de connaissances et les contacts qu'il a acquis par le passé.

1d10	Caste	Argent de départ	Compétence	Particularités
1	Amuseur	8d6 (28)	Performance	Protégé, Vagabond
2	Artisan	8d6 (28)	Artisanat	Professionnel, Sujet
3	Bohème	6d6 (21)	Roublardise	Rancunier, Survivant
4	Exilé	6d6 (21)	Survie	Rancunier, Vagabond
5	Guérisseur	7d6 (24)	Médecine	Guetteur, Sujet
6	Marchand	8d6 (28)	Investigation	Professionnel, Vagabond
7	Milicien	7d6 (24)	Mêlée	Guetteur, Sujet
8	Noble	9d6 (31)	Diplomatie	Protégé, Sujet
9	Paysan	7d6 (24)	Athlétisme	Autosuffisant, Sujet
10	Religieux	9d6 (31)	Occultisme	Révérant, Sujet

Amuseur

Adeptes d'art, de poésie, de cirque ou de théâtre, l'amuseur erre de villages en cités afin d'offrir ses performances. Bien plus qu'un simple gagne-pain, cela lui permet de former un réseau de contacts et de recueillir toutes sortes d'informations.

Artisan

L'artisan est un expert d'un procédé de transformation des matières brutes. Il peut être un boulanger, un forgeron, un orfèvre, un tisserand ou pratiquer tout genre de profession œuvrant dans la transformation des matières brutes.

Bohème

Le bohème ne possède aucun domicile fixe ni occupation permanente. Il doit sa survie à la bonté des autres lorsqu'il mendie ou aux crimes qu'il perpètre dans les centres urbains. Il est incapable de s'intégrer à la société dont laquelle il dépend afin de survivre, il est donc fréquemment rejeté par celle-ci.



Exilé

Banni par son peuple ou par choix personnel, l'exilé a recours à son instinct de survie et à sa connaissance des milieux sauvages afin de survivre à son environnement. Il garde de mauvais souvenirs de son ancienne vie et prépare aigrement sa vengeance.

Guérisseur

Le guérisseur est responsable du maintien et de l'amélioration de la santé de la communauté ou de la société pour laquelle il œuvre. Sa clientèle est vaste : il doit soigner les citadins bourgeois, la haute noblesse, mais aussi les pauvres paysans, et parfois même les chasseurs en territoire sauvage et les soldats blessés sur un champ de bataille.

Marchand

Propriétaire d'une boutique ou vendeur ambulant, le marchand est un des derniers maillons de la chaîne de production de sa société. Sa profession requiert de sa part une excellente communication ainsi qu'un bon sens d'analyse afin de s'assurer de la qualité des produits vendus.

Milicien

Le milicien est responsable de protéger les citoyens sur les terres de son seigneur. Il possède les droits mais également la responsabilité de faire appliquer les lois. Il doit également parfois jouer le rôle d'éclaireur et de soldat au sein de l'armée de sa patrie.

Noble

Riche propriétaire terrien ou lié par son sang à un seigneur, le noble est responsable de l'administration et de la gouvernance de terres. Il codifie les lois et tranche en cas de différends. L'ensemble de ses tâches est lourd de responsabilités et pousse parfois les héritiers nobles à quitter leur famille avant d'hériter de ces fonctions.

Paysan

Les paysans représentent la base de la pyramide hiérarchique de leur société, bien que les plus nombreux. Ils sont affectés aux tâches les moins louables mais les plus importantes au sein de la chaîne de production. Mineurs, bûcherons, agriculteurs ou autres professionnels, leur mode de vie requiert une bonne forme physique et une tolérance exceptionnelle à l'effort.

Religieux

Les religieux sont responsables du culte et des traditions de leur société. Ils ont également le mandat de traiter les événements surnaturels et de rassurer la population quant à ceux-ci. Les religieux œuvrent dans un temple, un sanctuaire, une église ou tout autre lieu de culture. Il peut compter sur l'aide d'autres fidèles impliqués comme lui mais doit également rendre de nombreux services à son culte.



Particularités des castes

Autosuffisant

Le personnage préfère l'environnement agricole aux cités surpeuplées et étroites. Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Survie* afin de trouver de l'eau, de la nourriture ou un abri dans son pays d'origine.

Guetteur

Le personnage ne dort que d'un œil, toujours aux aguets afin d'appréhender n'importe quel danger. Ses tests de *Perception* ne sont pas affligés du désavantage lorsqu'il dort en moyenne 4 heures par tranche de deux journées consécutives.

Professionnel

Les apprentissages et réalisations du personnage lui ont permis de devenir membre d'une organisation de professionnels comme lui, telle une guilde d'artisans ou de marchands. S'il ne peut payer pour un toit ou de la nourriture, il peut facilement trouver du travail afin de couvrir ces dépenses essentielles.

Protégé

Par le prestige de sa famille et sa participation à des événements de l'aristocratie, le personnage est connu de la noblesse locale. Il peut demander gîte et couvert membres de la noblesse. En échange, ceux-ci peuvent lui demander une ou plusieurs faveurs immédiates, futures ou encore invoquer le droit de surprise, c'est-à-dire une faveur d'un quelconque ordre de grandeur lorsque l'occasion de présenter.

Rancunier

Peu importe la raison, le personnage a renoncé à sa fidélité envers son seigneur. Il connaît les rouages du système lorsqu'il est question d'éviter de payer des taxes et de jouer avec les lois en place. Lorsqu'il se trouve dans son pays d'origine, il peut réduire ses dépenses essentielles de 10 %.

Révérend

En arborant les vertus de son culte et en accomplissant plusieurs tâches au sein de celui-ci, le personnage est désormais connu et peut compter sur l'aide de ses pairs. S'il n'a pas assez d'argent pour payer ses dépenses essentielles, il peut quérir le support de son culte et faire don de tout l'argent qu'il lui reste en échange du gîte et couvert. Son culte peut lui demander des faveurs en échange. S'il est découvert à tromper son culte sur l'argent qu'il possède réellement, il est expulsé jusqu'à ce qu'il ne se repente.

Sujet

Sujet d'un seigneur quelconque, le personnage n'est victime d'aucune taxe imposée aux voyageurs étrangers. Il peut réduire ses dépenses essentielles de 10 % sur sa terre natale.

Survivant

Ayant souffert de nombreuses privations au cours de sa vie, le personnage sait faire plus avec moins. Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Survie* afin de trouver de l'eau, de la nourriture ou un abri en milieu sauvage.

Vagabond

Aucun village ni aucune ville n'est un meilleur domicile pour le personnage que la route. Qu'il soit nomade par choix ou par obligation, ses tests de *Survie* afin de trouver de l'eau, de la nourriture ou un abri se voient conférer l'avantage lorsqu'il se trouve à proximité d'une route maintenue.

Éductions

L'**Éducation** représente le mode de vie du personnage pendant les premières années de son existence. Composé de ses valeurs et de ses coutumes, ce mode de vie influencera assurément bon nombre de ses décisions futures. Le joueur sélectionne une éducation de son choix ou de manière aléatoire en lançant le dé indiqué. Chaque éducation est associée à une compétence. Au moment de la création du personnage, celui-ci doit obligatoirement apprendre le talent portant le nom de cette compétence.

1d10	Éducation	Argent de départ	Compétence
1	Apprenti à l'étranger	×8	Linguistique
2	Apprenti d'un maître	×12	Discipline
3	Champs de bataille	×4	Résistance
4	Classique	×12	Connaissance
5	Dans la rue	×4	Acrobaties
6	Entreprise familiale	×10	Intuition
7	Judicieux	×10	Orientation
8	Mentor vénérable	×8	Perception
9	Rebelle	×6	Tromperie
10	Sous contrainte	×6	Furtivité



Apprenti à l'étranger

L'éducation du personnage a été effectuée à l'étranger, dans une région différente de sa terre natale. Il y a appris une nouvelle langue ainsi que l'importance de s'ouvrir aux autres cultures différentes de la sienne.

Apprenti d'un maître

Le personnage a tout appris d'un maître partageant un art ou une profession avec lui. Ce maître lui a enseigné les subtilités qui permettront au personnage d'être éventuellement reconnu comme un maître lui aussi. Cet apprentissage a été effectué dans l'ordre et la discipline, sous la direction du maître.

Champs de bataille

Le personnage est un enfant de la guerre, un fugitif d'un conflit ayant affecté les civils. Son enfance est maigre de moments heureux et aisés, ce a fait de lui une personne endurcie dotée d'une personnalité pragmatique.

Classique

Peu peuvent se vanter d'avoir reçu une éducation traditionnelle comme celle du personnage. Il a suivi un parcours scolaire conforme et sans dérogation ayant mené à une instruction de haute qualité. Malgré son manque d'expériences personnelles, son grand savoir lui permet de se débrouiller même dans les situations les plus difficiles.

Dans la rue

Élevé dans la rue, le personnage est peut-être issu d'une famille de sans-abris. Il peut également avoir été élevé par d'autres clochards, n'ayant jamais connu ses parents. Recruté par un cirque ambulant ou esquivant les situations malencontreuses par ses prouesses physiques, ses mouvements sont prompts et souples.

Entreprise familiale

Depuis sa tendre enfance, le personnage participe à l'activité principale de sa famille. Peu instruit, il a cependant développé une bonne intuition lui permettant de mener à bien ses tâches. Par la division du travail et la coopération avec sa fratrie, il a appris à collaborer et à partager.

Judicieux

Peu importe le mode de vie dans lequel il a été élevé, le personnage prend des décisions sensées et éclairées au moment opportun. Il saisit les opportunités et on lui demande souvent conseil. Il sait mettre en exécution des plans complexes et trier les informations pertinentes.

Mentor vénérable

Le personnage a été confié à un vieux sage, par exemple ses grands-parents ou aux moines d'un sanctuaire. Il aura développé un tempérament serein pendant son enfance. Son mentor lui aura également enseigné à prendre le temps d'observer son environnement et à porter attention aux détails afin de poser des conclusions rationnelles.

Rebelle

Malgré les efforts de ses parents à tenter d'élever un enfant calme et discipliné, le personnage désirait voler de ses propres ailes et faire ses expériences. Il a pu se soustraire à la surveillance de ses parents en camouflant ses méfaits par le mensonge, dupant ses parents ou les adultes qui l'ont pris à effectuer un délit.

Sous contrainte

Le personnage a vécu sous une supervision étroite au sein d'une famille stricte. Il s'est conformé aux demandes de ses parents et a coopéré lorsqu'il le jugeait nécessaire. Il a appris à dissimuler ses erreurs et fautes de parcours, et mène une double-vie dont ses parents n'en savent rien.





Histoire

Le joueur est invité à créer et à rédiger une **Histoire** accompagnant son personnage. Il est encouragé à collaborer avec le maître de jeu afin d'insérer cette histoire dans l'univers et de s'assurer de la cohérence de celle-ci avec l'histoire des autres joueurs du groupe. L'objectif de cette histoire est d'expliquer les capacités et caractéristiques du personnage au moment où l'aventure débute. Elle permettra également au maître de jeu de bien introduire le personnage dans le groupe et de générer des éléments d'intrigue.

La longueur idéale de l'histoire est d'**une demi-page**. Une histoire plus courte n'apportera pas assez de détails, tandis qu'une histoire plus longue risque d'être incohérente et trop complexe. Elle provoquera des erreurs de la part du maître de jeu et des joueurs, ce qui nuira à l'expérience de tous. L'histoire devrait également être centrée sur le personnage et non pas sur les éléments d'univers gravitant autour de celui-ci. Voici les éléments clés que l'histoire d'un personnage typique de niveau 0 devrait inclure :

- Nom, espèce et peuple du personnage
- Courte description de sa personnalité (on peut utiliser la nature du personnage et des phrases préconçues à cet effet)
- Éducation et caste
- Tâches ou activités justifiant les talents qu'il connaît, excluant les talents associés à sa caste et à son éducation
- Patrie d'origine, ou à laquelle il s'identifie, et raison l'ayant poussé à quitter cette patrie

Il peut également inclure ou s'inspirer d'un ou de plusieurs événements parmi la liste suivante. Il peut sélectionner ces événements ou laisser le hasard décider en lançant 1d100.

Événements

1d100	Événement
1	Ce que je possède de plus précieux, c'est ma liberté. Je ne laisserai plus jamais quelqu'un me l'enlever.
2	Ceux qui combattent à mes côtés sont dignes de mon sacrifice.
3	C'est mon devoir de protéger mes étudiants.
4	Dans une ville portuaire, j'ai un ou une amante qui m'a presque dérobé à la mer.
5	Depuis que je suis enfant, j'ai entendu des histoires à propos d'une cité perdue. Je vise à la retrouver, apprendre ses secrets et faire mon nom comme historien.
6	Des pirates sans merci ont assassiné mon capitaine et mon équipage, pillé mon navire et m'ont laissé à la mort. Je me vengerai un jour.
7	D'abord, je suis loyal envers mon capitaine, ensuite, vers n'importe qui d'autre.
8	Je deviendrai le plus grand voleur ayant existé.
9	Je dois ma survie à un autre orphelin qui m'a appris à vivre dans la rue.
10	Je dois mon existence au prêtre qui m'a adopté lorsque mes parents sont décédés.
11	Je dois m'assurer qu'un texte ancien contenant de terribles secrets ne tombent pas en mauvaises mains.
12	Je dois protéger un enfant de ce monde. Je travaille à rendre ce monde plus sécuritaire pour lui.
13	Je dois tout à mon mentor – un individu horrible qui croupit en prison en quelque part.
14	Je donnerais ma vie pour retrouver une ancienne relique de mon culte perdue il y a longtemps.
15	Je donnerais toujours ma vie pour mes compagnons d'armes.
16	Je désire la richesse pour assurer une conquête amoureuse.
17	Je désire préserver un texte ancien que mes ennemis considèrent profanes et cherchent à détruire.
18	Je ferai tout afin de devenir célèbre.
19	Je ferai tout en mon pouvoir afin de protéger le temple que je sers.
20	Je ferai tout en mon pouvoir afin de prouver que je suis supérieur à un rival que je déteste.
21	Je ferais n'importe quoi pour les autres membres de ma précédente troupe.
22	Je me souviendrai toujours de mon premier navire.
23	Je ne vendrais jamais un objet d'art ou un autre trésor historique ayant une signification quelconque.
24	Je n'ai jamais reçu ma part d'un butin ou de profits, et je désire récupérer cette part.
25	Je n'arrive pas à atteindre l'illumination que je cherchais lorsque je suis entré en isolement.
26	Je n'avais pas le choix et laisser ceux que j'aime derrière. Je m'en lamente et j'espère les revoir un jour.
27	Je n'oublierai jamais la défaite cuisante de ma compagnie et ceux qui nous ont vaincus.
28	Je parraine un orphelinat afin d'éviter aux autres ce que j'ai vécu.
29	Je protège ceux qui ne peuvent se protéger eux-mêmes.
30	Je sacrifierais corps et âme afin de protéger les innocents.

31	Je souffre de terribles visions d'un désastre à venir et ferai tout afin de l'empêcher.
32	Je souhaite que ma chérie d'enfance m'ait accompagné en poursuite de ma destinée.
33	Je suis coupable d'un crime terrible et j'espère pouvoir me racheter.
34	Je suis fasciné par la beauté et les merveilles des contrées que j'explore.
35	Je suis follement en amour avec quelqu'un qui ne connaît pas ma réelle identité, et j'ai peur de me faire rejeter si je la révèle.
36	Je suis le dernier membre de ma tribu et je dois m'assurer que leurs noms deviennent légendes.
37	Je suis membre d'un réseau clandestin qui offre le passage et l'exil à ceux qui en ont besoin.
38	Je suis un partisan, j'ai manifesté et commis des crimes mineurs contre mon seigneur ou la hiérarchie qui régissait ma terre natale.
39	Je tente de payer une vieille dette à un généreux bienfaiteur.
40	Je travaille afin de préserver une bibliothèque, un monastère, une université ou un scriptorium.
41	Je travaille comme espion, je reste à l'affût des événements qui se produisent et je rencontre régulièrement mon réseau afin de diffuser l'information.
42	Je veux retrouver mon mentor qui est disparu au cours d'une expédition.
43	Je viens d'une famille noble et je réclamerai un jour mes terres et mon titre de ceux qui me l'ont arraché.
44	J'abattrai mon courroux contre les malfaiteurs qui ont détruit ma terre natale.
45	J'affronterai tous les défis afin de gagner l'approbation de ma famille.
46	J'ai cherché toute ma vie la réponse à une question.
47	J'ai choisi la solitude parce que celui ou celle que j'aime n'est pas atteignable.
48	J'ai choisi l'isolement afin d'éviter de confronter ceux qui me pourchassent.
49	J'ai des sentiments pour l'héritier d'une famille que ma maison déteste.
50	J'ai découvert un grand mal que seul moi peut détruire pendant mon isolation.
51	J'ai escroqué et ruiné quelqu'un qui ne le méritait point. Je désire me repentir pour ce méfait, mais je ne me pardonnerai peut-être jamais.
52	J'ai floué la mauvaise personne et je dois m'assurer que cet individu ne croise jamais mon chemin ni celui de mes proches.
53	J'ai un rival amical, et un seul d'entre nous peut être le meilleur. Je prouverai que ce sera moi.
54	J'ai une grande dette envers ma guild. C'est grâce à eux si je suis la personne que je suis aujourd'hui.
55	J'ai vendu mon âme pour du savoir et je veux accomplir de grands exploits pour la récupérer.
56	J'ai échappé à la pauvreté en cambriolant une personne importante, ce qui m'a valu une prime sur ma tête.
57	J'ai été intimidé par un belliqueux noble et je me venge contre les intimideurs que je croise.
58	J'aime ma patrie, j'ai travaillé pour celle-ci, je vais protéger ma patrie.
59	J'aspire à apporter le prestige à une bibliothèque, un musée ou une université.
60	J'assouvirai un jour ma vengeance contre les forces maléfiques qui ont détruit mon commerce et ruiné mon enfance.
61	J'espère revoir ma famille. Je n'ai aucune idée d'où elle se trouve.

62	J'idolâtre un héros des temps anciens et je me compare constamment à cette personne.
63	J'éprouve secrètement de l'amour envers mon riche patron qui parraine mes recherches archéologiques et historiques.
64	Le peuple doit me voir comme un héros et un sauveur.
65	Le travail de ma vie est une série de tomes associés à un domaine spécifique de connaissance.
66	Les dieux de mon peuple me réconfortent même quand je suis loin de mon peuple.
67	L'alliance de ma maison avec celle d'une autre famille doit être protégée à tout prix.
68	L'atelier où j'ai appris ma profession est l'endroit le plus important au monde pour moi.
69	Ma famille, mon clan ou ma tribu est l'élément le plus important de ma vie, même lorsqu'ils se trouvent loin de moi.
70	Ma loyauté à mon souverain est inébranlable.
71	Ma plus grande cause est de servir mon peuple.
72	Mes gains acquis par le crime ne servent qu'à supporter ma famille.
73	Mes outils représentent mon passé et je les traîne partout avec moi afin de ne pas oublier qui je suis.
74	Mes tourments m'ont éloigné de celui ou de celle que j'aime. J'aimerais retrouver le cœur de cette personne.
75	Mon honneur est ma vie.
76	Mon identité secrète est la seule chose qui me protège de mes ennemis. Jamais je ne la révélerai.
77	Mon instrument est ma possession la plus chère, elle me rappelle quelqu'un que j'aime.
78	Mon journal intime contient mes pensées et mes découvertes. Ce sera mon héritage.
79	Mon maître n'était pas digne de mes services, je cherche donc à être l'apprenti d'un maître qui le sera.
80	Mon navire est ce qui est le plus important pour moi – le capitaine et son équipage ne sont que des accessoires.
81	Mon village ou ma ville est mon domicile, je le défendrai à tout prix.
82	On a causé de terribles préjudices à moi, ma famille et ou mon espèce. J'assouvirai ma vengeance contre ces criminels.
83	Personne ne devrait endurer les difficultés que j'ai dû affronter.
84	Personne n'est plus important que les autres membres de mon ordre à mes yeux.
85	Personne n'est plus important que les membres de ma famille.
86	Procréer est un devoir pour la survie de ma tribu.
87	Quelque part là-bas, j'ai un enfant qui ne me connaît pas. Je travaille à construire un monde meilleur pour lui.
88	Quelqu'un a sauvé ma vie sur un champ de bataille. Depuis ce jour, je ne laisserai jamais un ami derrière.
89	Quelqu'un m'a volé mon précieux instrument et je désire le récupérer.
90	Quelqu'un que j'aimais est mort à cause d'une erreur que j'ai commise. Je vais m'assurer que cela n'arrive plus jamais.
91	Si ma découverte devenait publique, le monde pourrait gravement être atteint.
92	Tant que je conserve ce souvenir de ma terre natale, je pourrai affronter n'importe quelle adversité en terre hostile.
93	Tout ce que j'entreprends est pour le bien commun.
94	Un bien important m'a été dérobé et je désire le voler en retour.

95	Un jour, je retournerai auprès de ma guilde et je prouverai que je suis le meilleur artisan de celle-ci.
96	Un jour, j'assouvirai ma vengeance contre la hiérarchie corrompue d'un temple m'ayant désigné comme hérétique.
97	Un puissant individu a tué quelqu'un que j'aimais. Un jour, j'assouvirai ma vengeance contre cette personne.
98	Une attaque contre la nature intacte de mon milieu sauvage est une attaque contre moi.
99	Une force maléfique vit en moi, je le sens. Elle ne doit jamais être libérée.
100	Une profonde culpabilité me consume de l'intérieur. Je souhaite me repentir au travers de mes actions.



Jeu de rôle

C'est par le **jeu de rôle** que le joueur donne vie aux actions et paroles de son personnage. Le maître de jeu aussi joue un ou plusieurs rôles, lorsqu'il anime par exemple les créatures ennemies ou les personnages non-joueur qui aideront ou nuiront aux personnages des joueurs. Il existe plusieurs types de jeu rôle. Ce chapitre abordera le schéma classique et le jeu de rôle proactif.

Schéma classique

Le **schéma classique** de jeu correspond à la structure générale d'un récit narratif.

1. D'abord, les personnages vaquent à leurs occupations. Il s'agit de la **situation initiale** qui se déroule avant le début de l'aventure.
2. Ensuite survient un **élément déclencheur**. Cet élément démarre l'intrigue et attache les joueurs au sein d'un même groupe.
3. Une ou plusieurs **péripéties** se produiront. Ces péripéties sont des tentatives des joueurs de résoudre la situation introduite par l'élément déclencheur, ou des événements importants qui se produiront pendant l'aventure, telles des quêtes et des embûches.
4. Le **dénouement** mettra fin à la situation causée par l'élément déclencheur. Le dénouement survient lorsque les joueurs accomplissent tous les objectifs, qu'ils perdent tous la vie, ou que le groupe se dissout parce que les joueurs ne partagent plus d'intérêts communs.
5. Lorsque les personnages retournent à leur vie ou poursuivent leurs aventures vers d'autres lendemains, c'est la **situation finale**. De manière générale, lorsque l'intrigue est bouclée et que la situation finale advient, les joueurs ne jouent plus un rôle actif dans l'histoire. Ils peuvent conseiller le maître de jeu sur les actions que leurs personnages pourraient entreprendre, mais ils passent généralement à une autre histoire avec de nouveaux personnages.

Tout au long de ce récit narratif, les joueurs participent à l'histoire inventée par le maître de jeu. Cette histoire peut suivre une ligne directrice ou avoir des fourches (choix influencés par l'histoire), mais elle transite toujours vers la direction préparée par le maître de jeu tel un système ferroviaire. Dans ce schéma de jeu, c'est le maître de jeu qui impose les situations et les joueurs occupent un rôle réactif.

Jeu de rôle proactif

Le **jeu de rôle proactif** se distingue du schéma classique par le fait qu'il est beaucoup plus libre et moins organisé. Le maître de jeu ne doit pas prédire toutes les possibilités ni limiter les choix des joueurs afin de ne pas déroger de la ou les lignes directrices. Dans ce schéma de jeu, c'est le maître de jeu qui occupe un rôle réactif. Également, dans ce schéma de jeu, les joueurs et l'univers dans lequel ils se trouvent peuvent évoluer de manière indépendante, ce qui est bien plus réaliste. Les personnages n'influenceront l'univers que lorsque leur histoire rencontrera celle d'autres éléments de l'univers.

L'implication des joueurs dans l'histoire est bien plus importante, puisque sans cette implication, l'histoire tournera en rond et rien ne se produira. Cette implication nécessite une plus grande planification entre les séances de jeu. Cette préparation consiste à établir un ou plusieurs objectifs pour leur personnage, et à discuter de ces objectifs avec le maître de jeu. Optionnellement, les joueurs peuvent également établir leurs objectifs ensemble afin de s'assurer une certaine cohérence. Pour y arriver, les joueurs devront établir trois types d'objectifs définis ci-dessous : un rêve, une ou plusieurs quêtes et des étapes. La responsabilité d'établir incombe bien évidemment aux joueurs et non pas au maître de jeu.

Rêve

Le **rêve** est l'objectif d'une vie pour un personnage. Bien qu'il puisse être réaliste et atteignable à long terme, il n'est pas contraint par les mêmes règles que les autres types d'objectifs. Il reste néanmoins important puisqu'il motive le personnage à rester en vie et donne naissance à ses quêtes.

Quête

Une **quête** est un objectif important dans la vie d'un personnage. Il s'agit d'un objectif atteignable à moyen-terme (3 à 5 séances de jeu). L'objectif doit être plaisant à accomplir pour le joueur ; avant tout, cela reste un jeu. Également, une quête doit imposer une ou plusieurs conséquences en cas d'échec. Cela augmentera l'implication et la motivation du personnage à réussir sa quête. Une bonne quête respecte les critères d'un objectif SMART.

- **Spécifique.** L'objectif est clair et précis, non ambigu. Il est décomposable en sous-objectifs et un seul critère permet de valider son atteinte.
- **Mesurable.** Il existe une manière de mesurer l'atteinte de l'objectif. Cette progression peut être mesurée en pourcentages, en nombre de sous-objectifs, ou simplement en oui/non.
- **Atteignable.** L'objectif est réaliste et possible à atteindre. Il est cohérent avec l'objectif des autres personnages du groupe et avec l'univers de jeu.
- **Réaliste.** Un objectif réaliste est pertinent pour le personnage. Si l'objectif ne permet pas au personnage d'atteindre ou d'avancer en direction de son rêve, il n'est pas réaliste.
- **Temporel.** L'objectif doit être atteint en un temps imparti. Ce temps correspond à environ 4 séances de jeu. S'il n'est pas atteint, il est échoué et une ou plusieurs conséquences surviennent.



Tâche

La **tâche** est une étape ou un sous-objectif composant une quête. Elle est atteignable à court terme (maximum 1 séance de jeu). Au fil des séances de jeu, le maître de jeu et les joueurs discutent des étapes nécessaires afin d'accomplir leurs quêtes. Le maître de jeu utilisera les étapes de tous les joueurs afin de préparer une séance de jeu. Elles doivent donc être discutées entre celles-ci, et donner un délai raisonnable au maître de jeu pour préparer la prochaine séance. Une tâche devrait également correspondre à un objectif SMART mais dont la portée est beaucoup plus petite.

Marche à suivre

Voici une marche à suivre pour le maître de jeu et les joueurs afin d'établir des objectifs pour le jeu de rôle proactif.

1. Le joueur détermine le ou les rêves de son personnage.
2. Le joueur réfléchit à la personnalité et à l'historique de son personnage. Il définit un ou plusieurs quêtes pour son personnage. Le maître de jeu s'assure que les quêtes respectent les critères SMART, qu'elles sont plaisantes à accomplir, et que des conséquences sont imposables en cas d'échec de ces quêtes. Le joueur retravaille ses quêtes au besoin.
3. Les joueurs du même groupe partagent la ou les quêtes de leur personnage. Ils discutent des éléments communs et des points de friction. Le maître de jeu s'assure que les quêtes sont compatibles entre elles. Les joueurs retravaillent leurs quêtes au besoin.
4. Pour chacune de ses quêtes, le joueur crée une ou deux tâches menant vers l'accomplissement de ces quêtes. Le maître de jeu s'assure que les tâches respectent les critères SMART, qu'elles sont plaisantes à effectuer, et que des conséquences sont imposables en cas d'échec de ces quêtes. Le joueur retravaille ses tâches au besoin.
5. Les joueurs du même groupe partagent les tâches associées à leurs quêtes. Le maître de jeu s'assure que les tâches sont compatibles entre elles. Les joueurs retravaillent leurs tâches au besoin.

Le partage des quêtes et tâches est optionnel. Si le maître de jeu connaît ses joueurs, il peut décider de ne pas exposer ces détails avant leur accomplissement, ce qui permet de préserver l'élément de surprise. Bien entendu, son bon jugement est de mise, et il doit toujours s'assurer de la compatibilité entre les quêtes et les tâches des différents joueurs d'un même groupe.



Comparaison des types de jeu de rôle

Le tableau ci-dessous présente un comparatif des types de jeu de rôle, mentionnant notamment leurs différences, avantages et inconvénients. Évidemment, d'autres types existent, mais ne sont pas inclus dans cet ouvrage puisqu'ils sont utilisés plus rarement.

Schéma classique	Jeu de rôle proactif
Le maître de jeu prépare l'histoire et les joueurs réagissent à celle-ci.	Les joueurs déterminent les objectifs de leur personnage et le maître de jeu prépare l'univers à accueillir ces objectifs.
L'histoire se termine lorsque les personnages atteignent ou échouent les objectifs établis par le maître de jeu.	L'histoire se termine lorsque les joueurs sentent qu'ils ont atteint une quantité d'objectifs pertinents.
Convient mieux à un maître de jeu préférant suivre une ou plusieurs lignes directrices.	Convient mieux à un maître de jeu créatif et ouvert d'esprit.
Convient mieux à des joueurs qui n'ont pas le temps ni l'intérêt de s'investir dans l'histoire, préférant vivre celle-ci comme en lisant un roman, en visionnant un film ou en jouant à un jeu vidéo.	Convient mieux à des joueurs désirant s'impliquer dans l'histoire et participer au processus créatif de l'intrigue.
Plus facile à mettre en œuvre, car les joueurs travaillent à l'accomplissement d'un ou de plusieurs buts communs plutôt que d'objectifs personnels.	Nécessite un effort collaboratif du maître de jeu et de tous les joueurs afin de mettre en commun des objectifs différents et de permettre l'accomplissement de ceux-ci.
Réduit la quantité de chaos, mais le chaos est moins contrôlé et plus aléatoire.	Le chaos est omniprésent puisqu'il est constamment introduit par les choix des joueurs. Cependant, il est plus contrôlé puisqu'il se produit afin d'atteindre des buts.
L'intrigue est plus surprenante pour les joueurs car ils n'ont aucune idée de ce qui se déroulera.	Les joueurs peuvent participer aux surprises en introduisant des éléments par leurs objectifs. Ils seront moins surpris par leur propre intrigue, mais pourront surprendre les autres joueurs du groupe.
L'histoire de l'univers et des joueurs évolue généralement ensemble. L'impact des joueurs peut être plus grand sur l'univers, ce qui peut être plus intéressant, mais moins réaliste et moins cohérent.	L'histoire de l'univers et des joueurs évoluent de manière indépendante et distincte. La cohérence et le réalisme sont supérieurs.





Chapitre 3 – 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.

Talents de tiers 0 (6)

Astrologie

Talent requis : Occultisme. Afin de bénéficier de ce talent, le personnage doit posséder un grimoire d'une valeur minimale de 50 deniers. Il y transcrit les signes astrologiques qu'il découvre ainsi que ses observations astronomiques de ces signes. Il peut y transcrire un nombre maximal de signes astrologiques égal à la formule $2 + Rang_{Occultisme} + Modificateur_{Intelligence}$. Chaque fois qu'il investit un point d'Apprentissage dans la compétence *Occultisme*, il acquiert également un signe astrologique de son choix et le transcrit gratuitement dans son grimoire.

Il acquiert gratuitement un pouvoir d'astromancie de tiers 0 de son choix et peut désormais acquérir les pouvoirs d'astromancie de tiers 0. Il sélectionne un des signes astrologiques associés à ce pouvoir et peut transcrire ce signe gratuitement dans son grimoire. Il transcrit également gratuitement le signe astrologique opposé au signe sélectionné dans son grimoire. Les associations entre pouvoirs et signes sont décrites au Chapitre 6 de cet ouvrage, tout comme les signes astrologiques et leurs opposés.

Afin de transcrire un signe astrologique dans son grimoire, le personnage doit posséder une représentation originale de ce signe (par exemple, un autre grimoire, une représentation engravée sur une stèle, une table d'astronomie, etc.). Le processus de transcription nécessite deux heures pendant lesquelles le personnage s'efforce de transcrire le signe à plusieurs reprises afin de le mémoriser. Afin de transcrire un signe astrologique dans son grimoire, le personnage doit consommer des composantes matérielles et de l'encre de qualité pour une valeur minimale de 50 deniers.



Bricolage magique

Talent requis : Occultisme. Le personnage acquiert gratuitement un bricolage magique de tiers 0 de son choix et peut désormais acquérir les bricolages magiques de tiers 0. Ces bricolages magiques sont des pouvoirs dont la liste est fournie au Chapitre 6 de cet ouvrage.

Également, il peut utiliser des outils de bricoleur et toucher un objet de très petite taille par une action afin de l'imprégner de magie, choisissant une des propriétés suivantes. L'effet dure indéfiniment et il peut l'arrêter en touchant l'objet par une action. Il peut maintenir ces effets sur un nombre d'objets différents égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1). S'il dépasse cette limite en ajoutant un effet sur un nouvel objet, alors l'effet le plus ancien conféré à un objet cesse immédiatement.

- L'objet dégage une lumière de clarté dans un rayon de 1,5 mètres ainsi qu'une faible lumière de pénombre dans un rayon additionnel de 1,5 mètres.
- Lorsque touché par une créature, l'objet émet un message préenregistré pouvant être entendu à une distance maximale de 3 mètres. L'enregistrement dure un maximum de 6 secondes et imite la voix du personnage.
- L'objet émet de manière continue une odeur ou un son non verbal au choix du personnage (par exemple, le vent, la marée, des oiseaux, etc.). Cet effet peut être perçu à une distance de 3 mètres.
- L'objet fait apparaître un effet visuel, par exemple une image, un texte de 25 mots ou moins, un schéma composé de formes et de lignes, ou un mélange de ces éléments.

Un ou plusieurs effets visuels statiques au choix du personnage apparaissent sur la surface de l'objet (par exemple, une image, un texte d'au plus 25 mots, un schéma composé de lignes et formes géométriques).

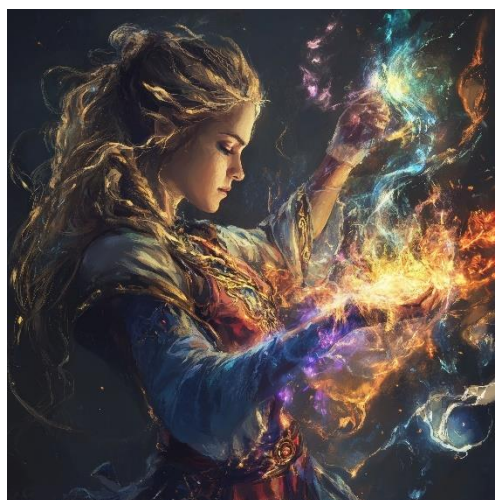
Combinaison élémentaire

Talent requis : Éléментарisme. Le personnage peut acquérir les pouvoirs de tiers 0 issus d'une combinaison de deux éléments pour lesquels il a acquis le talent Éléментарisme. Il peut acquérir à rabais ses deux premiers pouvoirs issus d'une combinaison élémentaire.

Éléментарisme

Talent requis : Occultisme. Le personnage sélectionne un des éléments pour lequel il n'a pas encore acquis ce talent et acquiert gratuitement un pouvoir de tiers 0 associé à cet élément. Il peut désormais acquérir les pouvoirs de tiers 0 associés à cet élément. *Achats multiples*

- Air : Contrôle de l'Air
- Eau : Contrôle de l'Eau
- Feu : Contrôle du Feu
- Terre : Contrôle de la Terre
- Esprit : au choix



Illusions mineures

Talent requis : Occultisme. Le personnage peut désormais acquérir les illusions de tiers 0. Ces illusions sont des pouvoirs manipulant la réalité. Il acquiert également gratuitement l'illusion Hallucination.

Spiritualité

Talent requis : Occultisme. Le personnage sélectionne un domaine divin ou un domaine d'animisme. L'animisme est l'ensemble des croyances consistant à octroyer une âme aux objets et aux animaux. Les domaines divins sont quant à eux associés à une ou plusieurs divinités. Ces domaines relèvent de cultes et de religions qui sont décrits en annexe à cet ouvrage. Le personnage acquiert gratuitement un pouvoir de tiers 0 associé à ce domaine et peut désormais acquérir les pouvoirs de tiers 0 associés à ce domaine. Il acquiert également une capacité spécifique au domaine qu'il a sélectionné. Ces capacités sont décrites en annexe à cet ouvrage.



Talents de tiers 1 (5)

Infusions magiques

Talent requis : Bricolage magique. Le personnage peut désormais acquérir les bricolages magiques de tiers 1. S'il acquiert le talent Magie puissante, il ne peut canaliser les bricolages magiques de tiers 1 à un niveau supérieur tant qu'il n'a pas acquis la spécialisation *Bricoleur*. Il apprend trois infusions magiques parmi une liste fournie en annexe à cet ouvrage. Il ne peut acquérir plusieurs fois ce talent que s'il a acquis la spécialisation *Bricoleur*. *Achats multiples*

Initiation magique

Talent requis : Astrologie. Ce talent n'a aucun effet si le personnage n'a pas acquis la spécialisation *Astromancien*. Il sélectionne un des cinq cercles de magie et acquiert une capacité spécifique à ce cercle. *Achats multiples*

Cercle d'Abjuration

Garde magique. Lorsque le personnage canalise un pouvoir du cercle d'Abjuration, il peut créer une garde magique sur lui-même. Cette garde lui confère un nombre de points de Vitalité temporaires égal au double de son rang d'*Occultisme* additionné de son modificateur d'Esprit (minimum 1). Cette garde persiste même si tous les points de Vitalité temporaires sont perdus. Lorsque le personnage canalise à nouveau un pouvoir du cercle d'Abjuration, il récupère un nombre de points de Vitalité temporaires égal au niveau du pouvoir canalisé. Il ne peut récupérer plus de points de Vitalité temporaires que le nombre conféré initialement. Cette garde disparaît si le personnage devient incapable ou qu'il tombe inconscient, ou s'il complète une nuit de sommeil.

Cercle de Divination

Prédiction. Lorsque le personnage voit une créature ou un autre personnage se préparer à effectuer une action, il peut prédire une partie du résultat avant que le test ne soit joué. Il choisit une option parmi la liste suivante, le test est ensuite joué, et cette option est appliquée au résultat du test, remplaçant le résultat initial : Réussite, Échec, Espérance, ou Damnation. Il peut utiliser cette capacité deux fois et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Il ne peut sélectionner qu'une option par utilisation de cette capacité, et il ne peut réutiliser cette option avant de compléter une nuit de sommeil.

Cercle d'Envoûtement

Regard hypnotique. Permet au personnage d'hypnotiser une créature qui peut le voir ou l'entendre située à 1,5 mètres ou moins de sa position. Le personnage effectue un test d'*Occultisme* par une action et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à ce test. Si elle échoue le test, elle est charmée par le personnage jusqu'à la fin du prochain tour de celui-ci. La cible devient incapable et elle semble visiblement étourdie. Pendant ses tours subséquents, le personnage peut utiliser une action afin d'étendre la durée du charme jusqu'à la fin de son prochain tour. L'effet s'arrête si le personnage s'éloigne de la cible, si celle-ci ne peut plus voir ni entendre le personnage, ou si elle reçoit des points de dégâts. Lorsque l'effet s'arrête, ou si la cible réussit le jet de sauvegarde, elle est immunisée contre cette capacité pendant les 24 prochaines heures.

Cercle d'Invocation

Invocation mineure. Le personnage peut invoquer un objet inanimé à un endroit libre situé à 3 mètres ou moins de sa position par une action. L'objet doit entrer dans un cube d'un mètre de côté et ne peut peser plus de 5 kilogrammes. Sa forme doit être celle d'un objet non magique que le personnage a déjà vu. L'objet apparaît magique, dégageant une faible clarté de pénombre dans un rayon de 1,5 mètres. Il disparaît après une heure, ou si le personnage réutilise cette capacité, ou s'il reçoit des points de dégâts.

Cercle de Transmutation

Alchimie précaire. Permet au personnage de changer la composition d'un objet non magique. Le matériau d'origine et le matériau de destination de l'objet doivent figurer parmi la liste suivante : bois, pierre (excluant les gemmes), fer, cuivre ou argent. Il peut transformer un cube de 30 centimètres de côté pour chaque période de dix minutes passées à transformer l'objet. Il doit maintenir sa concentration sur l'objet. S'il perd sa concentration, ou après une heure, l'objet reprend sa composition d'origine.

Méta-magie

Talent requis : Occultisme. Ce talent n'a aucun effet si le personnage n'a pas acquis les talents Astrologie et Élémentarisme pour l'élément Esprit. Lorsqu'il acquiert ce talent, il sélectionne 3 capacités parmi la liste suivante. Lorsque son tiers de personnage augmente, il peut remplacer une ou plusieurs capacités qu'il a acquise par une autre capacité dans cette liste. Il ne peut utiliser une ou plusieurs de ces capacités que sur une seule activité **Canaliser** par tour.

- **Accélééré.** Le personnage dépense 20 points d'Énergie supplémentaires en canalisant un pouvoir. Si l'incantation du pouvoir est de 2 actions, il canalise celui-ci en une seule action. Sinon, cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus.
- **Dédoublement.** Le personnage dépense un nombre de points d'Énergie supplémentaires en canalisant un pouvoir égal à 10 multiplié par le tiers du pouvoir canalisé (minimum 10). Si le pouvoir a une portée différente de soi et qu'il ne cible qu'une seule créature, il peut cibler une deuxième créature par le même pouvoir. Sinon, cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus.
- **Désagrément.** Le personnage dépense 30 points d'Énergie supplémentaires en canalisant un pouvoir ciblant une ou plusieurs créatures. Il sélectionne une cible et le premier jet de sauvegarde de celle-ci contre le pouvoir se voit affligé du désavantage. Si le pouvoir n'exige aucun jet de sauvegarde, cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus.
- **Intériorité.** Le personnage dépense 10 points d'Énergie supplémentaires en canalisant un pouvoir afin de ne pas avoir besoin de satisfaire les composantes Somatiques et Verbales. Si le pouvoir ne nécessite aucune de ces composantes, cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus.
- **Longévité.** Le personnage dépense 10 points d'Énergie supplémentaires en canalisant un pouvoir afin de doubler sa durée, jusqu'à un maximum de 24 heures. Si la durée du pouvoir est instantanée ou supérieure ou égale à 24 heures, cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus.
- **Longue distance.** Lorsque le personnage canalise un pouvoir dont la portée est supérieure ou égale à 2 (3 mètres), il peut dépenser 10 points d'Énergie supplémentaires afin de doubler la portée. Il peut augmenter la portée d'un pouvoir dont la portée est touchée à 6 (9 mètres) en dépensant 20 points d'Énergie supplémentaires. Si la portée du pouvoir est soi, cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus.

- *Mutation.* Le personnage dépense 10 ou 20 points d'Énergie supplémentaires en canalisant un pouvoir. Si le pouvoir n'inflige aucun point de dégâts, cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus. S'il n'a dépensé que 10 points d'Énergie supplémentaires, le type des points de dégâts infligés est déterminé par 1d8. Sinon, s'il a dépensé 20 points d'Énergie supplémentaires, il peut sélectionner le type de dégâts de son choix parmi la table ci-dessous. Cette capacité n'ajoute pas de points de dégâts, elle change le type des points de dégâts infligés.
- *Prudence.* Le personnage dépense 10 points d'Énergie supplémentaires en canalisant un pouvoir et sélectionne un nombre de créatures affectées qu'il peut voir inférieur ou égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1). Si le pouvoir exige un jet de sauvegarde, les créatures sélectionnées réussissent automatiquement celui-ci, sinon cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus.
- *Surpuissance.* Le personnage dépense 10 points d'Énergie supplémentaire en canalisant un pouvoir afin de jeter un nombre de dés supplémentaires égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1). L'effet n'augmente pas les points de dégâts infligés, mais il permet de choisir les dés ayant la valeur la plus élevée parmi les dés jetés afin de maximiser les points de dégâts. Si le pouvoir n'effectue aucun point de dégâts ou si les points de dégâts infligés ne sont pas déterminés par un jet de dés, cette capacité échoue et les points d'Énergie sont perdus. Cette capacité peut être combinée avec une autre capacité de cette liste.
- *Tête chercheuse.* Lorsque le test d'une attaque d'un pouvoir canalisé par le personnage échoue, il peut dépenser 20 points d'Énergie supplémentaires afin de retenter le test. Il doit utiliser le nouveau résultat et peut combiner cette capacité avec une autre capacité de cette liste.

1d8	Type des dégâts	1d8	Type des dégâts
1	Poison	5	Froid
2	Acide	6	Tonnerre
3	Électricité	7	Psychique
4	Feu	8	Force



Paréidolie

Talent requis : Illusions mineures. Ce talent n'a aucun effet si le personnage n'a pas acquis une des spécialisations suivantes : *Astromancien* ou *Ménestrel*. Il peut désormais acquérir les illusions de tiers 1 et apprend gratuitement une de ces illusions.

Renvoi des morts-vivants

Talent requis : Spiritualité. Ce talent n'a aucun effet si le personnage n'a pas acquis la spécialisation *Clerc*. Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière blâmant les morts-vivants. Toute créature morte-vivante située à 9 mètres ou moins du personnage et entendant ou voyant celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage.

En cas d'échec du jet de sauvegarde, une créature est prise au dépourvu et doit utiliser toutes ses actions afin de fuir le personnage. Si elle ne peut fuir, alors elle ne peut qu'effectuer l'activité **Défense**. L'effet dure 1 minute ou jusqu'à ce que la créature reçoive des points de dégâts. De plus, si le niveau de la créature est inférieur ou égal au tiers du personnage, elle est instantanément détruite si elle échoue le jet de sauvegarde.



Talents de tiers 2 (2)

Alchimie

Talent requis : Infusions magiques. Le personnage peut produire un élixir expérimental parmi la table ci-dessous par 2 actions et en dépensant 15 points d'Énergie. Il doit posséder un contenant vide approprié, par exemple une flasque, ainsi que des fournitures d'alchimiste. L'élixir peut être bu ou administré à une créature incapable en effectuant l'activité **Objet** (une action). Un élixir s'évapore s'il n'est pas consommé après 24 heures.

Le personnage peut également produire un élixir une fois par jour, pendant une nuit de sommeil, en action libre et en ne dépensant aucun point d'Énergie. Ce nombre augmente à 2 s'il a acquis la spécialisation *Bricoleur* et à 3 s'il a acquis la spécialisation *Alchimiste*. Chaque élixir requiert son propre contenant. L'effet d'un élixir créé de cette manière est déterminé aléatoirement au moment où il est consommé.

1d6	Effet
1	Guérison. La cible récupère 4d4 points de Vitalité additionnés au modificateur d'Intellect du personnage.
2	Rapidité. La vitesse de la cible augmente de 2 cases (3 mètres) pendant la prochaine heure.
3	Solidité. L'Esquive de la cible augmente de +2 pendant les 10 prochaines minutes.
4	Audace. La cible peut ajouter 1d6 à tout test d'attaque et tout jet de sauvegarde qu'elle effectue pendant la prochaine minute.
5	Vol. La cible acquiert une vitesse de vol de 2 cases (3 mètres) pendant les 10 prochains minutes.
6	Transformation. La cible applique une des options du niveau 2 du pouvoir <u>Polymorphisme</u> sur son corps. La cible choisit l'effet, celui-ci dure 10 minutes et il ne requiert pas la concentration.



Artillerie

Talent requis : Infusions magiques. Afin d'utiliser toute capacité de ce talent, le personnage doit être formé avec les outils de bricoleur, les outils de forgeron et les outils de sculpteur du bois. Il doit également posséder tous ces outils et pouvoir les utiliser.

Par deux actions et en dépensant 15 points d'Énergie, il crée un canon de taille minuscule ou petite dans une case inoccupée et adjacente de son choix qu'il peut voir, ou sur une surface horizontale. Un canon de petite taille occupe cet espace et est doté de pattes mécaniques, tandis qu'un canon de taille minuscule peut être tenu à une main. Il ne peut avoir qu'un seul canon existant à la fois, et s'il tente de créer un canon alors qu'un existe déjà, les points d'Énergie sont perdus.

Le canon est considéré comme un objet magique. Il est doté d'une Esquive de 10, une Défense de 20, et d'un nombre de points de Vitalité égal à la Puissance du personnage multipliée par 5. Il est immunisé aux dégâts psychiques et de poison. S'il doit effectuer un jet de sauvegarde, ses scores sont de 10 et ses modificateurs sont de 0. S'il est réparé magiquement, par exemple par les pouvoirs Habiletés féériques, Prestidigitation ou Thaumaturgie, il récupère 3d6 points de Vitalité. Le canon disparaît si ses points de Vitalité chutent à 0 ou après une heure. Le personnage peut également le détruire par une action.

Le canon appartient à un des types suivants, sélectionné par le personnage au moment de la création du canon. Une fois par tour, par une action et en dépensant 5 points d'Énergie, le personnage peut activer le canon s'il le tient à une main (taille minuscule) ou s'il se trouve à 18 mètres ou moins de sa position (petite taille). Si le canon est doté de pattes mécaniques, il peut se déplacer de 3 cases (4,5 mètres). Il peut se déplacer sur des surfaces verticales ou sous un plafond.

Par une action et en dépensant 15 points d'Énergie, il peut faire détoner le canon s'il se trouve à 18 mètres ou moins de sa position. Le canon est détruit et toute créature située à 6 mètres ou moins du canon doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties*. L'explosion inflige 3d8 points de dégâts de feu additionnés à la Puissance du personnage en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite.

Canon	Activation
Baliste de force	Le canon effectue une attaque à distance contre une cible située à 36 mètres ou moins de sa position par un test d' <i>Occultisme</i> du personnage. L'attaque inflige 2d8 points de dégâts de force additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Si la cible est une créature, celle-ci est repoussée de 1,5 mètres en direction opposée du canon.
Lance-flammes	Le canon exhale un cône de flammes à une distance de 4,5 mètres. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde d' <i>Acrobaties</i> contre un test d' <i>Occultisme</i> du personnage. Il inflige 2d8 points de dégâts de feu additionnés à la moitié de la Puissance du personnage en cas d'échec du jet de sauvegarde ou la moitié en cas de réussite. Les objets inflammables dans la zone qui ne sont pas tenus ni portés prennent feu.
Protecteur	Le canon émet une vague d'énergie positive conférant 2d8 points de Vitalité temporaires additionnés à la moitié de la Puissance du personnage à toute créature située à 3 mètres ou moins du canon, incluant celui-ci. Il confère également le demi-abri à toute créature située à 3 mètres ou moins de sa position jusqu'au début du prochain tour du personnage.

Talents de tiers 3 (2)

Entreposage magique

Talent requis : Bricolage magique. À la fin d'une nuit de sommeil, le personnage peut entreposer un pouvoir de son choix, du niveau de son choix, dans une arme ou dans des outils de bricoleur. Il effectue un test d'*Occultisme* et le résultat est entreposé dans l'objet avec le pouvoir. Le pouvoir doit être incanté en deux actions ou moins. Cette capacité ne coûte aucun point d'Énergie au personnage. Pendant que le pouvoir est entreposé dans l'objet, le personnage ne peut le canaliser sans utiliser l'objet. Si le pouvoir nécessite des composantes Focus ou Matériel, elles doivent être fournies afin d'entreposer le pouvoir dans l'objet. Elles doivent être fournies qu'une seule fois même si l'objet permet de canaliser le pouvoir plusieurs fois.

Une créature peut activer l'objet par l'activité **Objet** (une action) afin de produire l'effet du pouvoir au niveau entreposé. Si le pouvoir requiert la concentration, la créature activant l'objet doit se concentrer sur le pouvoir. La créature utilise les caractéristiques du personnage lorsqu'elle active l'objet et le résultat du test entreposé. Le pouvoir reste entreposé dans l'objet jusqu'à ce que le personnage réutilise cette capacité sur un autre objet, ou jusqu'à ce que l'objet soit activé un nombre de fois égal au double du modificateur d'Intellect du personnage (minimum 1).



Fermeté élémentaire

Talent requis : Élémentarisme. Lorsque le personnage subit une brûlure élémentaire, il applique un des effets suivants au choix.

- Il reçoit tout de même les points de dégâts létaux, mais il acquiert quand même le nombre de points d'essence élémentaire convoité au moment où il a tenté d'effectuer la conversion.
- Il annule le désavantage affligeant son test d'*Occultisme* lorsqu'il tente de créer un nombre de points d'essence élémentaire supérieur à son tiers de personnage.
- S'il a acquis la spécialisation *Élémentariste* pour l'élément pour lequel il tente de créer des points d'essence élémentaire, il réduit les points de dégâts de moitié.

Également, s'il a acquis la spécialisation *Élémentariste*, il devient résistant aux dégâts du type associé à cet élément.





Chapitre 4 – 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.

Systèmes de monnaie

De manière générale, la fortune des aventuriers s'exprime en monnaie. Il existe plusieurs systèmes de monnaie utilisés par différentes entités géopolitiques. On ne peut généralement pas utiliser les pièces d'un système de monnaie afin de faire des achats et échanges dans un État utilisant un système différent. Certaines institutions, comme les banques, maintiennent des tables de conversion permettant d'échanger de la monnaie d'un système à un autre. Certains marchands possèdent également des tables similaires, ce qui leur permet d'accepter de la monnaie de plusieurs systèmes différents.

En Ouespéro, le système le plus couramment utilisé est celui du **denier d'argent**. Ce système fut mis en place graduellement par les empereurs et grands rois de cette région afin de remplacer la monnaie d'or alors utilisée. Ce changement est explicable par la rareté de l'or ainsi que la découverte d'une abondance de mines d'argent dans la région. D'un pays à un autre, les figures et motifs frappés sur la pièce peuvent différer, par exemple le visage du dirigeant, les emblèmes du pays ou même un symbole naturel tel une plante ou un animal. En revanche, toutes ces pièces ont la même valeur, puisque cette valeur est basée sur le poids de ces pièces. Chacune de ces pièces pèse environ 5 grammes, donc 200 pièces pèsent 1 kilogramme. Ce système est composé des pièces suivantes :

- Le **centime**, une pièce de cuivre utilisée principalement les membres les plus pauvres de la population pour les achats courants telle la nourriture. **10 centimes** valent **1 dîme** et **100 centimes** valent **1 denier**. Cette pièce est aussi appelée « sou » et « liard ».
- La **dîme**, une pièce de billon (alliage de cuivre, de zinc et d'argent) couramment utilisée par la plupart des membres de la population pour leurs achats de faible valeur, tels des vêtements et outils. Elle vaut **10 centimes** et **10 dîmes** valent **1 dernier**.
- Le **dernier**, une pièce d'argent couramment utilisée par la plupart des membres de la population pour leurs achats de plus grande valeur, comme le bétail de moyens de transport. Il s'agit de l'unité de référence de ce système.
- L'**écu**, une pièce d'électrum (alliage d'argent et d'or) utilisée par les nobles, bourgeois et riches marchands pour payer certains achats en moins de pièces de monnaie. Il vaut **10 deniers**.
- La **couronne**, une pièce d'or réservée aux membres les plus riches de la société. Sa valeur est de **100 deniers**. Vu la rareté de l'or, cette pièce est plus rarement utilisée que l'écu, et son usage est surveillé. Par exemple, si un paysan est surpris à payer avec des couronnes, il sera suspecté de les avoir dérobées à un noble, et elles lui seront généralement confisquées.
- Le **galion** est une pièce de platine qui ne fait pas partie du système du denier d'argent. De ce fait, il ne sera jamais accepté par les marchands. Néanmoins, il est reconnu par certaines grandes institutions puisqu'il a déjà été utilisé par d'anciens empires possédant la magie ou la technologie d'extraire et de transformer ce rare métal. Cette pièce est extrêmement rare et on n'en retrouvera généralement que dans les ruines de ces anciens empires. Il faut **1000 deniers**.

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. Par exemple, pour un personnage appartenant à la caste *Amuseur* (8d6) et ayant reçu une éducation par un *Mentor vénérable* (×8), si le joueur obtient 36 en lançant les dés, il multiplie par 8 ce résultat. Son personnage débutera donc l'aventure avec 288 deniers.

Tables

Les tables suivantes décrivent les différents produits et services pouvant être achetés, loués ou acquis par troc. Les spécificités suivantes s'appliquent à toutes ces tables.

- Tous les prix indiqués sont en **deniers**. Ainsi, un prix de 0,05 signifie 5 centimes (ou 20 unités de l'objet pour un denier), tandis qu'un prix de 0,2 signifie 2 dîmes (ou 5 unités de l'objet pour un denier), et un prix de 3 signifie 3 deniers.
- Tous les poids indiqués sont en **kilogrammes**. Ainsi, un poids de 1 signifie un kilogramme, tandis qu'un poids de 0,02 signifie 20 grammes (ou 50 unités de l'objet pour un kilogramme).
- Les distances indiquées, notamment la portée des armes, sont en **nombre de cases** sur une grille de combat. Pour obtenir la distance en mètres, on multiplie ce nombre par 1,5 ; on multiplie ce nombre par 5 afin d'obtenir la distance en pieds. Ainsi, une portée de 16 cases équivaut à 24 mètres, ou 80 pieds.

Dépenses

La table ci-dessous indique le prix d'un style de vie par jour. Ce prix inclut le logement, la nourriture et toutes les nécessités du personnage, par exemple la maintenance de son équipement afin qu'il soit prêt à retourner à l'aventure. Les styles de vie sont décrits dans l'ouvrage de règles génériques, soit le moteur de jeu.

Style de vie	Prix
Misérable	–
Sordide	0,1
Pauvre	0,2
Modeste	1
Confortable	2
Fortuné	4
Aristocratique	10 et plus





Armures et boucliers

Armures et boucliers légers

Article	Prix	Poids	Défense	Résistance	Propriétés
<i>Armures</i>					
Brigandine	5	4	1	1	Confortable
Cuir	10	5	1	1	Matelassée
Cuir clouté	45	6	2	2	Matelassée
<i>Boucliers</i>					
Targe	10	2	1	5	–

Descriptions

- **Brigandine.** Un habit constitué de plusieurs couches de tissu lourd, de toile ou de cuir, alignées avec de petits oblongs métalliques rivetés au textile.
- **Armure de cuir.** Armure constituée de plaques de cuir bouilli rivetées et attachées par des ficelles solides de chanvre.
- **Armure de cuir clouté.** Similaire à l'armure de cuir, mais renforcée avec plusieurs couches de plaques, et un grand nombre de rivets.
- **Targe.** Petit bouclier métallique d'au-plus 40 centimètres de diamètre se tenant à la main, principalement utilisé au combat rapproché.



Armures et boucliers moyens

Article	Prix	Poids	Défense	Résistance	Propriétés
<i>Armures</i>					
Peau d'animal	10	6	2	3	Confortable, Matelassée
Cotte de mailles	50	8	3	4	Confortable, Ferme
Armure d'écailles	50	20	4	5	Bruyante, Hybride
Plastron	400	10	4	6	–
Plate partielle	750	16	5	8	Bruyante, Hybride
<i>Boucliers</i>					
Écu	25	4	2	10	–

Descriptions

- **Peau d'animal.** Armure constituée de plusieurs épaisses couches de fourrure et de peau.
- **Cotte de mailles.** Un chandail à manches courtes constitués d'anneaux de métal verrouillés entre eux. Il est renforcé de tissu lourd de part et d'autre afin d'étouffer le son des anneaux et de le rendre plus agréable à porter.
- **Armure d'écailles.** Armure de plaques de cuir bouilli renforcées par une grande quantité de petites pièces de métal se chevauchant à la manière des écailles d'un poisson.
- **Plastron.** Pièce d'armure métallique protégeant le torse et les organes vitaux de son porteur sans limiter sa mobilité. Étant l'une des pièces composant l'armure de plates, il peut être directement incorporé dans une plate partielle ou dans une plate complète en ne dépensant que la différence de prix entre les deux armures.
- **Plate partielle.** Armure composée d'une cuirasse (plastron et dossière), de tassettes et d'épaulières en plates métalliques, le reste des protections étant constituées d'un vêtement de tissu lourd renforcé de cuir bouilli. Ses pièces sont un sous-ensemble de l'armure de plates, elle peut donc être incorporée dans une plate complète en ne dépensant que la différence de prix entre les deux armures.
- **Écu.** Le bouclier le plus couramment utilisé, portant généralement un blason, soit les armoiries de son porteur. Il est de forme rectangulaire pour les fantassins, ou de forme ogivale pour les cavaliers.



Armures et boucliers lourds

Article	Prix	Poids	Défense	Résistance	Propriétés
<i>Armures</i>					
Broigne	30	20	4	7	Confortable, Ferme
Haubert	75	15	6	8	Bruyant, Ferme
Armure d'éclisses	200	20	7	9	Bruyante, Hybride
Plate complète	1500	25	8	10	Bruyante, Ferme, Hybride, Rempart
<i>Boucliers</i>					
Pavois	400	8	2 ou 4 (levé)	20	Bruyant, Rempart

Descriptions

- **Broigne.** Armure composée d'anneaux métalliques cousus sur un support de tissu lourd ou de cuir protégeant le torse et les organes vitaux de son porteur. Elle est plus subtile que le haubert puisque les anneaux ne s'entrechoquent pas.
- **Haubert.** Robe à manches longues et descendant jusqu'aux genoux composée d'anneaux de métal verrouillés entre eux. À cause de son poids important, elle ne peut être renforcée de tissu lourd à l'instar de la cotte de mailles.
- **Armure d'éclisses.** Armure composée de bandes métalliques attachées sur une fondation de tissu lourd ou de cuir. Ces bandes sont cousues et rivetées sur cette fondation pour une solidité maximale.
- **Plate complète.** Une imposante armure couvrant son porteur de la tête aux pieds. Elle est constituée de plaques de métal fixées par des sangles et des armatures de cuir. Les parties exposées comme les aisselles sont renforcées de mailles et du feutre est ajouté afin d'atténuer la chaleur du soleil. Malgré son poids imposant, toutes ses parties sont appuyées les unes sur les autres afin d'offrir une protection maximale tout en réduisant le moins possible la mobilité. Elle confère à son porteur l'immunité aux dégâts physiques tranchants. Si elle magique, elle lui confère également l'immunité aux dégâts magiques tranchants.
- **Pavois.** Grand bouclier conçu à l'origine afin de protéger les arbalétriers. Il couvre tout le corps de son porteur et peut se fixer au sol au moyen d'un pieu.



Armes

Armes simples

Arme	Prix	Poids	Attaque	Dégâts	Résistance	Propriétés
<i>Armes de mêlée</i>						
Bâton	0,2	2	3	1d6 contondant	4	Versatile (1d8)
Dague	2	0,5	1	1d4 perçant	3	Finesse, jet (4/12), légère
Faucille	1	1	1	1d4 tranchant	3	Légère
Grande masse	0,2	5	4	1d8 contondant	5	Deux mains
Hache à main	5	1	1	1d6 tranchant	4	Jet (4/12), légère
Javelot	0,5	1	2	1d6 perçant	4	Jet (6/24)
Lance	1	1,5	3	1d6 perçant	4	Jet (4/12), versatile (1d8)
Marteau léger	2	1	1	1d4 contondant	3	Jet (4/12), léger
Masse	0,1	1	1	1d4 contondant	3	Légère
Massue	5	2	2	1d6 contondant	4	–
<i>Armes à distance</i>						
Arbalète légère	25	2,5	5	1d8 perçant	10	Chargement, deux mains, munition, portée (16/64)
Arc court	25	1	5	1d6 perçant	8	Deux mains, munition, portée (16/64)
Dard	0,05	0,1	1	1d4 perçant	6	Finesse, jet (4/12)
Fronde	0,1	0	5	1d4 contondant	6	Munition, portée (6/24)

Descriptions

- **Arbalète légère.** Arc monté sur un fût léger, pouvant lancer des carreaux avec puissance et précision au détriment de sa vitesse de tir.
- **Arc court.** Un arc facile à manier pouvant tirer des flèches à une distance raisonnable.
- **Bâton.** Un simple bâton en bois ou en métal pouvant être manié à une ou deux mains.
- **Dague.** Couteau de combat très pointu, avec un ou deux côtés tranchants.
- **Dard.** Un projectile aérodynamique ressemblant à une flèche de courte longueur, lancé à la main.
- **Faucille.** À l'origine utilisée pour couper les tiges de céréales, il s'agit d'une version miniature de la faux.
- **Fronde.** Arme rudimentaire servant à lancer des cailloux ou des poids avec force, utilisée par les bergers afin de défendre leurs troupeaux.
- **Grande masse.** Une lourde masse rudimentaire tenue à deux mains.
- **Hache à main.** Une version courte et balancée d'une hache.
- **Javelot.** Une version raccourcie d'une lance, munie d'un corps de bois et d'une pointe en métal.
- **Lance.** Longue arme composée d'une pointe offensive en pierre, métal ou bois durci, et d'une longue hampe (manche en bois).

- **Marteau léger.** Une version adaptée au combat d'un marteau traditionnellement utilisé afin d'enfoncer des pieux.
- **Masse.** Arme rudimentaire et préhistorique, moins dangereuse que les armes contondantes similaires.
- **Massue.** Arme de guerre composée d'un manche renforcé et d'un poids lourd à l'extrémité de la poignée.

Armes martiales

Arme	Prix	Poids	Attaque	Dégâts	Résistance	Propriétés
<i>Armes de mêlée</i>						
Cimeterre	25	1,5	1	1d6 tranchant	8	Finesse, léger
Coutille	20	3	4	1d10 tranchant	12	Allonge, deux mains, lourde
Épée courte	10	1	1	1d6 perçant	8	Finesse, légère
Épée longue	15	1,5	3	1d8 tranchant	10	Versatile (1d10)
Espadon	50	3	4	2d6 tranchant	14	Deux mains, lourde
Fléau d'armes	10	1	2	1d8 contondant	10	–
Fouet	2	1,5	2	1d4 tranchant	6	Allonge, finesse
Grande hache	30	3,5	4	1d12 tranchant	14	Deux mains, lourde
Hache de guerre	10	2	3	1d8 tranchant	10	Versatile (1d10)
Hallebarde	20	3	4	1d10 tranchant	12	Allonge, deux mains, lourde
Lance de cavalerie	10	3	3	1d12 perçant	14	Allonge, spéciale
Marteau de guerre	15	1	3	1d8 contondant	10	Versatile (1d10)
Masse d'armes	10	5	4	2d6 contondant	14	Deux mains, lourde
Morgenstern	15	2	2	1d8 perçant	10	–
Pioche de guerre	5	1	2	1d8 perçant	10	–
Pique	5	9	4	1d10 perçant	12	Allonge, deux mains, lourde
Rapière	25	1	2	1d8 perçant	10	Finesse
Trident	5	2	3	1d6 perçant	8	Jet (4/12), versatile (1d8)
<i>Armes à distance</i>						
Arc long	50	1	5	1d8 perçant	20	Deux mains, lourd, munition, portée (30/120)
Arbalète de poing	75	1,5	5	1d6 perçant	16	Chargement, légère, munition, portée (6/24)
Arbalète lourde	50	9	5	1d10 perçant	24	Chargement, deux mains, lourde, munition, portée (20/80)
Filet	1	1,5	2	–	4	Jet (1/3), spécial
Sarbacane	10	0,5	5	1 perçant	20	Chargement, munition, portée (5/20)

Descriptions

- **Arc long.** Version allongée de l'arc court, offrant une portée largement supérieure.
- **Arbalète de poing.** Version miniature de l'arbalète se maniant bien à une seule main.
- **Arbalète lourde.** Une arbalète offrant une puissance dévastatrice et une portée supérieure.
- **Cimeterre.** Courte épée dont la lame est courbée, et plus large vers la pointe que vers la garde.
- **Coutille.** Arme d'hast munie d'un très long manche se terminant par une lame tranchante.
- **Épée courte.** Petite épée légère utilisée pour pointer, dans les sports d'escrime et à la guerre.
- **Épée longue.** Épée pouvant être maniée à deux mains, munie d'une arme tranchante, d'une garde et d'un pommeau (contrepoids).
- **Espadon.** Lourde épée maniée à deux mains, aussi appelée « grande épée », utilisée pour contrer les armes d'hast.
- **Filet.** Le filet a pour but de neutraliser et de restreindre l'adversaire plutôt que de le blesser ou le tuer.
- **Fléau d'armes.** Arme munie d'un manche en bois au bout duquel est accrochée au moyen d'une chaîne une boule métallique épineuse.
- **Fouet.** Arme flexible permettant de flageller un ennemi en s'y tenant loin.
- **Grande hache.** Une hache de guerre de taille supérieure, maniée à deux mains.
- **Hache de guerre.** Hache conçue spécialement pour le combat pouvant être tenue à une ou deux mains.
- **Hallebarde.** Arme d'hast maniée à deux mains portant une tête de hache, une pique et parfois un crochet.
- **Lance de cavalerie.** Une longue lance utilisée par un combattant monté à une certaine distance, parfois utilisée lors de joutes équestres.
- **Marteau de guerre.** Un long marteau adapté à la guerre pouvant être manié à une ou deux mains.
- **Masse d'armes.** Une lourde version de la massue maniée à deux mains.
- **Morgenstern.** Similaire au fléau, cette arme est munie d'un manche. Son extrémité renforcée est dotée de pointes acérées.
- **Pioche de guerre.** Version adaptée à la guerre de la pioche utilisée par les mineurs afin de briser le minerai.
- **Pique.** Arme d'hast munie d'un très long manche se terminant par une longue pointe renforcée.
- **Rapière.** Épée légère utilisée pour pointer, dans les sports d'escrime comme au combat, d'apparence élégante.
- **Sarbacane.** Long tube pouvant être utilisé afin de tirer une aiguille à courte portée en soufflant dans une de ses extrémités.
- **Trident.** Arme munie d'un manche au bout duquel sont fixées trois pointes acérées.

Armes spéciales

- **Filet.** Le filet n'inflige aucun point de dégâts, mais il restreint une créature de grande taille ou moindre. Les créatures sans forme ne sont pas affectées par le filet. Le filet est doté d'une valeur de Défense de 10, et il détruit s'il reçoit 5 points de dégâts tranchants ou plus.
- **Lance de cavalerie.** Le test d'attaque du personnage se voit affligé du désavantage s'il est effectué contre une créature située dans une case adjacente. Également, la lance doit être maniée à deux mains si le personnage n'est pas sur une monture.

Armes d'argent

Certaines créatures qui sont résistantes ou immunisées aux armes physiques sont vulnérables à l'argent, ce qui explique pourquoi certains aventuriers prennent la précaution faire plaquer leurs armes de ce métal. Le personnage peut faire effectuer ce plaquage par un forgeron maîtrisant son art au coût de 100 deniers par arme ou pour 10 munitions. Ce coût inclut les matériaux, la connaissance, l'expertise et le temps nécessaire afin d'effectuer ces travaux sans nuire à son efficacité.

Munitions

La table ci-dessous spécifie les munitions nécessaires pour les armes dotées de la propriété **Munition**, ainsi que le contenant pour ces munitions. Un personnage doit posséder le bon contenant pour chaque type de munition. Chaque contenant peut contenir un nombre maximal de munitions. Lorsqu'il perd toutes ses munitions, le personnage n'a besoin que de racheter celles-ci, il conserve le contenant qu'il possède déjà.



Munition	Prix	Poids	Armes	Contenant	Prix	Poids	Capacité
Aiguille	0,02	0,01	Sarbacane	Étui à aiguilles	0,5	0,5	50
Carreau	0,05	0,03	Arbalètes	Étui à carreaux	1	0,5	20
Flèche	0,05	0,02	Arcs	Carquois	1	0,5	20
Plomb	0,01	0,03	Fronde	Sac à plombs	0,2	0,2	20

Descriptions

- **Aiguille.** Une fine aiguille en métal soufflée dans une sarbacane. Les aiguilles se rangent dans un petit étui en cuir protégeant le personnage des pointes.
- **Carreau.** Similaire à une flèche, mais plus court, il possède un fer plus fort et pesant, mais n'est doté que de deux pennes au lieu de trois. Celles-ci sont en cuir ou en parchemin. Son étui est en cuir et ressemble fortement à un carquois plus court, mais fermé.
- **Flèche.** Le projectile par excellence pour les archers. Il est doté d'un fer pointu, d'une tige de bois et de trois pennes réalisées à l'aide de plumes. Le carquois est un étui cylindrique en cuir pouvant contenir des flèches donc une des extrémités est ouverte.
- **Plomb.** Similaire à un caillou, il s'agit d'une petite boule grossière faite en plomb. Les plombs sont rangés dans un sac de tissu.

Armes à feu

Les armes à feu sont une technologie avancée permettant de tirer des projectiles à grande vitesse grâce à une explosion produite avec de la poudre à canon. Un personnage peut fabriquer une arme à feu s'il est formé avec les outils de bricoleur, de forgeron et de sculpteur sur bois. Il doit posséder tous ces outils et doit pouvoir les utiliser. La fabrication d'une arme à feu est complexe, longue et coûteuse, à la discrétion du maître de jeu. Elles partagent toutes ces caractéristiques : un bonus de +5 aux tests d'**Attaque** ainsi que les propriétés **Chargement** et **Munition**. Les propriétés suivantes sont uniques aux armes à feu.

Arme à feu	Prix	Poids	Dégâts	Résistance	Propriétés
Arquebuse	1000	9	2d8 perçant	24	Deux mains, lourde, portée (20/60), spéciale
Canon-boucle	260	4	1d8 perçant	20	Deux mains, portée (4/8), spéciale
Couleuvrine	1000	20	2d10 perçant	24	Deux mains, lourde, portée (16/48), spéciale
Dragon	250	1,5	1d8 perçant	10	Dispersion, portée (3/–)
Lance de feu	25	2	1d8 perçant	5	Deux mains, portée (12/24)
Mousquet	500	5	1d12 perçant	24	Deux mains, lourde, portée (16/48)
Mousquet double	550	8,5	1d12 perçant	24	Barillet (2), deux mains, lourde, portée (16/48)
Mousquet-hache	510	7	1d12 perçant	24	Deux mains, lourde, portée (16/48), spéciale
Mousquet-lame	525	6	1d12 perçant	24	Deux mains, lourde, portée (16/48), spéciale
Mousquet-marteau	515	6	1d12 perçant	24	Deux mains, lourde, portée (16/48), spéciale
Pistolet	250	1,5	1d10 perçant	20	Portée (12/36)
Pistolet de poche	450	0,5	1d6 perçant	20	Légère, portée (4/12)
Pistolet double	350	3	1d10 perçant	20	Barillet (2), portée (10/30)
Pistolet-dague	455	1	1d6 perçant	20	Légère, portée (4/12), spéciale
Poivrière	450	2,5	1d10 perçant	24	Barillet (6), portée (8/24)
Tromblon	450	3	1d8 perçant	10	Deux mains, dispersion, portée (6/–)

Descriptions

- **Arquebuse.** Un fusil à longueur double doté d'une paire de tourillons montés sur une voiturette à deux roues. On peut mettre en place le tout en effectuant l'activité **Objet** (une action). Lorsqu'il est utilisé sans la voiturette, le test de l'attaque est affligé du désavantage et la créature l'utilisant est renversée au sol si elle est de grande taille ou supérieure.
- **Canon-boucle.** Ce fusil est monté au centre d'un bouclier conférant un bonus de +2 à la Défense. Le fusil et le bouclier partagent les mêmes points de Résistance.
- **Couleuvrine.** Aussi connu sous le nom de canon à main, cette lourde arme à feu consiste en un long tube appuyé sur un support. Si elle est utilisée sans être appuyée sur une surface solide tel un mur ou le sol, le test de l'attaque est affligé du désavantage sauf si la créature l'utilisant est de grande taille ou supérieure.

- **Dragon.** Ce pistolet projette des grenailles dans un cône. Il est principalement utilisé par la cavalerie.
- **Lance de feu.** Une des premières armes à feu inventées. Sa confection de fortune en fait une arme fragile.
- **Mousquet.** Un lourd fusil à large calibre et à âme lisse s'appuyant sur l'épaule de son porteur.
- **Mousquet double.** Un mousquet doté d'un barillet double.
- **Mousquet-hache.** Un mousquet sur lequel est monté une hache de guerre (1d8 tranchant) pouvant être utilisée au corps-à-corps. Le fusil et la hache de guerre partagent les mêmes points de Résistance.
- **Mousquet-lame.** Un mousquet sur lequel est monté une lame de rapière (1d8 perçant) pouvant être utilisée au corps-à-corps. Le fusil et la lame de rapière partagent les mêmes points de Résistance.
- **Mousquet-marteau.** Un mousquet sur lequel est monté un marteau de guerre (1d8 contondant) pouvant être utilisé au corps-à-corps. Le fusil et le marteau de guerre partagent les mêmes points de Résistance.
- **Pistolet.** Un simple fusil tenu à une main.
- **Pistolet de poche.** Un petit pistolet dont le recul est suffisamment amorti afin de pouvoir être utilisé au combat à deux armes.
- **Pistolet double.** Un pistolet doté d'un barillet double.
- **Pistolet-dague.** Un pistolet sur lequel est monté une dague (1d4 perçant) pouvant être utilisée au corps-à-corps. Le fusil et la dague partagent les mêmes points de Résistance.
- **Poivrière.** Un pistolet doté d'un barillet multiple pouvant contenir jusqu'à 6 balles.
- **Tromblon.** Un fusil projetant des chevrotines dans un cône.



Défectuosité

Par leur complexité, les armes à feu sont susceptibles à une **défectuosité**. Lorsqu'un personnage effectue une attaque en maniant une arme à feu, s'il obtient un résultat avec Damnation, les probabilités que l'arme à feu soit défectueuse sont de 33 %. S'il obtient un échec critique, l'arme est automatiquement défectueuse. Lorsqu'une défectuosité survient, l'arme perd un point de Résistance supplémentaire. Si ses points de Résistance chutent à une valeur supérieure à 0, l'arme peut être réparée rapidement par une action en réussissant un test d'*Artisanat* de difficulté difficile (20). En cas d'échec à ce test, l'arme perd également un point de Résistance supplémentaire.

Lorsque les points de Résistance de l'arme chutent à 0, elle doit être réparée hors combat. Cette réparation est longue et nécessite des matériaux pour une valeur égale à la moitié de la valeur de l'arme à feu. De plus, les probabilités qu'elle explose sont de 10 %. Si une explosion survient, le personnage reçoit 1d6 points de dégâts de feu additionnés à la moitié de sa Précision. Toute créature située dans une case adjacente à l'explosion doit réussir un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* opposé au test d'*Orientation* de l'attaque. Une créature échouant le jet de sauvegarde reçoit également les points de dégâts.

Munitions

Un personnage peut fabriquer des munitions pour une arme à feu s'il est formé avec les outils de bricoleur, de forgeron et de joaillier. Il doit posséder tous ces outils et doit pouvoir les utiliser. Chaque munition peut être fabriquée en une heure, et cette fabrication peut être effectuée pendant une halte. Un personnage peut fabriquer un étui ou un sac à munitions s'il est formé avec les outils de maroquinier, qu'il possède ces outils et qu'il peut les utiliser. Toute fabrication nécessite des matériaux d'une valeur supérieure ou égale à la moitié des prix indiqués ci-dessous, à la discrétion du maître de jeu.

Munition	Prix	Poids	Armes	Contenant	Prix	Poids	Capacité
Balle	0,3	0,10	Canon-boucle, lance de feu, mousquets, pistolets, poivrière	Étui à balles	1	0,2	24
Chevrotine	1,5	0,25	Tromblon	Sac à chevrotines	5	0,5	10
Grenaille	1,5	0,15	Dragon	Sac à grenailles	5	0,5	10
Obus	3	0,25	Arquebuse, couleuvrine	Étui à obus	10	1	12

Explosifs

Un personnage peut fabriquer des explosifs s'il est formé avec les fournitures d'alchimiste, qu'il les possède et qu'il peut les utiliser. Il doit fournir des matériaux d'une valeur supérieure ou égale à la moitié des prix indiqués ci-dessous, à la discrétion du maître de jeu. Il peut fabriquer une bombe en heure, et cette fabrication peut être effectuée pendant une halte.

Explosif	Prix	Poids	Description
Bombe	150	0,5	La bombe peut être allumée par l'activité Objet puis lancée à une distance de 18 mètres par l'activité Attaque et un test d' <i>Orientation</i> . Lorsqu'elle frappe le sol, une créature ou un objet, elle détone. Toute créature située à 1,5 mètres ou moins de l'explosion doit effectuer un jet de sauvegarde d' <i>Acrobaties</i> opposé au test de l'attaque. L'explosion inflige 1d6 points de dégâts de feu additionnés à la moitié de la Précision du personnage en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite.
Cornet de poudre à canon	35	1	La poudre à canon sert à opérer une arme à feu. On peut l'acheter en cornet hydrofuge ou en baril. Le cornet peut être utilisé comme une bombe. On peut également allumer 30 ml de poudre à canon afin de produire de la clarté dans un rayon de 9 mètres et de la pénombre dans un rayon de 9 mètres additionnels pendant un round (6 secondes).
Baril de poudre à canon	250	10	On peut mettre feu à un baril à l'aide d'une corde. Lorsque les flammes atteignent le baril, celui-ci détone. Toute créature située à 3 mètres ou moins de l'explosion doit effectuer un jet de sauvegarde d' <i>Acrobaties</i> opposé au test passif d' <i>Artisanat</i> du personnage l'ayant fabriqué. L'explosion inflige 2d12 points de dégâts de feu additionnés à la Précision du personnage l'ayant fabriqué en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite.

Équipement général

Articles généraux

Article	Prix	Poids	Article	Prix	Poids
Abaque	2	1	Marteau	1	1,5
Allumettes	0,5	0,5	Masse	2	5
Attirail de pêche	1	2	Menottes	2	3
Balance	5	1,5	Miroir	5	0,2
Bélier portatif	4	16	Palan	1	2,5
Billes (1000)	1	1	Papier (1 feuille)	0,2	0
Bloc d'encens	0,1	0	Parchemin	0,1	0
Chaîne (3 mètres)	5	5	Parfum (30 ml)	5	0
Chandelle	0,01	0	Pelle	2	2,5
Chausse-trapes (20)	1	1	Perche (3 mètres)	0,05	3,5
Chevalière	5	0	Pied de biche	2	2,5
Cire à cacheter	0,5	0	Piège de chasse	5	12,5
Clochette	1	0	Pierre à aiguiser	0,01	0,5
Corde (15 mètres)	1	5	Pieux de fer (10)	1	2,5
Couverture	0,5	1,5	Pioche	2	5
Craie	0,01	0	Piton	0,05	0,1
Échelle (3 mètres)	0,1	12,5	Plume à écrire	0,02	0
Encensoir	5	7,5	Ration	0,5	1
Encre (30 ml)	10	0	Réverbère	10	1
Étui à parchemin	1	0,5	Sablier	25	0,5
Ficelle (15 mètres)	10	2,5	Sac de couchage	1	3,5
Gamelle	0,2	0,5	Savon	0,02	0
Grappin	2	2	Sifflet	0,05	0
Grimoire	50	1,5	Symbole divin	5	1,5
Huile à lanterne	0,1	0,5	Tente (2 personnes)	2	10
Lampe	0,5	0,5	Torche	0,01	0,5
Lanterne	5	1	Tronc	7	2
Livre	25	2,5	Verrou	10	0,5
Longue-vue	1000	0,5	–		
Loupe	100	0			

Descriptions

- **Abaque.** Permet de faire des calculs arithmétiques simples. Un boîtier de bois doté de tiges autour desquelles se trouvent de petits jetons.
- **Allumettes.** Une petite boîte contenant un silex, de l'acier à feu et du tissu huileux. On peut allumer un feu par une action. Allumer un feu sans cet article nécessite généralement une minute.
- **Attirail de pêche.** Une trousse comprenant une canne à pêche, de la ligne à pêche en soie, un flotteur en liège, des hameçons en fer, des poids de plomb, des appâts de velours et un filet étroit.
- **Balance.** Une balance composée de deux pesées et un assortiment de petits poids jusqu'à 1 kilogramme. Elle permet de mesurer précisément la masse d'objets et de métaux précieux.
- **Bélier portable.** Permet de briser une porte. Confère un bonus de +5 au test d'*Athlétisme*.
- **Billes.** Permet de couvrir un carré de 3 mètres de côté par une action. Une créature doit se déplacer à la moitié de la vitesse dans la zone, sinon elle doit réussir un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* de difficulté moyenne afin de ne pas être renversée. Il faut au moins 1000 billes pour couvrir un carré de 3 mètres de côté.
- **Bloc d'encens.** Un petit bloc d'encens pesant environ 1 gramme. Brûlé dans un encensoir sur des charbons ardents de résines végétales, il répand une odeur forte, mais camphrée, cireuse et épicée.
- **Chaîne.** Une chaîne métallique. Elle est dotée de 10 points de Résistance. On peut la briser en réussissant un test d'*Athlétisme* de difficulté très élevée. La longueur standard est de 3 mètres.
- **Chandelle.** Lorsqu'elle est allumée, elle émet de la clarté dans un rayon de 1,5 mètres et de la pénombre dans un rayon supplémentaire de 1,5 mètres pendant une heure.
- **Chausse-trapes.** Permet de couvrir une case par une action. Une créature traversant cette case doit se déplacer à la moitié de sa vitesse ou effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* de difficulté élevée. En cas d'échec, elle reçoit 1 point de dégâts perçants et sa vitesse est réduite de 2 jusqu'à ce qu'elle récupère 1 point de Vitalité. Cette réduction n'est pas cumulable. Une créature immunisée aux points de dégâts perçants n'est pas affectée par les chausse-trapes. Il faut au moins 20 chausse-trapes pour couvrir une case.
- **Chevalière.** Bague à large chaton gravée d'armoiries ou d'initiales destinée à appliquer un sceau de cire.
- **Cire à cacheter.** Lorsqu'elle est réchauffée, on l'utilise pour appliquer le sceau d'une chevalière.
- **Clochette.** Une petite clochette métallique servant à avertir par un son.
- **Corde.** Une corde de chanvre dotée de 2 points de Vitalité. On peut la briser en réussissant un test d'*Athlétisme* de difficulté élevée. La longueur standard est de 15 mètres.
- **Couverture.** Une couverture chaude protégeant des nuits froides pour une personne.
- **Craie.** Cette pièce permet d'écrire et de marquer des surfaces diverses laissant une trace blanche ou colorée.
- **Échelle.** Une simple échelle en bois d'une hauteur de 3 mètres.

- **Encensoir.** L'encensoir est un vase brûle-parfum en métal décoré de motifs religieux. On le tient par une petite chaînette métallique, ce qui permet de le balancer. On peut y faire brûler de l'encens sur des charbons ardents de résines végétales.
- **Encre.** Utilisée avec une plume à écrire, l'encre permet d'écrire sur un parchemin ou sur du papier.
- **Étui à parchemin.** Un petit cylindre de cuir pouvant contenir jusqu'à 5 parchemins roulés ou jusqu'à 10 feuilles de papier roulées.
- **Ficelle.** Une ficelle de soie dotée de 2 points de Vitalité. On peut la briser en réussissant un test d'*Athlétisme* de difficulté élevée. La longueur standard est de 15 mètres.
- **Gamelle.** Un ensemble de vaisselle et d'ustensiles en étain servant à manger de manière hygiénique.
- **Grappin.** On l'attache à une corde et on le fixe à une saillie comme le rebord d'une fenêtre, une branche d'arbre ou à des créneaux afin d'en faciliter l'escalade.
- **Grimoire.** Un tome de 100 pages reliées par une couverture de cuir nécessaire aux Astromanciens.
- **Huile à lanterne.** Elle sert à allumer des lanternes, lampes et réverbères. On peut aussi l'utiliser comme arme de jet improvisée (portée de 6 mètres) afin de couvrir une cible d'huile. La prochaine fois que la cible reçoit des points de dégâts de feu, l'huile s'enflammera et lui infligera 3d6 points de dégâts supplémentaires. Il est également possible de répandre l'huile dans une case au sol par une action et de l'allumer au plus une minute plus tard par une autre action. L'huile s'enflamme, causant 3d6 points de dégâts à toute créature traversant ou s'arrêtant dans cette case.
- **Lampe.** Lorsqu'elle est allumée, elle émet de la clarté dans un rayon de 4,5 mètres et de la pénombre dans un rayon supplémentaire de 9 mètres. Elle consomme environ 2 onces d'huile (62,5 ml) par heure, soit une flasque (500 ml) pour 8 heures.
- **Lanterne.** Lorsqu'elle est allumée, elle émet de la clarté dans un rayon de 9 mètres et de la pénombre dans un rayon supplémentaire de 9 mètres. Elle est dotée d'un capuchon permettant de réduire sa lumière à un rayon de 1,5 mètres de pénombre. Elle consomme environ 2 onces d'huile (62,5 ml) par heure, soit une flasque (500 ml) pour 8 heures.
- **Livre.** Un livre de 10 à 100 pages reliées par une couverture de cuir ou de papier durci. Il peut être vierge ou contenir de l'information représentée par du texte et des dessins.
- **Longue-vue.** Cette longue-vue rétractable en métal possède un ensemble de loupes de précision. Elle permet de doubler la distance de vision.
- **Loupe.** Permet d'observer de proche des objets de petite taille. Peut également être utilisée afin d'allumer un feu en 5 minutes avec la lumière du Soleil et un matériau facilement inflammable. Elle confère l'avantage aux tests d'*Investigation* effectués afin d'estimer la valeur ou d'inspecter un objet de petite taille ou muni de détails complexes.
- **Marteau.** Permet d'enfoncer des pitons dans un mur ou des pieux dans la terre.
- **Masse.** Utile pour défoncer un coffre ou une porte.

- **Menottes.** Elles permettent de restreindre une créature de taille moyenne ou moindre. Elles possèdent 15 points de Résistance, et on peut les briser ou s'en échapper par un jet de sauvegarde d'*Athlétisme* ou d'*Acrobaties* de difficulté très élevée. Elles sont également verrouillées par une clé qui est unique par paire. Il est possible de les crocheter par un test de *Roublardise* de difficulté élevée.
- **Miroir.** Permet d'admirer son reflet, de regarder une créature indirectement, d'observer un coin, de signaler avec un faisceau de lumière ou d'observer une blessure difficile à voir.
- **Palan.** Ensemble de poulies et d'une corde pouvant être attaché à un objet, permettant de réduire de 75 % le poids d'un objet à soulever.
- **Papier.** Une feuille de papier standard fabriquée à partir de fibres textiles.
- **Parchemin.** Une feuille de parchemin pour écrire fabriquée à partir de peau d'animal.
- **Parfum.** Une denrée habituellement utilisée par les gens fortunés, permet de masquer ou de se démarquer par son odeur.
- **Pelle.** Permet de creuser le sol.
- **Perche.** Permet de manipuler quelque chose à distance. On peut aussi l'utiliser en prenant son élan afin de doubler la distance d'un saut en hauteur.
- **Pied de biche.** Confère l'avantage aux tests d'*Athlétisme* pour forcer quelque chose avec l'effet de levier.
- **Piège de chasse.** Ce piège peut être installé dans une case par une action. Il doit être fixé sur un objet immobile avec une chaîne, par exemple sur un arbre ou au sol avec un pieu. Les dents métalliques se referment sur la jambe ou patte d'une créature marchant sur le déclencheur. Si celle-ci échoue un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* de difficulté moyenne, elle reçoit 1d4 points de dégâts perçants et est restreinte. On peut aussi s'en libérer ou libérer une créature en réussissant un test d'*Athlétisme* de difficulté moyenne. Chaque test échoué inflige 1 point de dégât perçant à la créature restreinte. Les déplacements de la créature restreinte sont limités à la longueur de la chaîne.
- **Pierre à aiguiser.** Permet une halte, permet d'aiguiser une arme ou 5 munitions. La pierre ne sert ensuite plus à rien. L'aiguisage est de niveau 1 et est bon pour 5 attaques. L'arme ou les munitions doivent infliger des dégâts perçants ou tranchants.
- **Pieux de fer.** Il peut être enfoncé dans la terre à l'aide d'un marteau afin de fixer un objet, par exemple une chaîne.
- **Pioche.** Permet de concentrer la force d'une frappe sur un point précis. Utile pour briser des objets solides et le roc.
- **Piton.** En enfonçant des pitons dans une surface solide à l'aide d'un marteau, on peut créer des prises permettant ainsi l'escalade. Il est aussi muni d'un œillet permettant d'y passer ou bouclier une corde.
- **Plume à écrire.** On peut la tremper dans l'encre afin d'écrire ou de dessiner sur une surface poreuse.
- **Ration.** De la viande et des fruits séchés, des galettes et des noix couvrant les repas pour une journée. Cette nourriture calorique permet de sauver de l'espace et possède un poids réduit, mais elle est moins savoureuse et surtout, plus longue et coûteuse à produire.
- **Réverbère.** Une lanterne dotée d'un réflecteur en verre. Lorsqu'il est allumé, il émet de la clarté dans un cône de 18 mètres et de la pénombre jusqu'à 18 mètres plus loin. Il consomme environ 2 onces d'huile (62,5 ml) par heure, soit une flasque (500 ml) pour 8 heures.
- **Sablier.** Permet de mesurer le passage du temps. Chaque sablier a une durée fixe, par exemple une minute.

- **Sac de couchage.** Permet de dormir sur le sol, par exemple dans une chambre d'auberge ou à l'extérieur. Il peut être combiné à une couverture pour les nuits froides.
- **Savon.** Une denrée nécessaire au nettoyage d'articles et à la baignade.
- **Sifflet.** Un petit sifflet utile afin de produire un avertissement sonore.
- **Symbole divin.** La représentation d'une divinité, d'un culte ou d'un panthéon. Il permet aux Clercs de canaliser certains pouvoirs. Il peut être tenu dans la main, porté en collier ou fixé sur un bouclier.
- **Tente (2 personnes).** Une tente simple et portative permettant d'accueillir deux personnes.
- **Torche.** Lorsqu'elle est allumée, elle émet de la clarté dans un rayon de 6 mètres et de la pénombre dans un rayon supplémentaire de 6 mètres pendant une heure. On peut l'utiliser comme arme improvisée afin d'infliger 1 point de dégâts de feu.
- **Tronc.** Un tronc est une petite boîte percée d'une fente que les membres d'un clergé utilisent afin de recueillir l'aumône. Ils disposent d'un loquet pouvant être verrouillé et sont souvent décorées de motifs religieux.
- **Verrou.** Un cadenas et une clé permettant de verrouiller une porte ou un coffre. On peut le crocheter par un test de *Roublardise* de difficulté élevée.

Trop de choix ?

Les tables de cette section offrent une quantité impressionnante d'articles de tous genres. Si vous ne savez pas lesquels choisir, commencez avec la sélection de base ci-dessous, puis ajoutez une des sélections au choix. Le prix de chaque sélection est indiqué entre parenthèses. Vous pouvez ensuite ajouter ou retirer des articles à votre guise, sans oublier d'ajouter ou de soustraire ces articles au prix payé.

Sélection de base (8,90 deniers). Bourse, Corde (15 mètres), Couverture, Gamelle, Gourde, Ration (7), Sac à dos, Sac de couchage

- **Sélection d'artiste (38,70 deniers).** Allumettes, Chandelle (10), Clochette, Costume de soirée (2), Craie (5), Sifflet, Trousse de déguisement, Vêtements de voyage
- **Sélection d'érudit (52,62 deniers).** Allumettes, Chandelle (10), Encre (30 ml), Étui à parchemin, Livre, Parchemin (10), Plume à écrire, Vêtements chics
- **Sélection d'explorateur (16,80 deniers).** Huile à lanterne (2), Marteau, Pied de biche, Pieux de fer (10), Piton (10), Réverbère, Torche (10), Vêtements de voyage
- **Sélection de cambrioleur (24,30 deniers).** Allumettes, Billes (1000), Chandelle (10), Clochette, Ficelle (15 mètres), Grappin, Huile à lanterne (2), Lanterne, Marteau, Pied de biche, Piton (10), Vêtements communs
- **Sélection de diplomate (48,24 deniers).** Chevalière, Cire à cacheter, Costume de soirée, Encre (30 ml), Étui à parchemin, Huile à lanterne (2), Lampe, Miroir, Papier (5), Parfum (30 ml), Plume à écrire, Savon, Vêtements chics
- **Sélection ecclésiastique (21,4 deniers).** Bloc d'encens (2), Encensoir, Huile à lanterne (2), Lampe, Robe liturgique, Symbole divin, Tronc, Vêtements communs

Contenants

La colonne **Capacité** correspond à la masse maximale qu'un contenant peut supporter, en kilogrammes. Si son contenu excède cette capacité, le contenant brise.

Contenant	Prix	Poids	Volume	Capacité	Description
Bourse	0,5	0,5	–	2,5	Petit porte-monnaie en cuir maintenue fermée par une ficelle, elle peut contenir jusqu'à 500 pièces de monnaie.
Bouteille	2	1	750 ml	–	Une bouteille en verre dotée d'un bouchon de liège.
Carafe	0,02	2	4 litres	–	Un grand récipient de verre muni d'un goulot, d'une poignée et d'un bec verseur.
Casserole	2	5	4 litres	–	Une casserole en fer et son couvercle pour faire bouillir l'eau et cuire la nourriture.
Chope	0,02	0,5	500 ml	–	Une grande tasse à boire en métal munie d'une poignée.
Coffre	5	12,5	0,3 m ³	150	Un coffre portatif en bois ou en métal sur lequel on peut fixer un verrou.
Fiole	1	0	120 ml	–	Une petite fiole en verre dotée d'un petit bouchon de liège.
Flasque	0,02	0,5	500 ml	–	Un contenant plat métallique dotée d'un bouchon métallique.
Gourde	0,2	2,5	2 litres	–	Une gourde en forme de poire en cuir dotée d'un bouchon de liège et de sangles.
Panier	0,4	1	0,06 m ³	20	Un panier en osier tressé avec une poignée.
Sac	0,01	0,2	0,03 m ³	15	Un simple sac de toile, parfois doté d'une ficelle pour le maintenir fermé.
Sac à dos	2	2,5	0,03 m ³	15	Un sac de cuir muni de sangles porté sur le dos. Il est muni de plusieurs pochettes et on peut y attacher divers articles, tel un sac de couchage ou une corde.
Seau	0,05	1	12 litres	–	Un seau formé de lattes de bois maintenues par des cerceaux métalliques et d'une poignée.
Tonneau	2	35	160 litres	–	Un tonneau formé de lattes de bois maintenues par des cerceaux métalliques.



Vêtements

Vêtement	Prix	Poids	Description
Vêtements de fortune	0,1	1	Des vêtements de fortune fabriqués à partir de morceaux rapiécés et disparates, ou encore des vêtements minimaux. Personne ne devrait en porter, mais certains en sont obligés par pauvreté.
Vêtements communs	1	2	Des vêtements en laine, assez chauds pour les temps frisquets et respirant suffisamment pour la chaleur estivale. Ils sont idéaux pour se faire passer pour un roturier.
Vêtements de voyage	2	2	Des vêtements tissés de laine et de coton afin de mieux résister aux intempéries. Ils sont idéaux pour se distinguer des roturiers sans pour autant se faire remarquer.
Vêtements chics	15	3	Des vêtements de qualité tissés en lin, confortables et flamboyants. Ils sont pour se faire remarquer et se faire inviter auprès de la noblesse.
Costume de soirée	5	2	Une version plus sobre du costume de noble. Il est toutefois approprié pour les cérémonies et grands événements. Il exprime la modestie plutôt que l'exagération.
Costume de noble	25	4	Un costume exubérant tissé de lin, de soie et de velours, composé de chapeau et arborant de nombreuses broderies. Il correspond généralement à une robe pour les femmes, et à un pantalon et une chemise aux manches gonflées pour les hommes. Les nobles s'en vêtissent pour les cérémonies et événements importants.
Robe liturgique	2,5	2	Une robe appropriée pour les cérémonies et événements religieux. Elle est réservée aux membres d'un clergé. On peut la porter pour indiquer qu'on est membre d'un clergé.



Marchandise

Bétail

Bétail	Prix	Poids	Description
Bœuf	15	250	Le bœuf est un animal de travail, plus fort et endurant que le cheval, mais il travaille moins rapidement. Il est particulièrement utile pour briser la tourbe et labourer les champs.
Bouc ou chèvre	1	55	La chèvre est un animal de ferme commun. Elle produit du lait qu'on peut raffiner en fromage, de la viande, et sa peau qui est tannée en cuir.
Coq ou poule	0,02	2,5	Un petit oiseau de ferme produisant des œufs et des plumes.
Mouton ou brebis	2	25	Un animal de ferme commun produisant beaucoup de laine pouvant être tissée.
Porc ou truie	3	75	Issu du sanglier sauvage, cet animal fut domestiqué pour sa viande et sa graisse.
Vache	10	200	Ce grand bovidé a de nombreuses utilités : viande, lait et peau tannée en cuir.

Épices

Épice	Prix	Poids	Description
Cannelle	4	1	D'abord employée pour l'embaumement, son goût aromatique doux et chaud est aujourd'hui savouré.
Clou de girofle	6	1	D'abord utilisé comme parfum et en médecine traditionnelle, il a un parfum d'œillet, une saveur piquante et amère, boisée et fruitée.
Gingembre	2	1	Il entre dans la composition de certaines boissons, de plusieurs pâtisseries et de certains remèdes.
Poivre	4	1	Son goût est intense et incisif. Vu sa rareté, il peut être utilisé comme monnaie d'échange.
Safran	30	1	Son goût amer est utilisé comme assaisonnement. Il donne également une coloration rougeâtre. On l'appelle « or rouge » vu sa valeur, car c'est l'épice la plus laborieuse à produire au monde.
Sel	0,1	1	Une des plus vieilles épices, et des plus faciles à extraire. On l'utilise pour assaisonner et conserver la viande.

Métaux

Métal	Prix	Poids	Description
Argent	200	1	Un métal fréquent et facile à extraire, utilisé comme étalon monétaire.
Cuivre	2	1	Un des premiers métaux à avoir été utilisé se trouvant sous forme native, la base des anciens empires.
Fer	0,4	1	Le fer a révolutionné la métallurgie en remplaçant le bronze. Il peut être raffinés en fonte et en aciers extrêmement robustes, au prix d'une très haute température de fourneau.
Or	20000	1	Un des premiers métaux à avoir été utilisé par les anciens empires, sa rareté justifie sa valeur. Il est utilisé pour frapper des pièces de monnaie et comme décoration. Il n'est pas assez solide pour être utilisé à la guerre.

Nourriture

Nourriture	Prix	Poids	Description
Blé	0,02	1	Une céréale très utilisée, notamment pour produire la farine.
Farine	0,04	1	Obtenue en broyant les céréales de blé, cette poudre brune est la base du pain et des pâtisseries.
Fromage (bloc)	0,2	1	Aliment obtenu par coagulation du lait, il est disponible en une multitude de textures et saveurs.
Miche de pain	0,02	0,5	Une miche de pain composée d'une croûte craquante et d'une mie aux petites alvéoles.
Repas (1 portion)	0,1	0,5	
Repas pour monture (1 journée)	0,05	10	Du pâturage et du foin pour nourrir un cheval pendant une journée. Le prix peut grandement augmenter pour une monture exotique tel un éléphant. La nourriture est généralement incluse dans le service d'écuries. Cette nourriture ne peut être consommée par un aventurier.
Viande rouge	0,2	1	Une bonne quantité de viande crue prête à être cuisinée en plusieurs portions.

Repas

Style de vie	Prix	Description
Sordide	0,01	La nourriture fraîche est bien plus savoureuse et moins onéreuse que les rations. En revanche, elle est périssable, moins calorique que les rations, et on doit cuisiner en lot afin d'obtenir un faible prix. Le prix indiqué est un prix par portion, et un personnage doit cuisiner 4 portions ou plus afin d'en bénéficier. Chaque portion pèse entre 300 et 500 grammes, et 3 repas d'une portion doivent être consommés afin de ne pas souffrir de la faim. Étant périssable, cette nourriture ne peut être conservée pendant plusieurs jours, par exemple sur la route entre deux villes ou en explorant un réseau de cavernes. Il faut donc se rendre au marché et prendre le temps de cuisiner quotidiennement.
Pauvre	0,02	
Modeste	0,1	
Confortable	0,2	
Fortuné	0,3	
Aristocratique	1	

Textiles

Article	Prix	Poids	Description
Coton tissé (1 m²)	0,6	0,1	Le coton est moins onéreux que la laine, mais il doit être importé dans les régions au climat froid. Les vêtements produits à partir de coton sont plus jolis et confortables, mais moins chauds.
Laine tissée (1 m²)	1,2	0,1	Tissée à partir de la laine, ce textile produit des vêtements chauds et confortables.
Lin tissé (1 m²)	6	0,1	Le lin est une plante facile à cultiver dont le textile est utilisé depuis la nuit des temps. Il est plutôt vu comme une commodité. Les paysans préfèrent le vendre et porter des vêtements en coton ou en laine.
Soie tissée (1 m²)	12	0,1	La soie est un textile distingué réservé aux plus riches vu sa complexité de production.
Toile (1 m²)	0,12	0,1	La toile est le textile le moins noble, utilisée pour produire des sacs et les toiles à peinture. Les plus pauvres s'en servent parfois pour produire des vêtements peu chics ni confortables.

Outils

Artisanat et trousse

Outil	Prix	Poids	Outil	Prix	Poids
Fournitures d'alchimiste	50	4	Outils de navigateur	25	1
Fournitures de brasseur	20	4	Outils de potier	10	1,5
Fournitures de peintre	10	2,5	Outils de sculpteur sur bois	1	2,5
Outils de bricoleur	50	5	Outils de souffleur de verre	30	2,5
Outils de calligraphe	10	2,5	Outils de tisserand	1	2,5
Outils de cartographe	15	3	Outils de voleur	25	0,5
Outils de cordonnier	5	2,5	Trousse de déguisement	25	1,5
Outils de forgeron	20	4	Trousse de falsification	15	2,5
Outils de joaillier	25	1	Trousse de premiers soins	5	1,5
Outils de maçon	10	4	Trousse d'empoisonneur	50	1
Outils de maroquinier	5	2,5	Trousse d'herboristerie	5	1,5
Outils de menuisier	8	3	Ustensiles de cuisinier	1	4

Descriptions

- **Fournitures d'alchimiste.** Cet ensemble comprend le nécessaire afin d'effectuer des réactions chimiques, soit deux béchers en verre, un cadre de maintien métallique, une tige en verre, un mortier, un pilon et des petites pochettes de réactifs communs.
- **Fournitures de brasseur.** Cet ensemble comprend une grande cruche en verre, un siphon, quelques mètres de tube et différents houblons.
- **Fournitures de peintre.** Cet ensemble comprend un chevalet, des toiles, une palette, des brosse et pinceaux, et du charbon de bois.
- **Outils de bricoleur.** Ces outils consistent en une variété d'outils manuels tels un petit marteau et des ciseaux, du fil de métal, des aiguilles, des retailles de tissu, une pierre à aiguiser et un petit pot de colle.
- **Outils de calligraphe.** Ces outils comprennent plusieurs plumes à écrire de différent calibre, différentes qualités et couleurs d'encre et une douzaine de parchemins.
- **Outils de cartographe.** Ces outils comprennent une plume à écrire, de l'encre, trois parchemins, un compas, une règle et un pied à coulisse.
- **Outils de cordonnier.** Ces outils comprennent un support à chaussures, un couteau, un poinçon, un marteau, un graveur, des retailles de cuir, du fil à coudre et du cordon.
- **Outils de forgeron.** Ces outils comprennent un ensemble de marteaux et de pinces, du charbon, des chiffons et de la pierre à aiguiser.
- **Outils de joaillier.** Ces outils comprennent un ensemble de petits marteaux et scies, des limes, des pinces et des pincettes.
- **Outils de maçon.** Ces outils comprennent une truelle, un marteau, un ciseau à pierre, des brosse et une équerre.
- **Outils de maroquinier.** Ces outils comprennent un couteau, un petit maillet, une déligneuse, un perforateur, du fil et des retailles de cuir.

- **Outils de menuisier.** Ces outils comprennent une scie, un marteau, des clous, une équerre, une règle, une herminette, des ciseaux à bois et un niveau.
- **Outils de navigateur.** Ces outils comprennent un sextant, une boussole, un pied à coulisse, une règle, trois parchemins, une plume à écrire et de l'encre.
- **Outils de potier.** Ces outils contiennent des aiguilles de potier, des nervures en bois, un pied à coulisse, des grattoirs et un couteau.
- **Outils de sculpteur sur bois.** Ces outils comprennent un couteau, une petite scie et un ciseau à dégarnir.
- **Outils de souffleur de verre.** Ces outils comprennent un chalumeau, un marbre, des blocs et des pincettes.
- **Outils de tisserand.** Ces outils comprennent du fil et des aiguilles à coudre, ainsi que des retailles de tissu. Le personnage sait manœuvrer un métier à tissu, mais cet outil est bien trop massif pour être trimballé.
- **Outils de voleur.** Ces outils comprennent une petite lime, un jeu de crochetage, un petit miroir monté sur une tige métallique, une paire de ciseaux à lame étroite et des pinces.
- **Trousse de déguisement.** Cette trousse contient du maquillage, de la teinture pour cheveux, de petits accessoires et quelques morceaux de vêtements.
- **Trousse de falsification.** Cette trousse contient plusieurs plumes à écrire de différent calibre, différentes qualités et couleurs d'encre, une variété de papiers et parchemins, de la cire à cacheter, des sceaux, des feuilles d'argent et d'or très fines, et de petits outils pour sculpter la cire à cacheter afin d'imiter un sceau.
- **Trousse de premiers soins.** Cette trousse contient des bandages, des baumes, des attelles, des pincettes et un couteau de précision. Elle contient 10 charges. Lorsque toutes les charges sont utilisées, la trousse doit être remplacée au complet par mesures d'hygiène.
- **Trousse d'empoisonneur.** Cette trousse contient des fioles en verre, un mortier et un pilon, une tige en verre et des réactifs communs.
- **Trousse d'herboristerie.** Cette trousse contient des sachets pour entreposer des herbes, un mortier et un pilon, des bocaux de verre, ainsi que de gants et des sécateurs permettant de collecter des herbes.
- **Ustensiles de cuisinier.** Ces outils comprennent un chaudron, des couteaux, des fourchettes et des cuillères de différentes tailles et quantités, ainsi qu'une variété d'articles de cuisine communs telle une râpe, une louche et un fouet.



Ensembles à jouer

Ensemble	Prix	Poids	Description
Alquerque	1	0,2	Un jeu de société se jouant sur une grille. Chaque joueur possède 12 galets colorés.
Dés	0,1	0	Trois petits dés à six faces en métal, en bois ou en pierre gravée.
Dominos	10	0,1	Un ensemble de 32 tuiles numérotées fabriquées à partir d'ossements. Son prix élevé est justifié par le fait qu'il est importé d'un lointain pays de l'Est.
Échecs	2	0,5	Un plateau grillé (échiquier) et deux ensembles de 16 pièces colorées aux couleurs de l'échiquier.
Jeu du moulin	0,2	0,1	Un plateau (tablier) formé de trois carrés imbriqués et deux ensembles de 9 galets colorés.
Marelle	0,02	0	Une craie et un palet coloré pour jouer sur un sol en pierre.
Pailles	0,05	0	Un ensemble de pailles de millefeuille séché.
Tabula	1	0,2	Un jeu de société se jouant sur un plateau. Il comprend deux ensembles de 15 galets colorés et 3 dés.
Tarot	1	0	Ce jeu compte 58 cartes. Il est divisé en 4 enseignes comptant chacune 14 cartes (1 à 10, Valet, Cavalier, Dame et Roi). Il compte également deux cartes uniques : Le Fou et Le Monde.
Trois galets à la fois	0,1	0	Un plateau composé d'une grille de 3 par 3 carrés, et deux ensembles de 3 galets colorés.

Instruments de musique

Instrument	Prix	Poids	Description
Cornemuse	30	3	Instrument à vent constitué d'une poche, d'un hautbois à anche double, et d'un ou plusieurs bourdons.
Chalemie	2	0,5	Instrument à vent à anche double, dans la famille du hautbois, à perce conique.
Corne	3	1	Instrument à vent constitué d'une corne d'animal percée et vidée, ou d'un tube en cuivre enroulé sur lui-même.
Dulcimer	25	5	Instrument à cordes frappées par une paire de baguettes constitué d'une table en bois de forme trapézoïdale.
Flûte	2	0,5	Instrument à vent de forme tubulaire muni d'un biseau et de petits trous bouchés avec les doigts.
Flûte de Pan	12	1	Instrument à vent composé de plusieurs petits tubes, très facile à fabriquer.
Luth	35	1	Instrument à cordes pincées fait presque entièrement de bois muni de plusieurs paires de cordes.
Lyre	30	1	Instrument à cordées pincées similaire à une harpe de petite taille.
Tambour	6	1,5	Percussion constituée d'un fût sur lequel est tendue une peau frappée par les doigts ou des baguettes.
Viole	30	0,5	Instrument à cordes frottées et à frette joué à l'aide d'un archet doté de six cordes en boyau.

Montures et véhicules

Bêtes

La capacité d'une bête, en kilogrammes, est le multiple de son score de Vigueur par 5. Si sa taille est de catégorie supérieure à Moyenne, cette capacité est également multipliée par un facteur (typiquement, $\times 2$ pour Grande et $\times 4$ pour Énorme). Une bête est assujettie aux mêmes règles d'encombrement que les personnages. La vitesse d'une bête est exprimée en lieues, soit la distance parcourue par un humain moyen en une heure pendant une durée continue et portant son équipement. Cette distance est égale à 4,8 kilomètres. À l'exception de l'éléphant, l'utilisation d'une monture n'accélère pas la cadence de voyage sur une journée complète. Le cheval de course et le cheval de guerre font aussi exception à cette règle puisqu'ils peuvent parcourir 9 lieues en 8 heures lorsque nécessaire.

Bête	Prix	Vigueur	Taille	Capacité	Vitesse
Âne ou mule	8	14	Moyenne	140	1
Chameau	50	16	Grande	160	1
Cheval de course	75	16	Grande	160	1
Cheval de guerre	400	18	Grande	180	1
Cheval de trait	50	18	Grande	180	1
Éléphant	200	22	Énorme	440	1,5
Mastiff	25	13	Moyenne	65	1
Poney	30	15	Moyenne	75	1

Descriptions

- **Âne ou mule.** Mammifère à longueur oreilles et à l'échine saillante utilisé comme bête de somme.
- **Chameau.** Monture et bête de somme dans les régions arides et désertiques.
- **Cheval de course.** Plus dispendieux que le cheval de trait, ce type de cheval est plutôt adapté au voyage. Sa réaction première face au danger est la fuite, emportant avec lui son cavalier. Une fois par jour, il peut parcourir 2 lieues en une heure en alternant les allures (marche, trot, petit galop et galop), ce qui permet de réduire la distance de voyages ou d'esquiver certaines escarmouches.
- **Cheval de guerre.** Le plus dispendieux des types de chevaux, ce cheval est néanmoins la meilleure option au combat. Sa réaction première face au danger est de rester en position. Tout comme le cheval de trait, il peut parcourir une plus grande distance une fois par jour. Il peut également charger et est formé au port de la barde, un ensemble de pièces d'armure désignées pour les chevaux.
- **Cheval de trait.** Le type de cheval le moins dispendieux. On l'utilise principalement pour le travail agricole et pour tirer des véhicules terrestres. Face au danger, il n'est pas d'une grande aide, sa réaction première étant de figer.
- **Éléphant.** Un énorme mammifère exotique, originaire de contrées lointaines. Il est utilisé à la guerre pour sa taille intimidante.
- **Mastiff.** Un loyal compagnon prisé pour ses sens aiguisés et sa polyvalence. Il peut être entraîné comme gardien, combattant et chasseur.
- **Poney.** Un cheval de petite taille, adapté pour un cavalier de petite taille ou pour tirer un petit véhicule.

Accessoires

Accessoire	Prix	Poids	Description
Barde	×4	×2	La barde est l'armure qu'une monture porte, typiquement un cheval. Son prix et son poids sont un facteur de l'armure équivalente pour les humanoïdes. Une monture portant une armure complète bénéficie des mêmes propriétés qu'un humanoïde. Elle se compose de différentes pièces : le chanfrein, l'encolure, la croupe, le flancois, le plastron et le caparaçon. Le prix et le poids peuvent être supérieurs pour une monture exotique tel un éléphant.
Bride et mors	2	0,5	Le mors est un harnachement inséré dans la bouche d'une monture. La bride est un harnachement placé sur la tête d'une monture. Les rênes sont attachées à ces pièces et sont tenues par un cavalier. L'ensemble de cet équipement permet au cavalier de contrôler la vitesse et la direction de sa monture.
Sacoches	4	4	Ces sacoches sont des contenants attachés à la selle d'une monture. Elles sont similaires à un sac à dos.
Selle à bagages	5	7	Cette selle de base sert à monter des objets sur une bête. Elle ne peut être utilisée par un cavalier. Elle est généralement destinée à l'âne et au mastiff.
Selle exotique	60	20	Cette selle permet d'installer un cavalier sur une bête n'ayant pas le calibre ni la forme d'un cheval, par exemple un éléphant.
Selle militaire	20	15	Cette selle permet d'installer un cavalier sur un cheval ou une bête bardée.
Selle personnelle	10	10	Une selle standard permettant d'installer un cavalier sur une bête ayant le calibre et la forme d'un cheval.

Véhicules

Véhicule	Prix	Poids	Description
Char	250	45	Le char est un petit véhicule à deux roues rapide, léger et ouvert, tiré par deux chevaux ou plus. C'est une plateforme dotée d'une protection à l'avant pouvant accueillir deux humanoïdes debout.
Chariot	35	180	Le chariot est un lourd véhicule à quatre roues porté par des bêtes de trait. Il sert à transporter une grande quantité de marchandise. Il n'est pas du tout approprié pour le transport d'humanoïdes. Un voyage en chariot sera probablement aussi épuisant que de voyager à pied.
Charrette	15	90	La charrette est un véhicule à deux roues rustique. Il peut être transporté par des animaux de trait et même par des humanoïdes, quoi que cela est considéré comme un châtiment. Il peut transporter une petite quantité de marchandise ou deux humanoïdes.
Hippomobile	100	275	L'hippomobile est un véhicule confortable doté de quatre roues. Il sert principalement à transporter quatre humanoïdes ou plus, et un cocher peut s'asseoir à l'avant afin de diriger les chevaux tirant le véhicule. Il est généralement muni de murs et de plafonds, parfois même de fenêtres. Il est utilisé par les services de cabriolet.
Traîneau	20	135	Le traîneau est un véhicule servant à glisser sur la neige ou la glace. Le dessous du traîneau est lisse ou équipé de patins réduisant la friction. Il peut transporter une petite quantité de marchandise ou deux humanoïdes.

Navires

Le nœud est l'unité de mesure de la vitesse des navires maritimes. Il correspond à un mille nautique par heure. Cette distance est de 1852 mètres. Pour un navire, les conditions idéales sont un plein vent dans les voiles et un fort courant dans la même direction que le navire. Ces conditions idéales permettent aux navires d'atteindre des vitesses largement supérieures à leur vitesse moyenne.

Navire	Prix	Description
Canot	50	Le canot est une petite embarcation nautique munie d'une ou deux paires de rames. Sa vitesse moyenne varie entre 3 et 4 nœuds (1,33 lieues) . Certains canots plus dispendieux, fabriqués sur le long réduisant ainsi le nombre de personnes pouvant s'y asseoir, peut atteindre le double de cette vitesse.
Drakkar	10000	Le drakkar est un long navire originaire des pays du Nord. Il possède un mât, et est propulsé une voile et plusieurs paires de rameurs. Sa vitesse moyenne varie entre 5 et 10 nœuds (3 lieues) , mais il peut atteindre dans les conditions idéales une vitesse de pointe de 15 nœuds.
Galère	30000	La galère est un gros navire utilisé pour la guerre, le commerce et la piraterie. Bien qu'il soit muni d'un ou de deux mâts, il est principalement propulsé par des rameurs. Vu sa taille, il nécessite un équipage important. Sa vitesse moyenne varie entre de 3 et 4 nœuds (1,33 lieues) . En formation, sa vitesse est d'environ 2 nœuds. Les rameurs sont capables de travailler en courtes rafales pour atteindre une vitesse de pointe de 7 nœuds.
Navire de guerre	25000	Ce navire est conçu spécialement pour la guerre. Il excelle dans l'offense et sa coque est renforcée. Sa vitesse moyenne est légèrement supérieure à 2 nœuds (0,83 lieues) . Il n'est pas conçu pour le confort, mais il peut transporter une troupe, en plus de l'important équipage requis afin de le manœuvrer.
Quillard	3000	Le quillard est un navire de taille moyenne peu profond. Il est conçu pour les eaux peu profondes, comme les rivières et les lacs. Il peut être doté d'un mât et d'une voile, mais il est généralement opéré par des rameurs et au moyen de poteaux enfoncés dans les fonds marins. Sa vitesse moyenne varie entre 2 et 5 nœuds (1,33 lieues) et peut atteindre dans les conditions idéales une vitesse de pointe de 15 nœuds.
Voilier	10000	Le voilier est un navire de taille moyenne doté de 2 mâts ou plus (généralement 3), sur lesquels sont attachés plusieurs voiles. Il excelle dans le transport de la marchandise et de personnes en nécessitant un équipage minimal, puisqu'il est entièrement propulsé par ses voiles. Sa vitesse moyenne varie entre 4 et 6 nœuds (2 lieues) et peut atteindre dans les conditions idéales une vitesse de pointe de 12 nœuds.

Équipage

L'équipage d'un navire dépend de sa taille et de sa méthode de propulsion.

- Le **Canot** ne nécessite généralement pas d'équipage puisque les rameurs sont bien souvent ses passagers. On peut compter une rémunération de 0,4 denier par jour pour une paire de rameurs.
- Le **Drakkar** ne nécessite généralement pas d'équipage puisque les rameurs sont bien souvent ses passagers, soit des guerriers. Néanmoins, on peut compter un équipage d'un capitaine et entre 40 et 80 rameurs, selon la longueur du navire. La rémunération de l'équipage varie donc entre 10 deniers par jour pour les navires les plus courts et 20 deniers par jour pour les navires les plus longs.
- **Galère et Navire de guerre.** Ces deux imposants navires ont besoin d'un grand équipage se composant d'un capitaine, un second et troisième (sous-capitaines), 4 spécialistes (intendant, cuisinier, charpentier et voilier) et une centaine de rameurs. La rémunération de l'équipage est d'environ 30 deniers par jour.
- **Quillard.** L'équipage se compose d'un capitaine et d'une paire de rameurs. La rémunération de l'équipage est de 1,5 deniers par jour.
- **Voilier.** L'équipage se compose d'un capitaine, un second et troisième (sous-capitaines), 4 spécialistes (intendant, cuisinier, charpentier et voilier) et 8 marins. La rémunération de l'équipage est de 15 deniers par jour.

Maintenance

La durée de vie d'un navire dépend grandement de son utilisation et de son entretien. Certains navires n'accompliront pas un seul voyage, alors que d'autres peuvent atteindre 50 à 100 ans. L'entretien du navire est primordial à sa longévité, ainsi qu'à la sécurité de la cargaison et des passagers. La durée de vie moyenne d'un navire est estimée à 15 ans. Pendant une année typique, un navire est stationné pendant la saison froide et ne naviguera que pendant la saison chaude, soit entre 6 et 7 mois par année. Cette durée peut varier en fonction du climat. On considère que l'ensemble du navire devra être réparé ou remplacé pendant sa durée de vie. Le capitaine estime donc ses frais d'entretien en répartissant le prix de son navire dans cette durée. La table ci-dessous répertorie le prix de maintenance en deniers d'un navire par unité de temps d'opération, ce qui exclut la saison froide.

Navire	Année	Mois	Semaine	Jour
Canot	3,5	0,5	0,1	0,02
Drakkar	665	100	23	3,3
Galère / Navire de guerre ¹	2000	300	70	10
Quillard	200	30	7	1
Voilier	665	100	23	3,3

¹ Le navire de guerre a une surcharge de frais d'entretien à cause de son équipement militaire. Elle a donc les mêmes frais d'entretien que la galère malgré son prix moins élevé.

Services

Gîte et couvert

Article	Prix	Description
<i>Alcool</i>		
Chope de cervesse (500 ml)	0,05	Une dose d'un breuvage alcoolique commun obtenu à partir de céréales tel l'orge. Un mélange d'herbes et d'épices y est ajouté afin d'améliorer sa couleur, son goût et sa conservation.
Pichet de cervesse (2 litres)	0,15	Quatre doses de cervesse au prix de trois.
Bouteille de piquette (750 ml)	0,25	Un vin de piètre qualité au niveau d'alcool similaire à la cervesse, mais tout de même savoureux.
Bouteille de vin commun (750 ml)	0,5	Une bouteille de vin communément servi aux tablées modestes et confortables.
Bouteille de vin de qualité (750 ml)	3	Une bouteille de vin raffiné, portant une robe et des arômes distingués et exquis.
<i>Couvert (un repas dans une auberge, un restaurant, une taverne, etc.)</i>		
Sordide	0,02	Une demi-portion de nourriture fade et insipide, tels des légumes et des croûtons vieillis.
Pauvre	0,04	Un repas suffisant et monotone, le strict minimum, avec peu ou pas d'assaisonnement.
Modeste	0,2	Un mélange nourrissant de viande, pain et légumes, balancé et savoureux.
Confortable	0,4	Un mélange d'aliments agrémentés et équilibrés, assaisonné de quelques épices locales.
Fortuné	1	Un délicieux repas en quelques services, d'ingrédients frais et aux saveurs relevées et exotiques.
Aristocratique	2	Un somptueux repas en nombreux services, personnalisé pour le client par le chef lui-même.
<i>Gîte (pour une personne dans une auberge)</i>		
Sordide	0,07	Aussi bien dormir sur la paille que ce paillason inconfortable dans cette auberge de fortune.
Pauvre	0,1	Une chambre dotée d'un paillason ou d'un lit de fortune, délimitée par un voile, sans éclairage.
Modeste	0,5	Le minimum permettant d'être confortable, parfois accompagné d'une ou plusieurs commodes.
Confortable	0,8	Une chambre comportant un ou plusieurs lits, du rangement et une porte avec verrou.
Fortuné	2	Une chambre cossue accommodant les besoins et désirs de la majorité, et une sécurité minimale.
Aristocratique	4	Une luxueuse pièce aux grands espaces, décorée, avec une vue imprenable et une haute sécurité.

Auberges et tavernes

En Ouespéro, on compte en moyenne une auberge pour 2000 habitants. On ne trouvera donc aucune auberge dans un village, une auberge dans une ville et plusieurs auberges dans une cité. Les auberges offrent des services de gîte, de couvert et on peut s'y procurer de l'alcool. En comparaison, on compte environ une taverne pour 400 habitants, celles-ci sont donc bien plus répandues. Cependant, les tavernes n'offrent pas de service de gîte, et elles offrent parfois des services de couvert ou des produits du terroir, mais plus rarement des repas complets. Les prix des services décrits dans la table ci-dessus sont pour une personne. De manière générale, les auberges offrent des services de couvert et de gîte dans

la même catégorie de dépense. Elles offrent un rabais lorsqu'un client prend le service de gîte avec plusieurs repas. Par exemple, une chambre pour une nuit, un repas du soir ainsi qu'un repas le lendemain matin dans une auberge modeste peuvent coûter 0,8 deniers plutôt que 0,9 deniers.

Professionnels

Service	Prix	Description
Cabriolet		
Au sein d'une cité	0,01	Transport dans un véhicule tiré par des chevaux entre deux emplacements dans la même cité.
Entre deux cités (1 lieue)	0,1	Transport entre deux cités, sur une route pavée, dégagée et sans danger.
Médecine		
Guérisseur (1 charge)	1	Le prix des soins reçus peut varier grandement en fonction de la rareté d'une trousse de premiers soins et des matériaux requis afin de prodiguer ces soins.
Hippiatre (2 charges)	3	Des soins adaptés à une monture, typiquement un cheval. Le prix peut être supérieur pour une monture exotique tel un éléphant. Ce service est parfois offert aux écuries.
Mercenaires		
Sans formation (1 journée)	0,2	Les mercenaires sont généralement utilisés afin d'accomplir des sales besognes. Leur prix varie en fonction du niveau de qualification nécessaire à l'accomplissement de ces labeurs.
Qualifié (1 journée)	2	
Palefrenier		
Écuries (1 journée)	0,5	Les écuries sont l'équivalent de l'auberge pour les montures. Le prix peut être largement supérieur pour une monture exotique tel un éléphant. Un palefrenier peut également refuser de s'occuper d'une monture exotique. De manière générale, les auberges modestes ou ayant un coût supérieur sont dotées d'écuries. Le prix inclut un toilettage, la nourriture pour une monture ainsi qu'une stalle individuelle. Il peut varier en fonction du prix du service de gîte de l'auberge.
Toilettage	0,05	Un pansage de base pour une monture : nettoyage des sabots, étréillage et peignage de la crinière. Le prix peut être largement supérieure pour une monture exotique tel un éléphant. Il peut varier en fonction du prix de service d'écuries. Un palefrenier peut également refuser de s'occuper d'une monture exotique.
Divers		
Coursier (1 lieue)	0,06	Un messenger traversant rapidement une grande distance afin de délivrer un message. Il utilise des chevaux de traits disponibles à plusieurs arrêts sur son trajet. Le prix peut varier en fonction du niveau de danger du trajet. Un coursier peut refuser un trajet trop lointain ou périlleux.
Péage	0,01	Le prix afin de traverser un pont ou un portal gardé. Le péage peut également être nécessaire afin d'emprunter une route pavée, dégagée et sans danger. Le prix peut varier en fonction des dangers de la région, et du niveau de risque associé aux voyageurs.

Occultes

Il peut être rare et complexe, toutefois possible, de trouver des services d'occultisme, c'est-à-dire un temple ou un emplacement canalisant certains pouvoirs. Ces services sont rares, ils peuvent donc être onéreux, et ceux les prodiguant peuvent exiger des services en échange plutôt qu'une simple transaction monétaire. La formule suivante peut aider à estimer le prix de services d'occultisme. Il peut être possible de fournir les ingrédients afin de réduire ce prix, mais un canalisateur peut refuser d'utiliser les ingrédients fournis par un client.

$$Prix = ((Niveau_{pouvoir} + Tiers_{pouvoir})^2 \times 10) + (Prix_{Matériaux} \times 1,5) + \frac{Prix_{Focus}}{10}$$

Pouvoir	Prix	Description
Augure	100	Recevoir un augure à propos d'un plan d'action.
Communion (1 question)	200	Recevoir une réponse oui/non à une question d'une entité.
Guérison, niveau 2	100	Permet de récupérer environ 20 points de Vitalité.
Identifier un artefact magique	100	Identifier les capacités et dangers d'un artefact magique, qui peut s'y harmoniser et autres conditions d'utilisation générales.
Préservation, niveau 3	100	Protection contre l'agonie durant les 8 prochaines heures.
Protection contre la magie, niveau 3	160	Mettre fin à un pouvoir de niveau de puissance similaire.
Restauration, niveau 2	100	Mettre fin à une maladie, un poison ou une condition mineure.
Restauration, niveau 3	300	Mettre fin à une condition majeure ou une malédiction.
Restauration, niveau 4	400	Régénération complète de Vitalité et des membres perdus, fin des conditions mineures.
Résurrection, niveau 5	1000	Ressusciter une créature morte dans les 10 dernières minutes. Le corps de la créature doit posséder toutes ses fonctions vitales.
Résurrection, niveau 6	1500	Ressusciter une créature morte dans les 10 dernières journées, neutralisant poisons et maladies non magiques, fermant ses blessures mais ne restaurant pas ses membres manquants. Le corps de la créature doit posséder toutes ses fonctions vitales.
Résurrection, niveau 7	2500	Ressusciter une créature morte dans le dernier siècle, neutralisant poisons et maladies non magiques, fermant ses blessures, restaurant ses membres manquants et ses fonctions vitales.

Artisans et marchands

La table ci-dessous indique le nombre d'artisans et de marchands d'une spécialité par nombre d'habitants. En divisant la population d'un peuplement par ce nombre d'habitants, on obtient le nombre d'établissements de cette spécialité dans le peuplement. Lorsque la population d'un peuplement est inférieure au nombre d'habitants pour une spécialité, alors on peut en déduire que le peuplement n'a aucun établissement offrant cette spécialité.

Spécialité	Habitants	Spécialité	Habitants	Spécialité	Habitants
Cordonnier	150	Potier	800	Serrurier	1900
Maroquinier	200	Fabricant de fourreaux	850	Auberge	2000
Servant	250	Porteur d'eau	850	Copiste	2000
Tailleur	250	Marchand de vins	900	Fabricant de tapis	2000
Barbier	350	Chapelier	950	Sculpteur	2000
Costumier	400	Boucher de volaille	1000	Tanneur	2000
Joaillier	400	Laveur	1000	Coutelier	2300
Taverne/Restaurant	400	Boucher	1200	Marchand de foin	2300
Herboriste	450	Poissonnier	1200	Gantier	2400
Maçon	500	Ceinturier	1400	Marchand de bois	2400
Pâtissier	500	Marchand de cervoises	1400	Sculpteur sur bois	2400
Menuisier	550	Marchand d'épices	1400	Voyant	2800
Tisserand	600	Plâtrier	1400	Relieur	3000
Bourrelier	650	Forgeron	1500	Souffleur de verre	3300
Marchand de chandelles	700	Peintre	1500	Shipchandler	3600 ²
Marchand de textiles	700	Médecin	1700	Éclairagiste	3900
Tonnellier	700	Couvreur	1800	Libraire	6300
Boulangier	800	Cordier	1900	—	

² À l'exception des villes portuaires (minimum 1).

Peuplements

En Ouespéro, il existe quatre types de peuplements. Ils sont détaillés ci-dessous. La majorité des royaumes sont composés d'une poignée de cité, dont la capitale, de quelques centres urbains (villes), et d'une multitude de villages dispersés autour des centres urbains. Les villes et cités sont généralement reliées par des routes pavées, dégagées et sécurisées à une certaine mesure. Les villages sont reliés aux villes par des sentiers de terre battus souvent accidentés et dangereux. Il existe des routes commerciales entre les centres urbains de royaumes voisins, ces routes sont également entretenues afin de faciliter le transport de marchandises par des véhicules terrestres.

- **Village.** Il compte entre 1 et 1000 habitants, avec une médiane se situant entre 50 et 300. Un village est une communauté agraire se rattachant à un centre urbain plus gros. Il contient les services de base pour satisfaire les besoins des paysans locaux.
- **Ville.** Elle compte entre 1000 et 8000 habitants, avec une médiane de 2500 habitants. Une ville est souvent entourée de villages, auxquels elle fournit des services plus avancés. Certaines villes sont fortifiées, lorsqu'elles sont fréquemment menacées.
- **Cité.** Elle compte entre 8000 et 12000 habitants, avec une médiane de 10000 habitants. Un grand royaume ne compte généralement qu'une poignée de cités. Les cités sont pour la plupart toutes fortifiées et offrent la majorité des services d'artisanat et de marchandage.
- **Grande cité.** Elle compte 12000 habitants et plus, sans limite supérieure. Ces cités sont irrégulières, certains royaumes peuvent en compter une ou plusieurs, mais la majorité des royaumes n'en comptent aucune. On retrouve dans les grandes cités une grande diversité culturelle et des établissements très rares, par exemple une université ou une Tour de la Magie.



Passage en navire

Le prix d'un passage de navire dépend de plusieurs facteurs : le navire employé, le trajet et le nombre de passagers. Le capitaine suit les étapes suivantes afin de fournir le prix d'un passage de navire.

1. Il calcule les frais d'opération de son navire. Il additionne la rémunération de l'équipage et les frais d'entretien quotidiens. Il ajoute une marge de profit entre 10 % et 50 % (en moyenne 30 %) variant en fonction des risques associés au trajet. Il obtient ainsi un nombre de deniers par jour.
2. Il établit la distance du trajet en miles nautiques. On peut multiplier une distance en lieues par 2,6 afin de la convertir en miles nautiques (par exemple, 8 lieues équivalent à 20,8 miles nautiques). Il inclut le retour si les passagers effectuent un aller-retour, ou s'il ne peut rentabiliser son retour, par exemple s'il dépose ses passagers dans un port et qu'il revient sans passager ni cargaison.
3. La plupart des navires sont équipés afin de voyager jour et nuit (à l'exception du canot et du quillard). La distance moyenne parcourue par un navire est donc égale à sa vitesse moyenne multipliée par les 24 heures dans une journée.
4. Le capitaine divise la distance du trajet par la distance moyenne parcourue par son navire. Il arrondit généralement à la hausse et obtient la durée du trajet en jours.
5. Il calcule le prix total du voyage en multipliant les frais d'opération quotidiens par la durée du trajet en jours.
6. Il calcule le prix d'un passage en divisant ce prix total par le nombre de passagers.

La table suivante répertorie la distance quotidienne moyenne parcourue par un navire en miles nautiques, les frais d'opération quotidiens moyens du navire en deniers, le prix minimum d'un passage en deniers pour ce navire et le nombre maximal de passagers dans le navire.

Navire	Distance	Frais d'opération	Minimum	Passagers
Canot (demi-journée)	40	0,5	0,05	2
Drakkar	180	25	0,5	20
Galère	90	50	1	40
Navire de guerre	52	50	1	60
Quillard (demi-journée)	40	5	0,1	5
Voilier	120	25	0,5	25





Chapitre 5 – Spécialisations

Une spécialisation est une mesure de progression d'un personnage. Elle s'acquiert en perfectionnant sa maîtrise d'une discipline, en se démarquant auprès de ses semblables par le biais d'épreuves, ou encore par l'obtention de grâces sociales. L'obtention d'une spécialisation est bien souvent le fruit d'un travail ardu, mais elle s'accompagne de nombreux avantages, par exemple de nouveaux alliés, de puissantes capacités, la reconnaissance de ses pairs, ou un accomplissement personnel.

Arbres de spécialisations

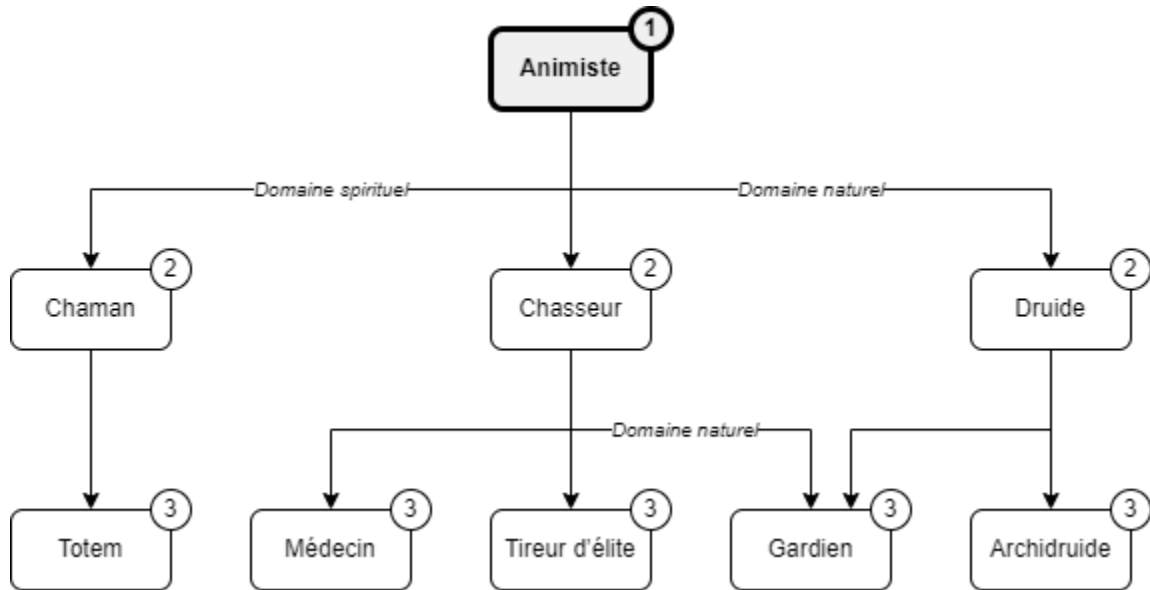
Dans ce chapitre, pour chaque spécialisation de tiers 0 est illustré un arbre de spécialisations. Cet arbre représente les différentes progressions possibles pour chacune de ces spécialisations. Il est à noter que ces chemins de progressions ne sont pas exhaustifs, ce sont les chemins avec lesquels les spécialisations ont été conçues. Il pourrait exister d'autres chemins tout aussi efficaces offrant une combinaison intéressante de spécialisations et il en revient aux joueurs d'explorer ces chemins alternatifs.



Spécialisations de tiers 1 (8)

Animiste

L'animiste est un adepte d'un culte spirituel voué à un élément naturel. Ces éléments peuvent concerner par exemple les animaux, la chasse et le climat, ou encore la nuit et la Lune. Ils peuvent également concerner les esprits des défunts et ancestraux, ou encore les croyances des peuples archaïques. L'animiste jongle avec les forces féériques ou ombrageuses qui régissent ces éléments naturels, et adoptent généralement une posture de devin et de guérisseur auprès d'un culte ou d'une communauté primitive.

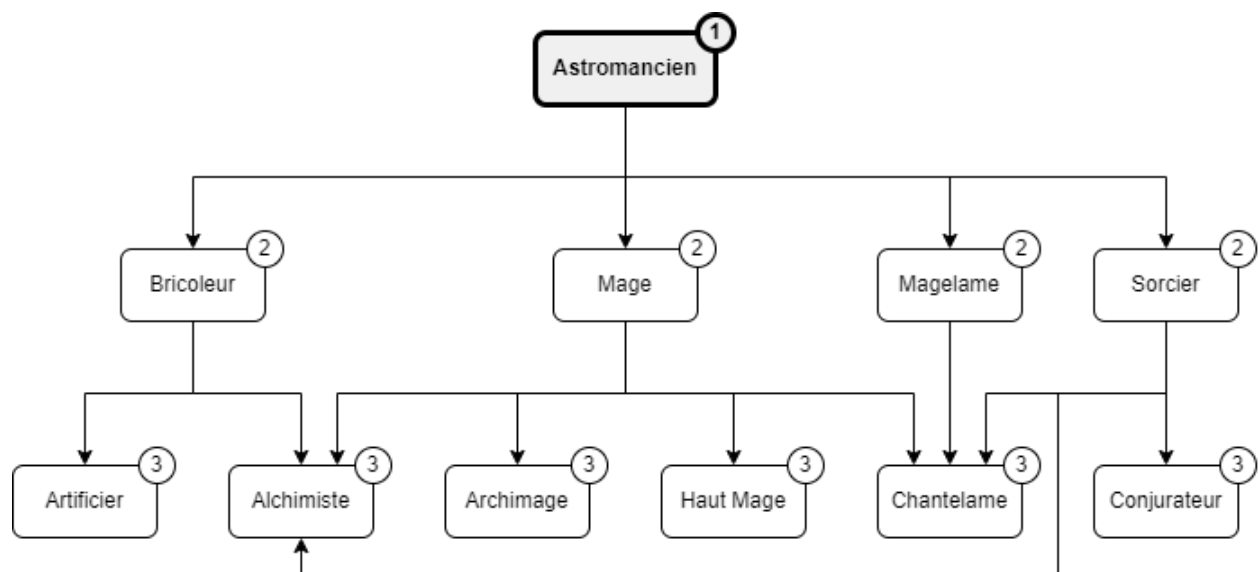


- Requis : le personnage doit avoir sélectionné un domaine d'animisme lorsqu'il a acquis le talent Spiritualité.
- Talent obligatoire : Spiritualité.
- Talents optionnels : Armes improvisées, Connaissance, Discipline, Dressage, Investigation, Médecine, Occultisme, Perception, Survie.
- Talent réservé : Animisme. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 1 de son domaine d'animisme et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il acquiert une capacité de tiers 1 spécifique à son domaine d'animisme.
 - **Forme sauvage.** Le personnage prend la forme d'une bête qu'il a vue ou touchée auparavant par une action. Il peut effectuer cette transformation une fois par jour et doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. Le niveau de la bête doit être inférieur ou égal à $\frac{1}{2}$ et celle-ci ne doit pas pouvoir voler. Il peut rester dans cette forme pendant un nombre d'heures égal à son rang d'*Occultisme* (minimum 1). Après ce délai, il reprend sa forme normale. Il peut également reprendre sa forme normale par une action. Il reprend automatiquement sa forme normale s'il tombe inconscient, agonisant ou s'il meurt. Les règles suivantes s'appliquent lorsqu'il assume une forme sauvage.
 - L'Agilité, la Coordination et la Vigueur du personnage sont remplacés par ces attributs de la bête. Il conserve le rang de ses compétences, mais si le rang de certaines compétences de la bête sont supérieurs aux siens, alors ceux-ci sont remplacés par ceux de la bête. Il ne peut utiliser les actions légendaires ni les résistances légendaires de la bête.
 - Ses points de Vitalité sont remplacés par ceux de la bête. Lorsqu'il reprend sa forme normale, il récupère les points de Vitalité qu'il avait avant de prendre sa forme sauvage. Si ses points de Vitalité en forme sauvage chutent à une valeur inférieure à 0, alors l'excès de points de Vitalité perdus est transféré en points de dégâts aux points de Vitalité de sa forme normale.
 - En forme sauvage, il ne peut canaliser de pouvoir, et son habileté à parler ou à effectuer une action requérant ses mains sont limitées à celle de la bête. Il ne perd pas sa concentration s'il était en train de canaliser un pouvoir lorsqu'il a pris sa forme sauvage, mais il ne peut réagir avec ce pouvoir sans reprendre sa forme normale. Il peut néanmoins utiliser ses capacités d'espèce ainsi que ses talents si la bête le permet.
 - Il ne peut utiliser son équipement en forme sauvage. Il décide si son équipement tombe au sol à sa position, s'il fusionne avec sa forme sauvage, ou s'il est porté par la forme sauvage. L'équipement porté fonctionne comme sur forme normale, mais il ne change pas de taille afin de s'adapter à la forme sauvage. Il est donc possible qu'un équipement soit inutilisable et même gênant à la forme sauvage. L'équipement fusionné avec la forme sauvage n'a aucun effet tant que le personnage ne reprend pas sa forme normale.

Astromancien

Les mages, appelés Astromanciens en raison de leur lien particulier avec les astres et les signes astrologiques, sont organisés en réseaux appartenant à une Tour de Magie. Chacun de ces réseaux remplit un objectif bien précis et conserve le secret à propos de ses opérations. De plus, les mages peuvent s'initier à un ou plusieurs cercles de magie afin d'acquérir des capacités propres à ces cercles.

- Talent obligatoire : Astrologie.
- Talents optionnels : Connaissance, Diplomatie, Discipline, Intuition, Investigation, Langue supplémentaire, Linguistique, Médecine, Occultisme.
- Talent réservé : Astromancie. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 1 d'astromancie et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - S'il acquiert le talent Initiation magique, il acquiert gratuitement le talent Méditation.
 - **Ascendant**. Le nombre maximal de signes astrologiques qu'il peut apprendre augmente de 21 à 35, suivant la formule $2 + (2 \times Rang_{Occultisme}) + Modificateur_{Intelligence}$. Également, le temps et les matériaux nécessaires à l'apprentissage d'un nouveau signe astrologique sont réduits de moitié. Ces éléments sont décrits en annexe à cet ouvrage.

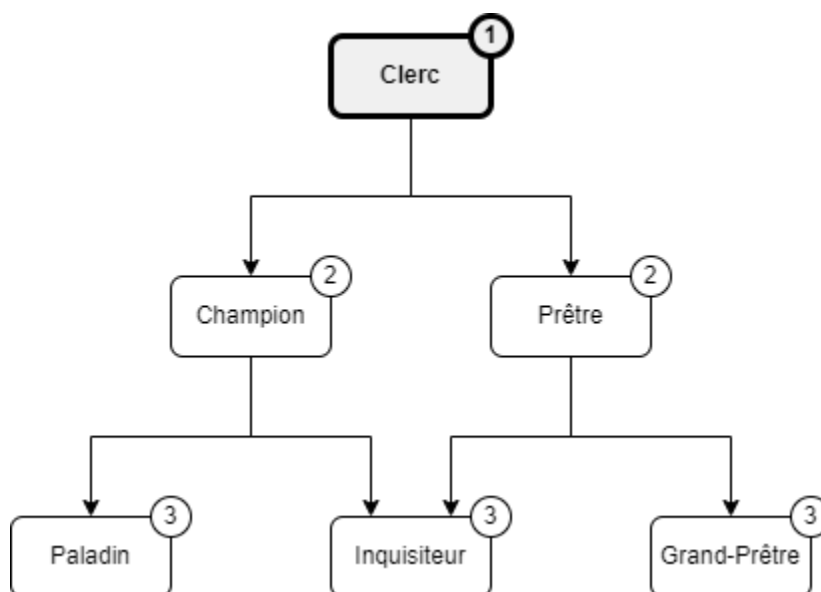


Clerc

Les clercs sont des adeptes religieux d'une divinité. Ils représentent celle-ci dans le monde matériel, faisant régner ses préceptes et tentant d'agrandir son cercle de croyants. En échange de cette mission, cette divinité leur prête une partie de ses pouvoirs, qu'ils peuvent utiliser afin d'étendre la portée de leur divinité.

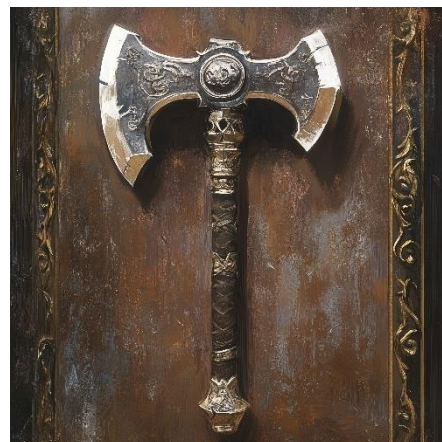


- Requis : le personnage doit avoir sélectionné un domaine divin lorsqu'il a acquis le talent Spiritualité.
- Talent obligatoire : Spiritualité.
- Talents optionnels : Connaissance, Diplomatie, Discipline, Intuition, Linguistique, Médecine, Mêlée, Occultisme, Performance.
- Talent réservé : Clergé. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 1 du domaine de sa divinité et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il acquiert une capacité de tiers 1 spécifique au domaine de sa divinité.
 - **Pouvoir divin.** Une fois par jour, le personnage peut invoquer un pouvoir divin spécifique au domaine de sa divinité. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

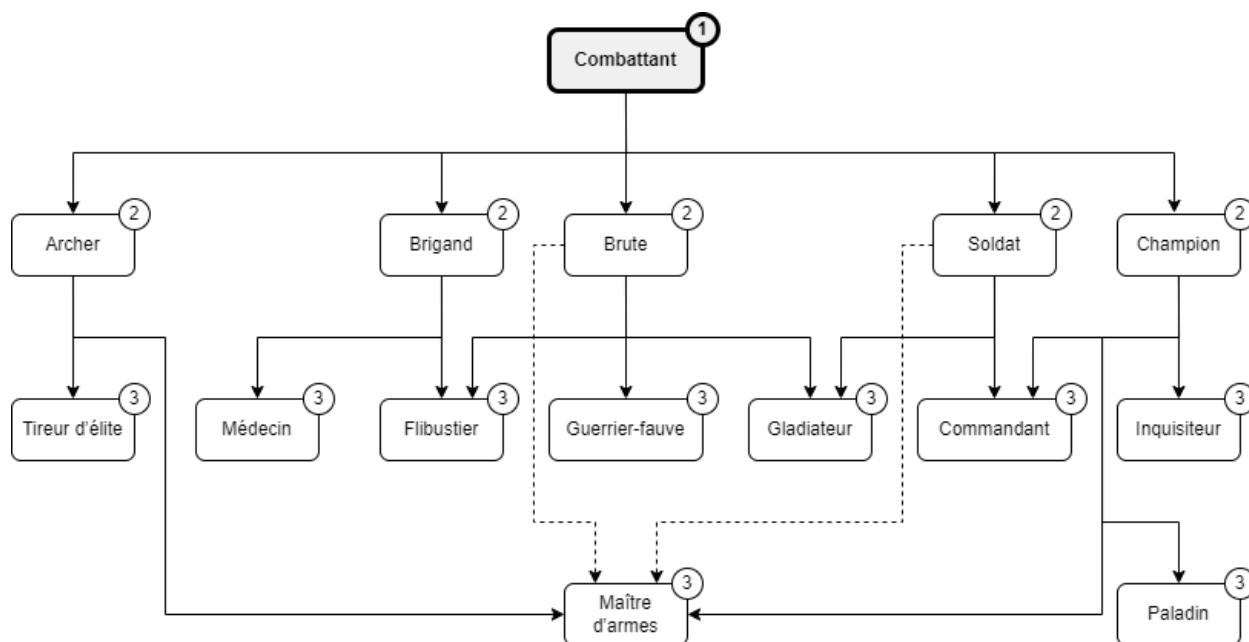


Combattant

Il est évident que la spécialisation du combattant soit le combat. Certains s'adonnent à cet art pour gagner leur vie, d'autres le font afin de servir une cause. Quelques-uns le font même par passion pour cet art. Certains combattants préfèrent devenir champions d'un style de combat, alors que d'autres désirent plutôt en maîtriser plusieurs.



- Talent obligatoire : Formation martiale.
- Talents optionnels : Acrobaties, Artisanat, Athlétisme, Intuition, Mêlée, Orientation, Perception, Performance, Résistance, Survie, Vigilance.
- Talent réservé : Adrénaline. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Cuirassé et Initiative accrue.
 - **Indomptable**. Lorsqu'il échoue un jet de sauvegarde, il peut rejouer le jet par une action libre en dépensant 25 points d'Énergie et doit utiliser le nouveau résultat. Il 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.
 - **Second souffle**. En situation de combat, permet au personnage de récupérer des points de Vitalité par une action libre. Il jette 1d10 auquel il additionne son modificateur de Vigueur. Il dépense un nombre de points d'Énergie égal à ce résultat et récupère un nombre de points de Vitalité égal à ce résultat. Il 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.

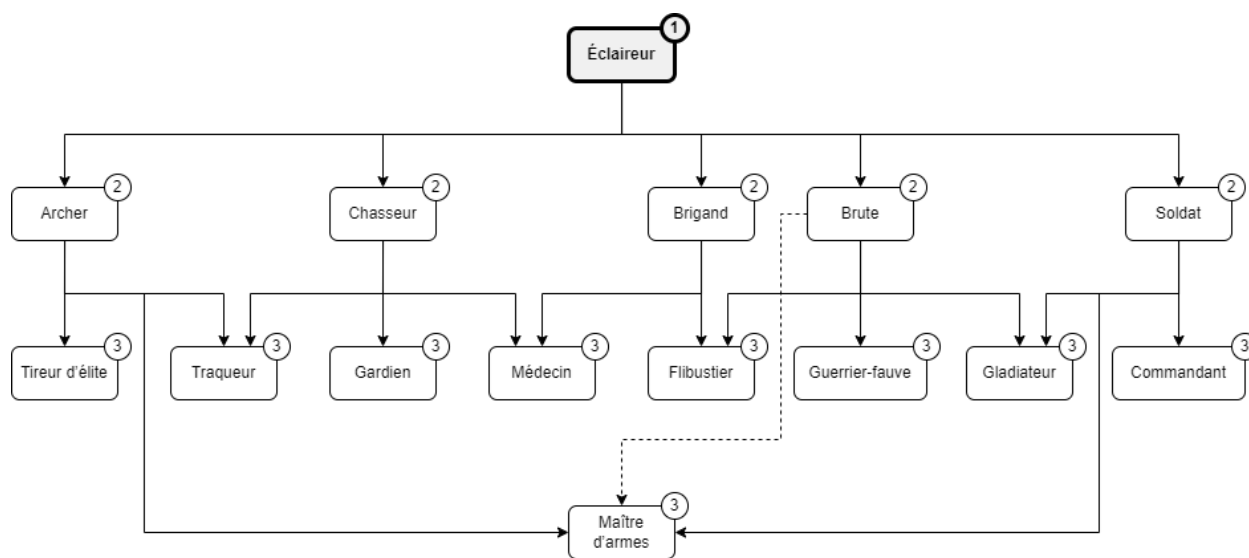


Éclaireur

À l'avant-garde de sa troupe, l'éclaireur sonde les défenses ennemies afin d'établir le meilleur plan et de profiter des brèches. Ses habiletés sont multiples et polyvalentes, ce qui lui permet de se débrouiller autant en milieu sauvage que dans une cité peuplée, dans des contextes sociaux et même dans une escarmouche dangereuse.



- Talent obligatoire : Survie.
- Talents optionnels : Acrobaties, Athlétisme, Connaissance, Dressage, Formation martiale, Furtivité, Intuition, Investigation, Médecine, Mêlée, Orientation, Perception, Roublardise, Vigilance.
- Talent réservé : Avant-garde. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Observateur et Survivalisme.
 - **Cible privilégiée.** Lorsqu'il réussit une attaque contre une créature, il peut diriger toute son attention sur cette créature pendant la prochaine minute. Cet effet fonctionne comme la concentration des pouvoirs. Lorsqu'il utilise cette capacité, et une fois par tour lorsqu'il réussit une attaque contre cette créature, il peut ajouter 1d4 points de dégâts supplémentaires par tiers de personnage aux dégâts infligés par cette attaque. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur de Sensibilité (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
 - **Sens aiguisés.** Lorsqu'il n'est pas aveuglé, assourdi ou incapable, il se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde d'Acrobaties s'il peut voir le déclencheur du jet de sauvegarde, par exemple un piège. Également, lorsqu'une créature qu'il peut voir et dont la taille est supérieure d'au moins une catégorie à la sienne échoue une attaque dirigée contre lui, il peut effectuer une attaque d'opportunité en réaction immédiatement.

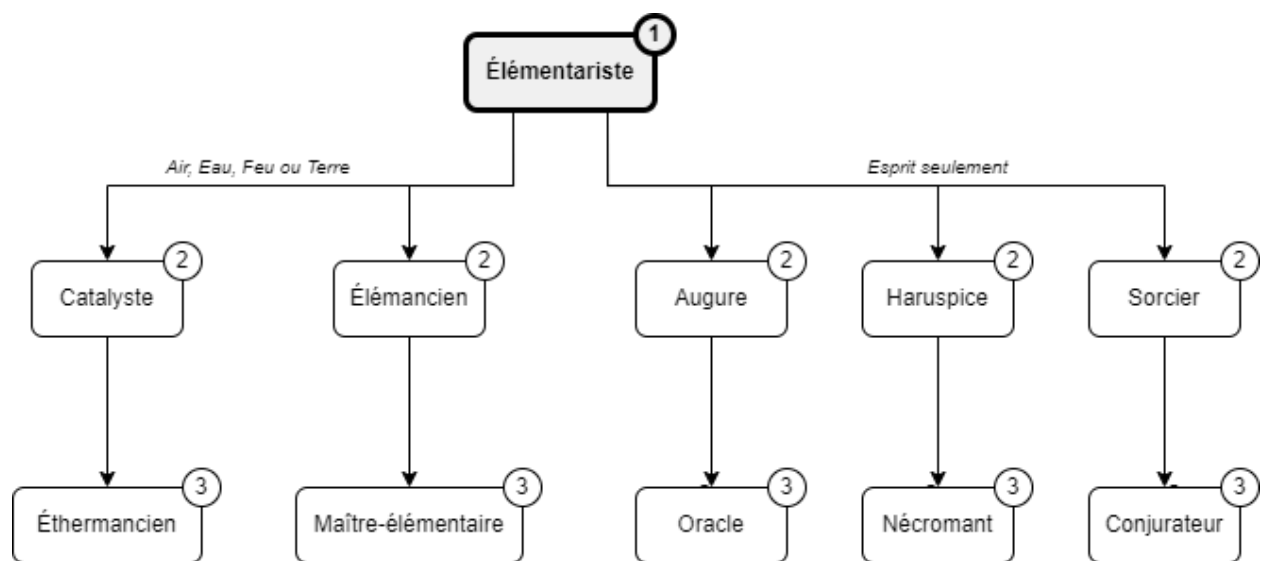


Élémentariste

Un Élémentariste s'est découvert la faculté de manipuler l'énergie d'un élément. Cette faculté est innée et généralement développée par l'expérience car les mentors sont rares. Le contrôle de toute cette énergie brute est généralement associé à une personnalité farouche et polyvalente. Cette faculté leur permet de combiner l'énergie élémentaire à leur force vitale, ce qui leur permet d'accroître grandement leur puissance au risque de causer des dommages irréparables à leur âme.

- Talent obligatoire : Élémentarisme.
- Talents optionnels : Artisanat, Arts martiaux, Discipline, Intuition, Investigation, Mêlée, Occultisme, Orientation, Performance, Résistance, Tromperie.
- Talent réservé : Essence élémentaire. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 1 associés à son élément et apprend gratuitement un de ces pouvoirs. Il peut également acquérir les pouvoirs de tiers 1 issus d'une combinaison élémentaire comprenant son élément.
 - Il peut acquérir à rabais deux talents en fonction de son élément. S'il a acquis un de ces deux talents, alors le rabais est transféré à l'autre talent. S'il a acquis ces deux talents, alors les deux rabais s'appliquent à l'acquisition de son prochain pouvoir élémentaire.
 - Air : Tromperie et Tissu de mensonges.
 - Eau : Intuition et Suspicion.
 - Feu : Mêlée et Formation martiale.
 - Terre : Résistance et Robustesse accrue.
 - Esprit : Discipline et Endurance accrue.
 - Il peut convertir des points d'Énergie en points d'essence élémentaire afin d'utiliser de puissantes capacités élémentaires de tiers 1. Cette conversion ainsi que les capacités pouvant être utilisées sont décrites en annexe à cet ouvrage.

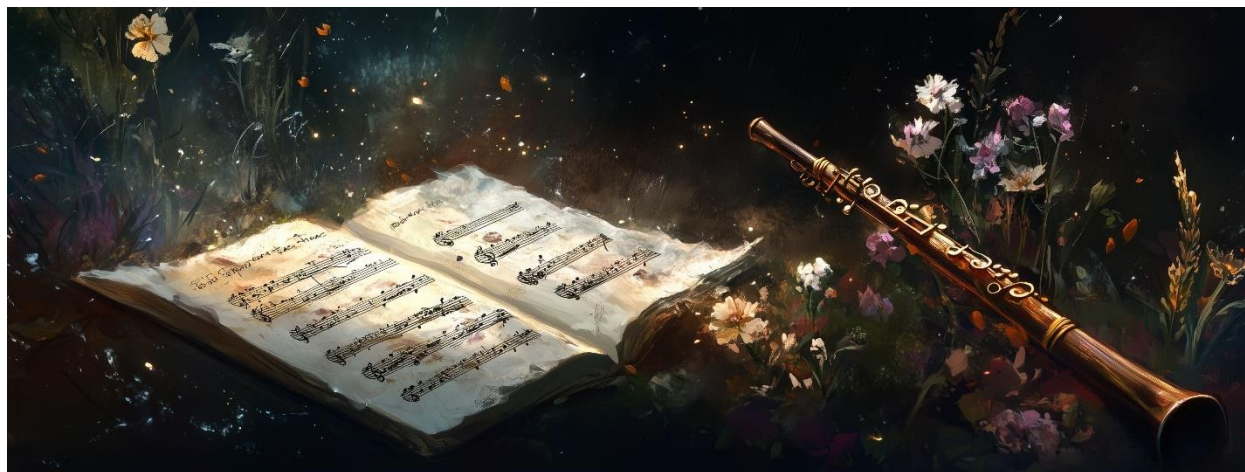


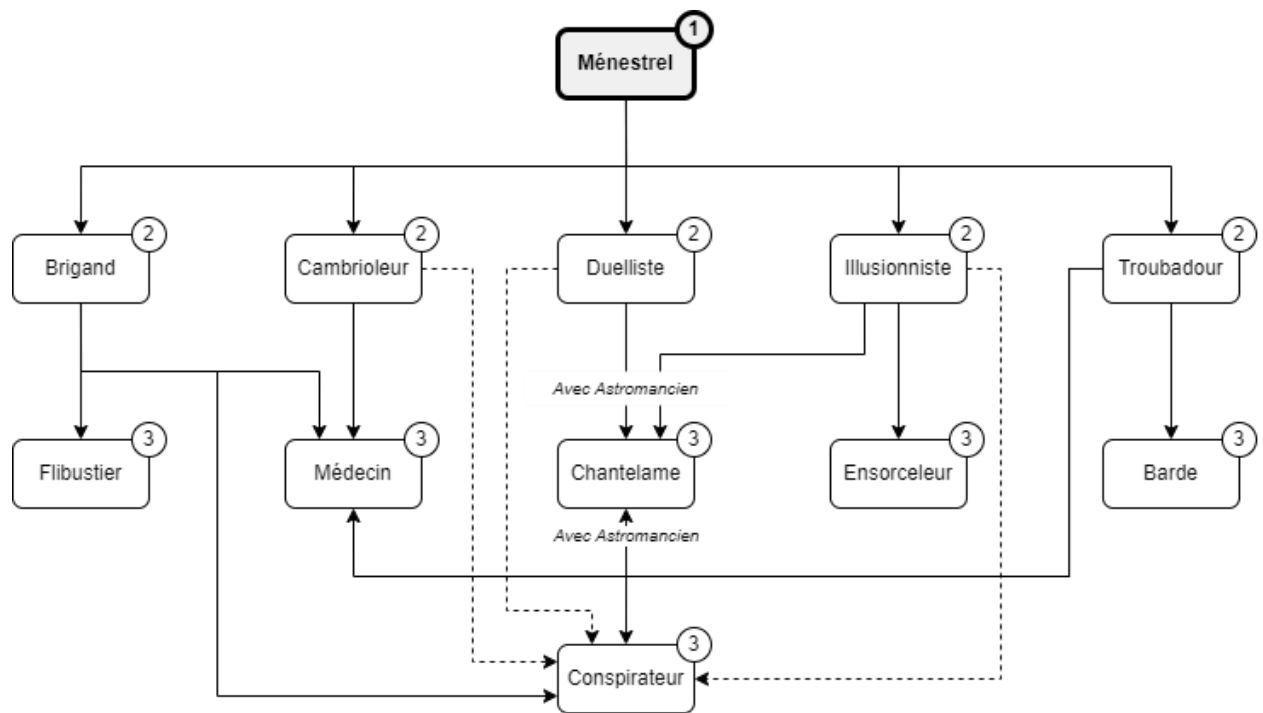


Ménestrel

Le ménestrel est un saltimbanque, un danseur, un musicien, un conteur, un poète, un artiste ambulant. Il gagne sa vie par son art, qu'il utilise avec brio afin de faire vivre une palette d'émotions à son audience. Ils sont appréciés pour leurs multiples talents ainsi que leur art procurant des effets mystiques.

- Talent obligatoire : Performance.
- Talents optionnels : Acrobaties, Armes improvisées, Connaissance, Diplomatie, Furtivité, Intuition, Investigation, Langue supplémentaire, Linguistique, Médecine, Perception, Roublardise, Tolérance à l'alcool, Tromperie.
- Talent réservé : Inspiration artistique. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Distraction et Présence terrifiante.
 - La prochaine fois qu'il acquiert le talent Expertise, alors il acquiert ce talent pour une seconde compétence de son choix. La seconde acquisition est gratuite.
 - **Berceuse apaisante.** Il peut jouer une douce berceuse pendant une halte ou au début d'une nuit de sommeil. Il dépense 15 points d'Énergie et sélectionne un nombre de créatures inférieur ou égal à son modificateur de Présence (minimum 1) qu'il peut voir, qui peuvent l'entendre et qui sont situées à 4,5 mètres ou moins de sa position. À la fin de la période de repos, le personnage ainsi que chacune de ces créatures récupère 1d8 points de Vitalité même si la période a été brièvement interrompue. Lorsqu'il atteint le tiers 2, le personnage peut dépenser 30 points d'Énergie afin d'augmenter à 2d8 les points de Vitalité récupérés. Lorsqu'il atteint le tiers 3, il peut dépenser 45 points d'Énergie afin d'augmenter à 3d8 les points de Vitalité récupérés. Le personnage doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
 - **Boléro héroïque.** Par une action, le personnage dépense 5 points d'Énergie afin de jouer un boléro inspirant la gloire à une créature qu'il peut voir, qui peut l'entendre et qui est située à 18 mètres ou moins de sa position. Celle-ci peut ajouter 1d8 à n'importe quel test de compétence pendant la prochaine heure avant de savoir si le test est réussi ou échoué. Une créature ne peut avoir qu'un seul dé à la fois, et le dé est perdu lorsque utilisé ou après une heure. Le personnage peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur de Présence (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.

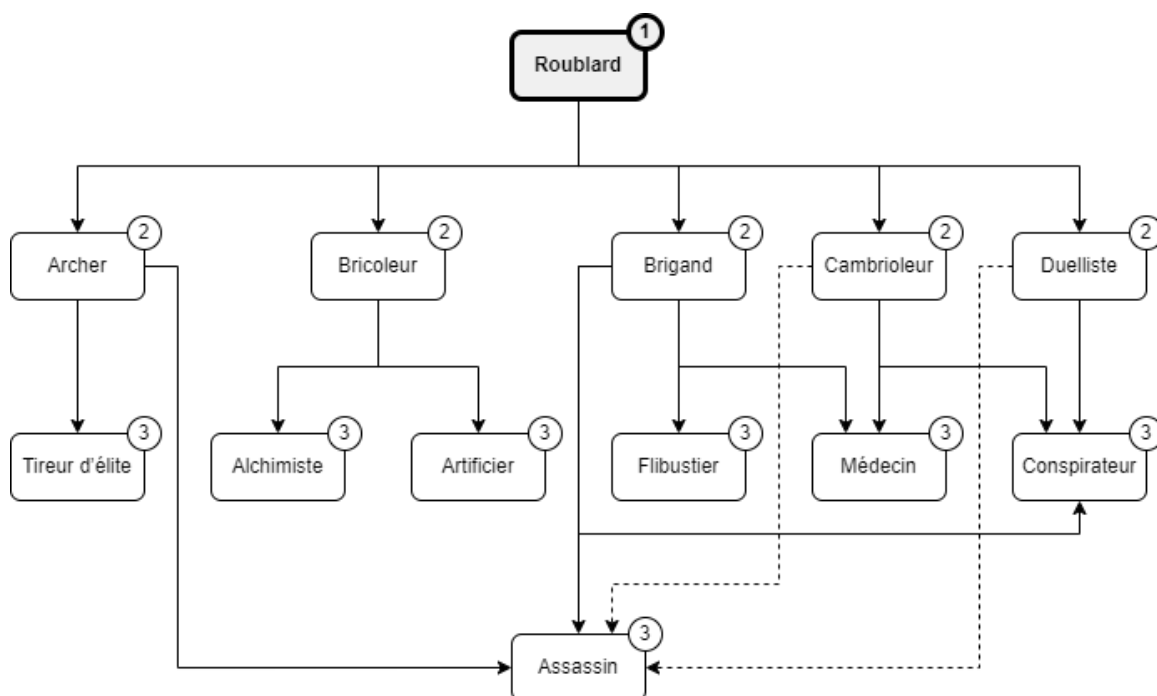




Roublard

Le terme roublard désigne tout individu utilisant l'astuce et la ruse afin de parvenir à ses fins. Il englobe généralement les voleurs, les égorgeurs, les espions, les bandits et les escrocs. Ils n'utilisent pas toujours leurs aptitudes à des fins malveillantes, mais ces aptitudes ont néanmoins toujours un aspect illégal ou immoral.

- Talent obligatoire : Trousses.
- Talents optionnels : Acrobaties, Artisanat, Athlétisme, Coup critique, Diplomatie, Furtivité, Intuition, Investigation, Médecine, Orientation, Perception, Performance, Roublardise, Tromperie.
- Talent réservé : Subterfuge. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Attaque sournoise et Parade.
 - La prochaine fois qu'il acquiert le talent Expertise, alors il acquiert ce talent pour une seconde compétence de son choix. La seconde acquisition est gratuite.
 - **Escarmouche**. Lorsqu'une créature ennemie termine son tour dans une case adjacente à celle du personnage, alors celui-ci peut utiliser 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.



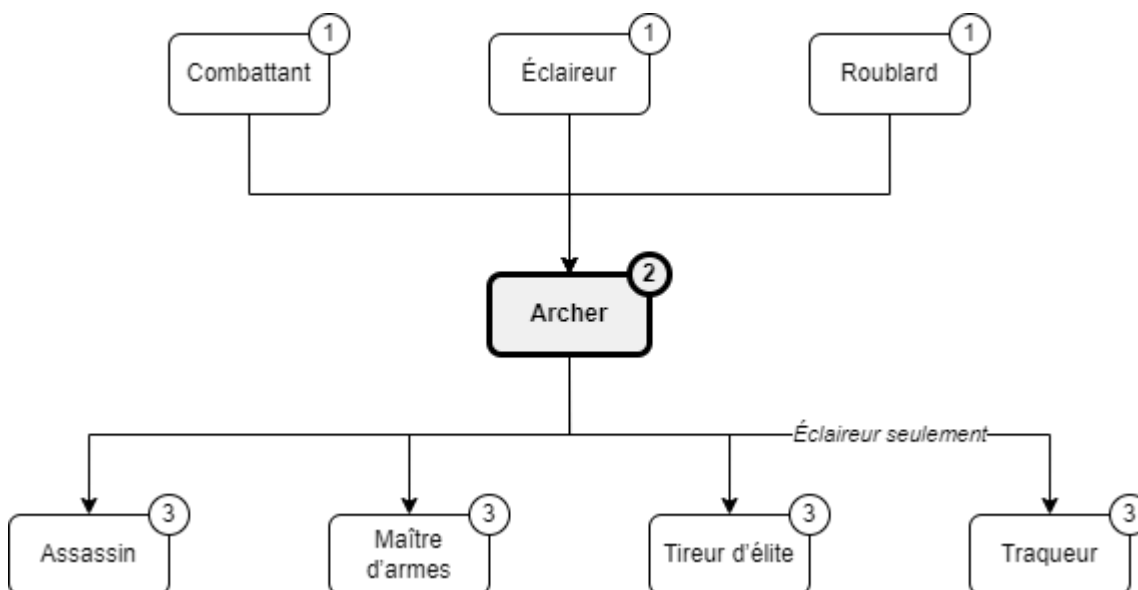
Spécialisations de tiers 2 (21)

Archer

L'archer se tient fièrement sur le champ de bataille, une silhouette gracieuse déployant l'arc avec une maîtrise inégalée. Vêtu d'un gambison ou d'une armure n'entravant pas ses mouvements, son regard perçant scrute l'horizon. Les doigts habiles manipulent la corde, libérant des flèches d'une précision redoutable. Son art transcende la simple compétence, l'archer incarne la symbiose entre la nature et la guerre, une force mortelle capable de façonner le destin à travers la danse gracieuse de ses flèches.



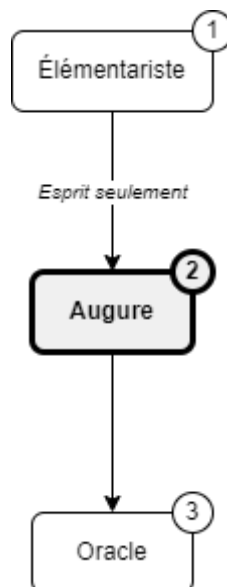
- Talent obligatoire : Tir rapide.
- Talents optionnels : Ambidextre, Armes de finesse, Armes de jet, Armes de tir, Attaque neutralisante, Attaque sournoise, Culbutes, Enquêteur, Initiative accrue, Maraudage, Méfait feutré, Observateur, Parade, Survivalisme, Suspicion.
- Talent réservé : Archerie. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Chargement rapide, Focus et Tir précis.
 - **Regard perçant**. Lorsqu'il effectue l'activité **Viser et tirer**, il peut le faire en utilisant deux actions plutôt qu'une afin d'effectuer l'activité **Chercher** en même temps, en action libre. Il se voit conférer l'avantage à son test de *Perception* lorsqu'il utilise cette capacité.
 - **Tir à bout portant**. Il peut effectuer l'activité **Viser et tirer** lorsqu'il utilise sa réaction afin d'effectuer une attaque d'opportunité.
 - **Tir puissant**. Lorsqu'il effectue l'activité **Viser et tirer**, permet au personnage de cibler deux créatures par une même attaque en dépensant 10 points d'Énergie. Ces deux créatures doivent être situées dans une case adjacente, elles doivent se trouver dans la portée de l'arme du personnage, et une de ces créatures doit être placée derrière l'autre, de manière qu'elles se trouvent toutes deux dans la ligne de mire du personnage. Le même test d'attaque et le même jet de dégâts est utilisé pour les deux créatures.



Augure

Niché au sommet d'un mont, drapé dans ses toges sacrées, l'augure observe les oiseaux volant au-dessus de lui, scrutant les signes et présages que les dieux lui envoient. C'est à partir d'interprétations telles celles-ci que l'augure guide la populace, les généraux et même les nobles. Sa magie fait appel aux esprits qui peuvent prédire le futur et prédire le destin. Il souhaite ne pas se tromper dans ses prédictions et montrer la bonne voie dans sa sphère d'influence.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Élémentariste* pour l'élément Esprit. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Haruspice*.
- Talent obligatoire : Suspicion.
- Talents optionnels : Barrière mentale, Distraction, Emboîter le pas, Endurance accrue, Enquêteur, Herboristerie, Magie puissante, Méditation, Philologie, Société, Tissu de mensonges, pouvoirs de tiers 1 du cercle de Divination associés à l'élément Esprit.
- Talent réservé : Présages. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Discernement, Magie précise et Prédiction.
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 du cercle de Divination associés à l'élément Esprit et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il peut désormais utiliser de puissantes capacités élémentaires de tiers 2. Ces capacités sont détaillées en annexe à cet ouvrage.
 - **Attaque élémentaire.** Lorsque le personnage utilise le talent Attaque magique, il peut remplacer les dégâts magiques par des dégâts radiants.

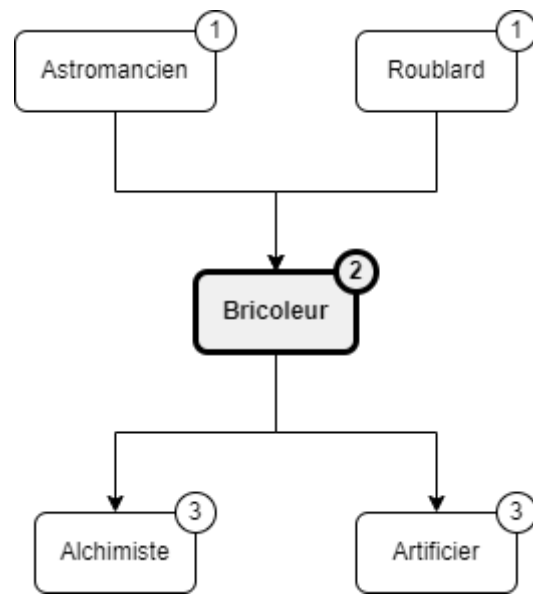




Bricoleur

À l'aide de son imagination débordante et de ses outils rudimentaires ou improvisés, le bricoleur répare tout et invente des appareils hors du commun. Il voit chaque problème comme une opportunité de création et utilise ses mains expertes et son esprit vif afin d'apporter de solutions brillantes aux problèmes du quotidien, améliorant ainsi la vie de tous. Bien sûr, il bénéficie d'un peu d'aide magique afin de l'aider à accomplir ces prouesses.

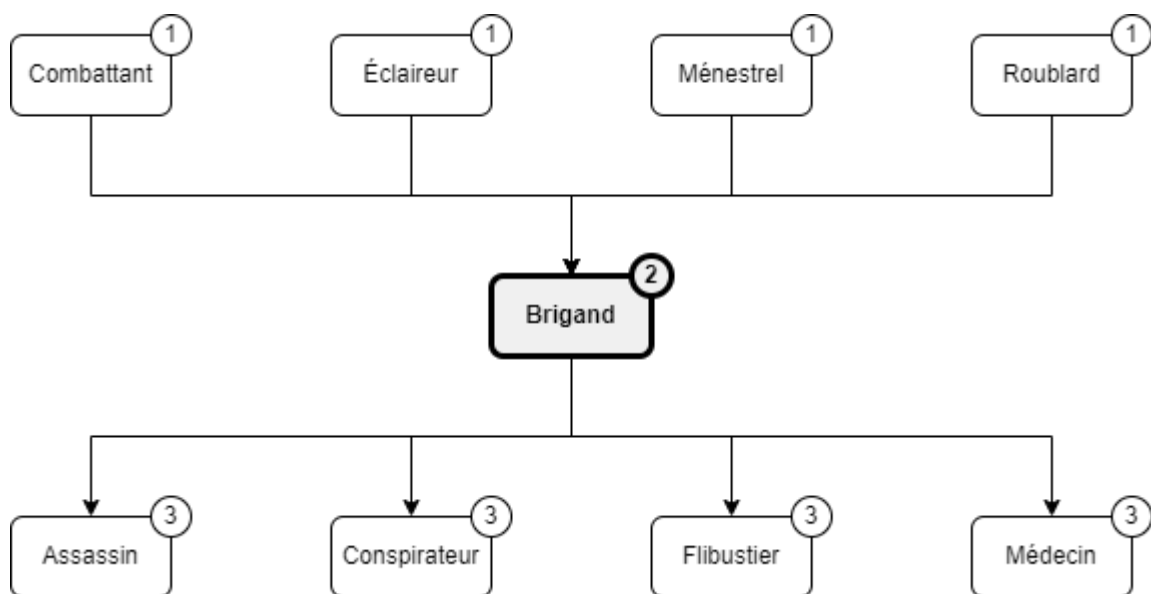
- Requis : le personnage doit avoir acquis les talents Trousses et Infusions magiques. Il doit également avoir acquis un bricolage magique de tiers 1. Les bricolages magiques acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition.
- Talent obligatoire : Expertise artisanale.
- Talents optionnels : Armes de finesse, Armes de tir, Attaque sournoise, Culbutes, Distraction, Endurance accrue, Enquêteur, Infusions magiques, Magie puissante, Maraudage, Méfait feutré, Naturalisme, Parade, Société, Tir rapide, Tissu de mensonges, un bricolage magique de tiers 1.
- Talent réservé : Ingéniosité magique. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les bricolages magiques de tiers 2 et apprend gratuitement un de ces bricolages magiques. Afin de canaliser ces bricolages magiques à un niveau supérieur, il doit avoir acquis le talent Magie puissante ainsi qu'une des spécialisations suivantes : *Alchimiste* ou *Artificier*.
 - **Adeptes d'artéfacts.** Le nombre maximal d'artéfacts magiques auxquels le personnage peut être harmonisé en même temps augmente à 4. Lorsque son tiers de personnage atteint 3, ce nombre augmente à 5 et il ignore les requis de spécialisations et d'espèces lorsqu'il s'harmonise à un artéfact magique. Également, lorsqu'il fabrique un objet non magique de rareté commune ou peu fréquente, il n'a besoin que du quart du temps de fabrication et réduit de 25 % la quantité de matériel requise.
 - **Éclair de génie.** Lorsque le personnage voit un allié situé à 9 mètres ou moins de sa position effectuer un test de compétence, il peut utiliser sa réaction afin d'ajouter au test un bonus égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1). 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.
 - **Escamotage magique.** Lorsque le personnage canalise le niveau 1 du pouvoir Main magique, il peut effectuer des actions supplémentaires avec la main. Il peut effectuer ces actions de manière furtive en effectuant un test de *Furtivité* ou de *Roublardise* au choix. Il peut ranger un objet dans un conteneur porté ou tenu par une autre créature, récupérer un objet d'un conteneur porté ou tenu par une autre créature, et utiliser des outils de voleur à distance afin de crocheter une serrure ou désamorcer un piège. Il peut également distraire une créature jusqu'à la fin de son tour, ce qui lui confère l'avantage au test de ses attaques dirigées contre cette créature.



Brigand

Le brigand est souvent vu comme une racaille, un bandit des grands chemins, un cruel tyran et un malfrat. En réalité, il s'agit plutôt d'un être naturellement chaotique, utilisant les moyens du bord et doté d'audace afin de parvenir à ses fins. Son utilisation de stratégies non conventionnelles, une chance fabuleuse et une bravoure sans limite lui permettent de se tirer de la plupart des situations fâcheuses et lui valent une certaine réputation.

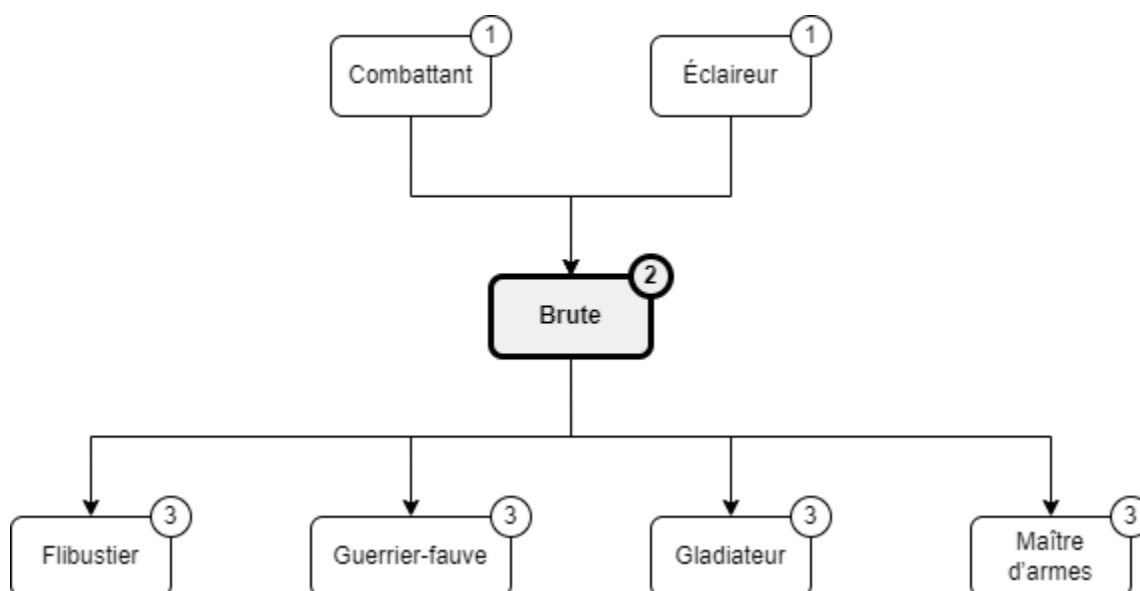
- Talent obligatoire : Bris.
- Talents optionnels : Armes de finesse, Armes de jet, Attaque sournoise, Charge, Costaud, Coup de bouclier, Critique accru, Distraction, Enquêteur, Herboristerie, Lancer brutal, Maraudage, Parade, Présence terrifiante, Robustesse accrue, Survivalisme, Tolérance à l'alcool II.
- Talent réservé : Sournoiseries. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Attaque sanglante, Destruction et Lancer précis.
 - **Exploits**. La chance et la bravoure du personnage lui permettent parfois d'accomplir des exploits. Lorsqu'il désire accomplir un exploit, il doit dépenser 20 points d'Énergie avant de savoir si le test est réussi ou échoué. Il peut également piger un point d'Espérance dans la banque commune afin de réduire cette dépense à 10 points d'Énergie, ou utiliser un point d'Espérance qu'il possède en Momentum afin de ne dépenser aucun point d'Énergie.
 - *Bagarre*. Il confère l'avantage à un de ses tests d'Initiative.
 - *Cascade*. Lorsqu'il voit une créature effectuer une attaque dirigée en sa direction, alors il peut utiliser sa réaction afin d'effectuer l'activité **Pas prudent** ou de se jeter au sol en position renversée dans une case adjacente à la sienne. Lorsqu'il en fait ainsi, son Esquive augmente de +2 s'il a effectué un **Pas prudent** ou de +5 s'il s'est jeté au sol, à partir de l'attaque pour laquelle il a utilisé cette capacité et jusqu'au début de son prochain tour.
 - *Contre-attaque*. Lorsqu'il voit une créature échouer une attaque de mêlée dirigée vers lui, alors il peut utiliser sa réaction afin d'effectuer une attaque d'opportunité contre cette créature.
 - *Point faible*. Il peut effectuer une Attaque sournoise, même si son test d'attaque ne bénéficie pas de l'avantage et qu'aucune créature alliée ne se trouve dans une case adjacente à celle de sa cible.
 - **Guet-apens**. Lorsqu'il attaque une créature prise au dépourvu, alors il se voit conférer l'avantage à son test d'attaque. Également, il fait 20 à la première attaque qu'il effectue contre une créature surprise (automatiquement une réussite critique).
 - **Pensées intrusives**. Lorsqu'il réussit une attaque en maniant une arme improvisée, le ou les dés de dégâts sont remplacés par des d8. Également, lorsqu'il tente une attaque en maniant une arme improvisée, il peut décider si les dégâts infligés sont létaux ou non avant de connaître le résultat du test. Enfin, il peut utiliser une arme d'une manière non conventionnelle afin que celle-ci soit considérée comme une arme improvisée, par exemple le pommeau d'une épée, le manche d'une hache, ou encore le corps d'un arc. Lorsqu'il en fait ainsi, il peut utiliser les talents Bris et Destruction avec cette arme, et il peut décider si les dégâts infligés sont létaux ou non en effectuant une attaque en maniant cette arme.



Brute

Dépourvu des subtilités tactiques, la brute compense par un courage et une fougue inébranlable. Tel un titan, il émerge des affrontements, des cicatrices s'ajoutant comme trophées sur son physique imposant, insufflant la terreur dans le cœur de ses ennemis. Sa présence sur le champ de bataille rappelle brutalement que la force pure peut parfois être la tactique la plus redoutable.

- Talent obligatoire : Charge.
- Talents optionnels : Ambidextre, Armes à deux mains, Armes de jet, Armes de tir, Attaque brutale, Attaque puissante, Bris, Costaud, Frappe puissante, Initiative accrue, Lancer brutal, Lutte, Observateur, Présence terrifiante, Robustesse accrue, Survivalisme, Suspicion.
- Talent réservé : Impétuosité. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Double attaque, Force incroyable et Onde de choc.
 - **Bagarreur**. Il se voit conférer l'avantage à ses tests d'Initiative.
 - **Rigide**. Lorsqu'il ne porte pas d'armure, il ajoute son modificateur de Vigueur à sa Défense (minimum 1). S'il ne porte qu'une armure légère, il ajoute seulement la moitié de son modificateur de Vigueur à sa Défense. Il peut bénéficier de cette capacité tout en utilisant un bouclier.
 - **Témérité**. En situation de combat, permet au personnage d'entrer en état de témérité au début de son tour par une action libre. Il ne doit pas porter d'armure lourde ni de bouclier lourd afin de bénéficier de cette capacité. En état de témérité, ses tests d'attaques de mêlée se voient conférer l'avantage, tout comme les tests des attaques dirigées contre lui. Sa vitesse augmente de 3 mètres, il inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque de mêlée et il peut ajouter 1d6 à ses jets de sauvegarde. Ces effets durent jusqu'au début de son prochain tour.

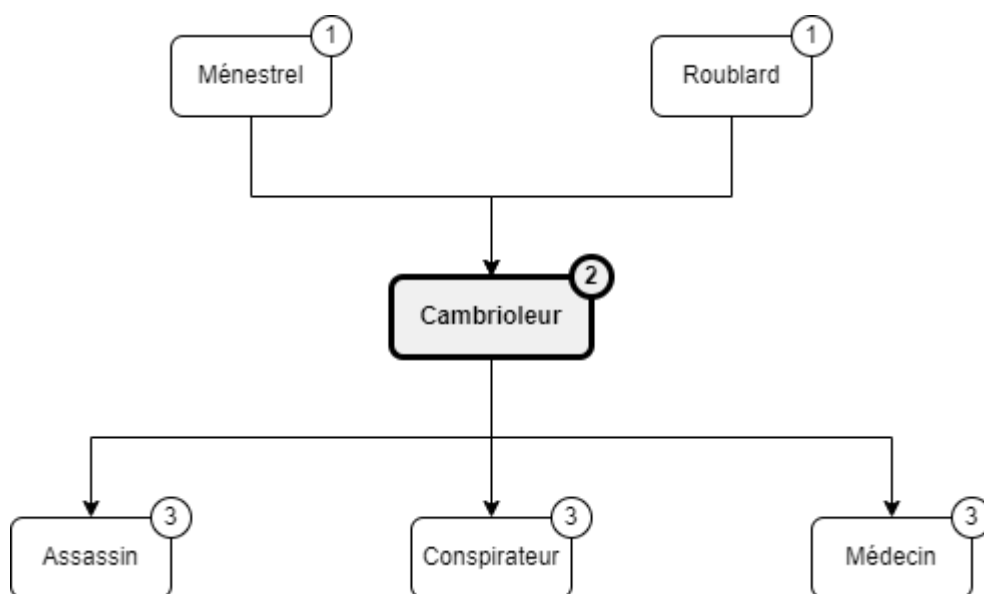


Cambrioleur

Grâce à un entraînement physique et intellectuel, le cambrioleur est un expert de l'infiltration. Il sait se glisser partout sans être repéré et possède une attention raffinée du détail. Il n'hésite également pas à faire l'usage de stratégies afin de parvenir à ses fins, manipulant ou dirigeant avec soin ses complices.



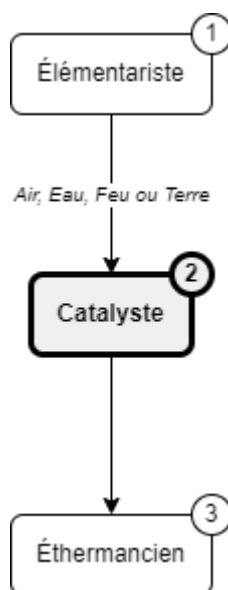
- Talent obligatoire : Méfait feutré.
- Talents optionnels : Ambidextre, Armes de finesse, Armes de tir, Attaque sournoise, Critique accru, Culbutes, Distraction, Emboîter le pas, Enquêteur, Expertise artisanale, Herboristerie, Maraudage, Observateur, Parade, Suspicion, Tir rapide, Tissu de mensonges.
- Talent réservé : Clandestin. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Astuce, Dérobade et Embuscade.
 - **Grimpeur**. Le personnage acquiert une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche. Également, lorsqu'il effectue un saut en longueur en prenant son élan, il peut parcourir une distance supplémentaire de 30 centimètres multipliés par son modificateur d'Agilité (minimum 30 centimètres). Enfin, il peut escalader des surfaces horizontales comme si elles étaient verticales, tel un plafond. Il ne bénéficie pas de ces capacités s'il porte une armure lourde ou un bouclier lourd.
 - **Mouchard**. Pendant son tour, s'il ne se déplace pas ou qu'il ne se déplace qu'à la moitié de sa vitesse, alors il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Furtivité*, d'*Investigation* et de *Perception* lorsqu'il entreprend les activités **Camouflage** et **Chercher**.
 - **Tacticien**. Permet au personnage d'effectuer l'activité **Aider** afin d'aider un allié à attaquer une créature située à 9 mètres ou moins de sa position. Son allié et la créature attaquée doivent pouvoir voir et entendre le personnage.



Catalyste

La puissance du Catalyste provient de son contrôle de plusieurs éléments et de sa capacité à combiner ces éléments afin de produire des pouvoirs et effets surnaturels inhabituels. Parfois, cette combinaison est harmonieuse, particulièrement lorsque deux éléments similaires sont combinés. En revanche, lorsque deux éléments sont opposés, soit l’Air et la Terre ou l’Eau et le Feu, cette combinaison peut être dévastatrice et causer d’importants cataclysmes.

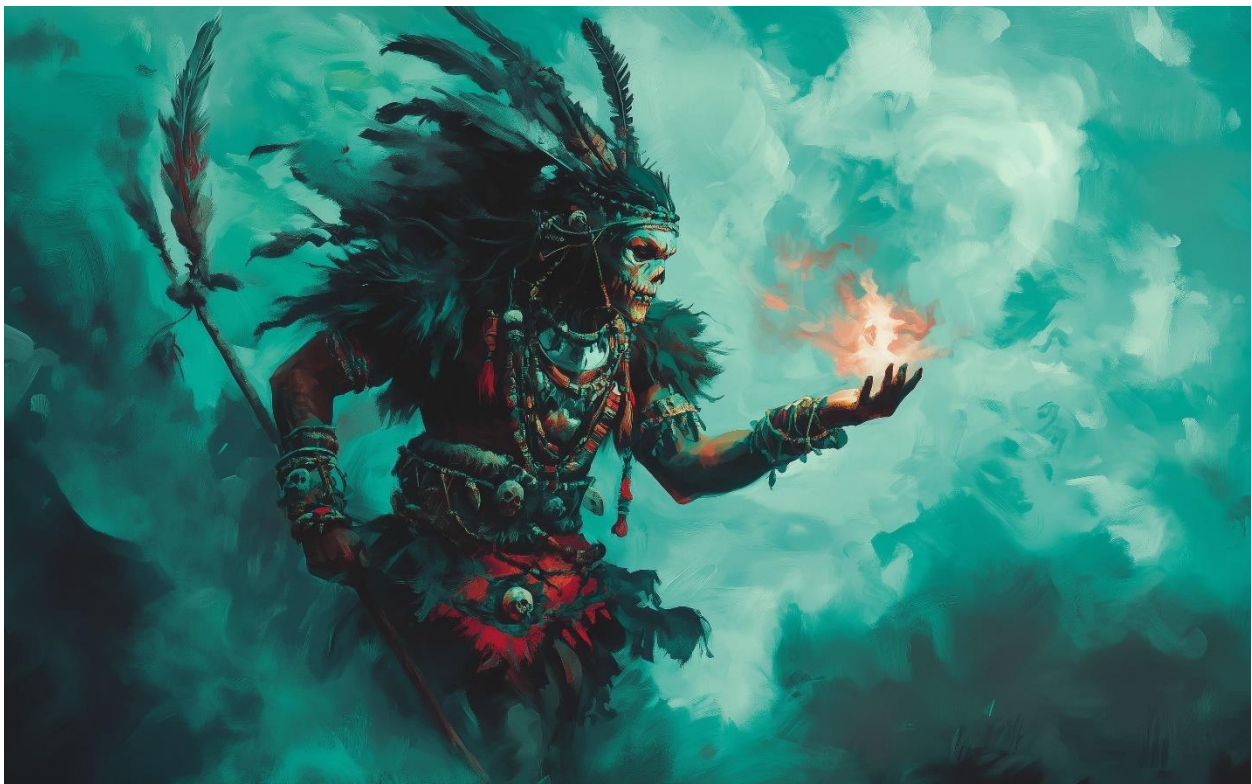
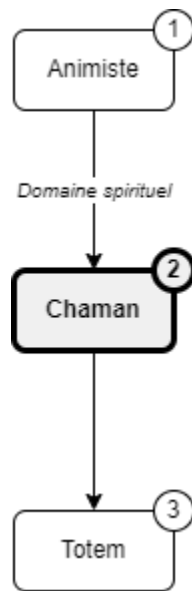
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation Élémentariste. Il doit avoir acquis le talent Combinaison élémentaire. Il doit avoir acquis le talent Élémentarisme pour un second élément. Ces deux éléments doivent figurer parmi la liste suivante : Air, Eau, Feu et Terre. Il doit également avoir acquis deux pouvoirs issus d’une combinaison élémentaire. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition. Ces deux pouvoirs sont inclus dans les talents optionnels de cette spécialisation.
- Talent obligatoire : Barrière mentale.
- Talents optionnels : Armes de jet, Attaque neutralisante, Combinaison élémentaire, Cuirassé, Endurance accrue, Enquêteur, Expertise artisanale, Frappe puissante, Lancer brutal, Lutte, Magie puissante, Méditation, Observateur, Robustesse accrue, Société, Survivalisme, deux pouvoirs issus d’une combinaison élémentaire.
- Talent réservé : Fusion élémentaire. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Magie guerrière et Résilience.
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 de son élément pour lequel il a acquis la spécialisation Élémentariste, de son second élément ainsi que de sa combinaison élémentaire. Il apprend gratuitement un pouvoir issu de sa combinaison élémentaire et peut acquérir un pouvoir à rabais associé à un de ces deux éléments.
 - Il peut désormais utiliser de puissantes capacités élémentaires de tiers 2. Ces capacités sont détaillées en annexe à cet ouvrage.
 - **Attaque élémentaire.** Lorsque le personnage utilise le talent Attaque magique, il peut remplacer les dégâts magiques par les dégâts élémentaires associés à sa combinaison élémentaire.





Chaman

Le chaman est un protecteur des traditions et des esprits ancestraux. C'est un gardien de la nature et des cimetières. Ses pratiques incluent les sacrifices de petits animaux, les danses autour du feu sacré et la consommation d'herbes ou de champignons hallucinogènes. Grâce à ces pratiques, il peut entrer en contact avec les esprits de la nature et de ses ancêtres, qui agissent en tant que guides auprès de lui et qui lui permettent d'acquérir les mystères de l'au-delà. Au sein de son peuple primitif, le chaman joue le rôle du guérisseur et du devin.

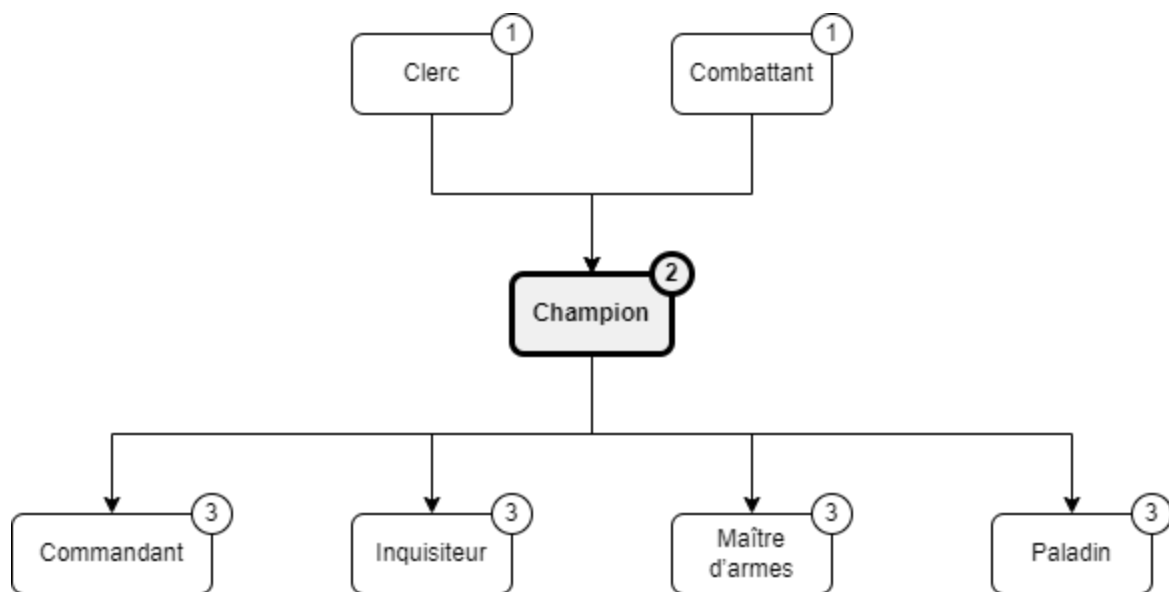


- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Animiste*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Druide*. Il doit avoir sélectionné un domaine d'animisme spirituel lorsqu'il a acquis le talent Spiritualité.
- Talent obligatoire : Barrière mentale.
- Talents optionnels : Armes de jet, Bris, Endurance accrue, Herboristerie, Lancer brutal, Magie puissante, Médecine animale, Méditation, Naturalisme, Observateur, Survivalisme, pouvoirs de tiers 1 de son domaine d'animisme.
- Talent réservé : Chamanisme. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 de son domaine d'animisme et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il acquiert une capacité de tiers 2 spécifique à son domaine d'animisme.
 - **Forme éthérée.** Il peut maintenant assumer sa forme sauvage deux fois par jour. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Plutôt que de prendre la forme d'une bête, il peut assumer la forme d'un esprit marchant à la frontière de la dimension spirituelle. Il doit se trouver dans une dimension voisine à la dimension spirituelle afin d'en faire ainsi. Lorsqu'il assume sa forme éthérée, il acquiert les capacités suivantes.
 - Il ajoute son modificateur d'Esprit (minimum 1) à son Esquive.
 - Il se voit conférer l'avantage à ses tests de *Discipline* lorsqu'il utilise sa Barrière mentale.
 - Il acquiert une vitesse de lévitation égale à sa vitesse de marche. Lorsqu'il monte ou descend en altitude, il se déplace à la moitié de sa vitesse.
 - Il est résistant aux dégâts physiques, mais ses tests d'attaque se voient affligés du désavantage.
 - Il acquiert une vision dans le noir à une distance de 18 mètres. Il peut également percevoir faiblement ce qui se trouve dans la dimension spirituelle dans cette portée en teintes de gris, il lui est donc pratiquement impossible de discerner les couleurs. Il peut voir l'âme des créatures qui en sont dotées situées à 4,5 mètres ou moins de sa position, ce qui lui permet de détecter la présence de créatures camouflées ou invisibles.
 - Il peut communiquer avec les esprits se trouvant dans la dimension spirituelle. Les créatures situées dans le monde matériel peuvent l'entendre communiquer avec l'esprit, et si l'esprit lui répond, les créatures situées dans la dimension spirituelle peuvent entendre l'esprit.
 - Il se voit conférer l'avantage à ses tests afin de ne pas être immobilisé ou de se libérer d'un effet l'immobilisant telle l'activité **Agripper**, mais il se voit affligé du désavantage à ses tests lorsqu'il tente d'agripper une autre créature.
 - Il peut tenter d'attaquer l'âme d'une créature qui en est dotée. Il effectue un test d'*Occultisme* contre la Défense de la cible. Si l'attaque réussit, il inflige 1d4 points de dégâts spectraux additionnés à sa Puissance.
 - Il peut canaliser des pouvoirs, mais ses cibles se voient conférer l'avantage à leurs jets de sauvegarde contre les pouvoirs canalisés par le personnage.

Champion

Le champion se dresse tel un rempart entre sa foi et les ennemis de celle-ci. Il protège les fervents de sa foi et ceux qui ne peuvent se protéger eux-mêmes. Sélectionné parmi son culte ou sa religion, ses armes scintillent de lueur divine lorsqu'il châtie ses ennemis. Il possède la capacité de sentir la présence d'énergie sacrée ou profane, que cette énergie se manifeste sous la forme d'une créature, d'un objet ou même d'un lieu.

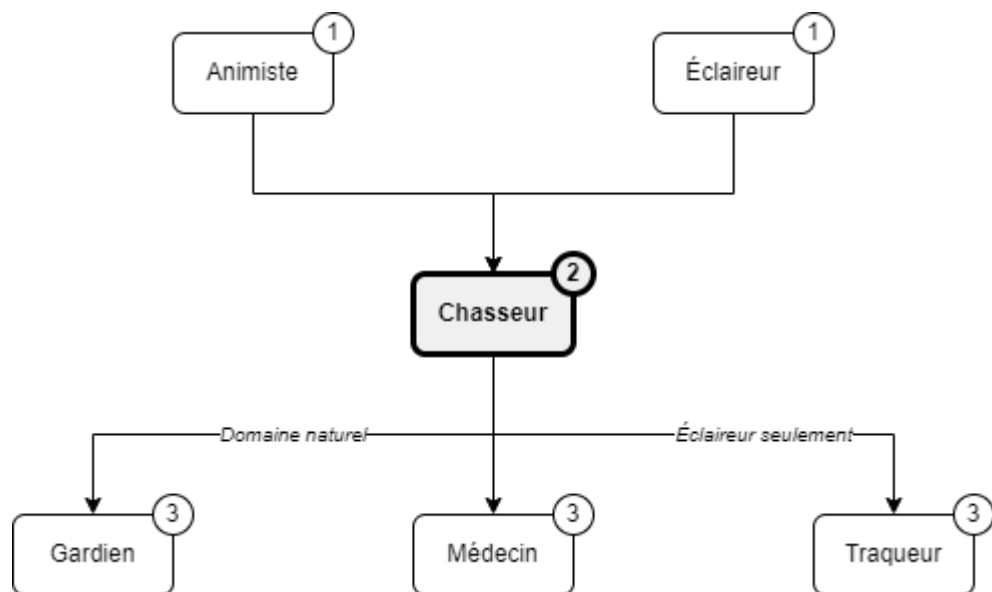
- Requis : le personnage ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Prêtre*. Il doit avoir acquis le talent Spiritualité et avoir sélectionné un domaine divin en acquérant ce talent.
- Talent obligatoire : Cuirassé.
- Talents optionnels : Attaque neutralisante, Attaque puissante, Barrière mentale, Charge, Costaud, Coup de bouclier, Emboîter le pas, Initiative accrue, Lutte, Manœuvres de combat, Observateur, Présence terrifiante, Renvoi des morts-vivants, Robustesse accrue, Société, Suspicion, un pouvoir de tiers 1 du domaine de sa divinité.
- Talent réservé : Qualité divine. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Discernement, Mener par l'exemple et Protection.
 - **Châtiment divin.** Permet au personnage d'infuser son arme d'énergie divine par une action afin d'ajouter des points de dégâts infligés par la prochaine attaque réussie en maniant cette arme. Le type des dégâts dépend de la divinité du personnage et est le même que celui de l'**Attaque divine** de la spécialisation *Prêtre*. Le nombre de points de dégâts ajoutés doit être compris entre 1 et la moitié de la Puissance du personnage, et il doit dépenser un nombre de points d'Énergie égal au double des points de dégâts ajoutés.
 - **Perception divine.** Par une action, il peut dépenser 10 points d'Énergie afin d'ouvrir ses sens aux forces mystiques l'entourant. Pendant la prochaine minute, il peut détecter la présence et la nature des créatures célestielles, infernales ou mortes-vivantes situées à 18 mètres ou moins de sa position appartenant à ses types et ne bénéficiant pas d'un abri total. Il peut également détecter la présence d'objets ou d'endroits maudits ou sacrés dans la portée de l'effet. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur de Présence (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
 - **Pouvoir divin.** Une fois par jour, le personnage peut invoquer un pouvoir divin spécifique au domaine de sa divinité. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. S'il a acquis la spécialisation *Clerc*, il s'agit de la même capacité et possède désormais deux utilisations par jour. Il peut invoquer son pouvoir divin en touchant son symbole divin et en prononçant une prière afin de récupérer un nombre de points d'Énergie égal à son score d'Esprit.



Chasseur

Arpenteur des forêts denses, des étendues sauvages, des déserts de glace ou même des profonds réseaux souterrains de cavernes, le chasseur se fond dans le décor des milieux naturels, silencieux comme le vent et connaisseur des sentiers cachés et des secrets de la nature. La plupart vit à l'écart des sociétés, à l'écart de la civilisation. Il est à la fois craint pour ses aptitudes rappelant celle d'une bête et respecté pour les services rendus lorsqu'il capture ou terrasse un terrible monstre terrorisant les communautés à proximité.

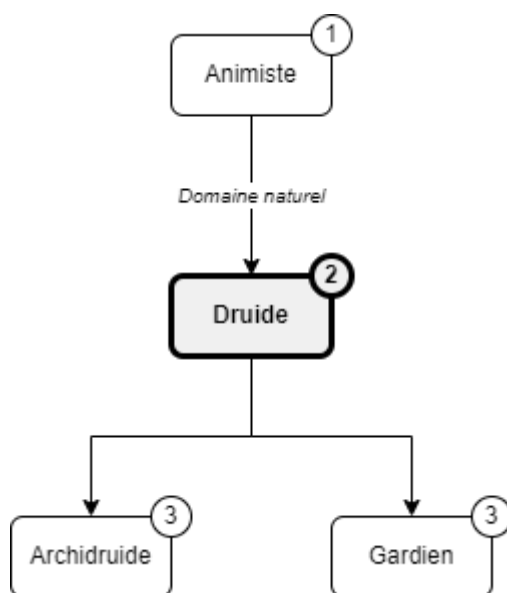
- Talent obligatoire : Survivalisme.
- Talents optionnels : Ambidextre, Armes de tir, Attaque neutralisante, Attaque puissante, Charge, Costaud, Culbutes, Endurance accrue, Enquêteur, Herboristerie, Initiative accrue, Maraudage, Médecine animale, Méfait feutré, Naturalisme, Observateur, Tir rapide.
- Talent réservé : Pistage. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Attaque incapacitante et Repli défensif.
 - Lorsqu'il acquiert un talent parmi la liste suivante, il acquiert gratuitement l'autre : Bricolage naturel et Obéissance animale.
 - **Escampette**. Lorsque le personnage est ciblé par une attaque, il peut utiliser sa réaction. Lorsqu'il réagit à une attaque d'opportunité, le test de cette attaque est affligé du désavantage, et le test de toute attaque d'opportunité dirigée vers lui jusqu'au début de son prochain tour est également affligé du désavantage. Lorsqu'il réagit à une attaque, il ajoute une deuxième fois son modificateur d'Agilité à son Esquive contre les attaques subséquentes de l'attaquant jusqu'au début de son prochain tour.
 - **Fouler la terre**. Le personnage n'est pas ralenti par le terrain difficile non magique, ni par la végétation non magique. Il se voit également conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets entravant ses mouvements provenant de la végétation ou d'une créature végétale. Enfin, lorsqu'il se déplace à vitesse normale ou réduite, il ne laisse aucune trace, sauf s'il le fait intentionnellement.
 - **Proie privilégiée**. Si le personnage possède la capacité **Cible privilégiée**, il se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les charmes et les effets de peur provenant de sa cible privilégiée. Également, lorsqu'il utilise la capacité **Cible privilégiée**, les d4 de dégâts supplémentaires sont remplacés par des d8 si les points de Vitalité de la cible sont égaux à leur valeur maximale.
 - **Sens primitifs**. Le personnage peut dépenser 15 points d'Énergie par une action afin d'observer son environnement, s'il ne se trouve pas en milieu urbain. Il observe par exemple les traces au sol, de l'écorce griffée, une ou plusieurs carcasses, les mouvements de la faune ou encore le climat général. Pour chacun des types suivants, il détermine si une créature appartenant à ce type se trouve à 1 kilomètre ou moins de sa position : aberration, céleste, dragon, élémentaire, fée, infernal et mort-vivant. Il n'apprend pas l'emplacement de ces créatures, seulement si elles sont présentes ou non.



Druide

Le druide est un animiste ayant réussi un rite de passage afin d'être accepté dans un cercle d'un culte spirituel voué à un ou plusieurs éléments naturels. L'appartenance à ce culte lui a permis d'accéder aux secrets de ce culte, notamment un langage clandestin et des pouvoirs de puissance supérieure. Ces pouvoirs sont accompagnés de nouvelles responsabilités : il doit respecter les préceptes du cercle l'ayant accepté afin de conserver le droit de les utiliser.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Animiste*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Chaman*. Il doit avoir sélectionné un domaine d'animisme naturel lorsqu'il a acquis le talent Spiritualité.
- Talent obligatoire : Magie puissante.
- Talents optionnels : Armes de jet, Barrière mentale, Bris, Endurance accrue, Enquêteur, Herboristerie, Médecine animale, Méditation, Naturalisme, Observateur, Survivalisme, pouvoirs de tiers 1 de son domaine d'animisme.
- Talent réservé : Druidisme. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 de son domaine d'animisme et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il acquiert une capacité de tiers 2 spécifique à son domaine d'animisme.
 - Il peut maintenant assumer sa forme sauvage deux fois par jour. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Également, il peut maintenant prendre la forme d'une bête de niveau inférieur ou égal à 1 et celle-ci peut voler.
 - **Druidique**. Le personnage apprend le langage secret et mystique des druides. Il est impossible d'apprendre cette langue sans devenir Druides. Un mystérieux voile surnaturel l'empêche de l'apprendre à un non-Druides. Ce voile permet à un pouvoir d'identifier qu'il s'agit du langage secret, mais pas de le comprendre ni de le parler.

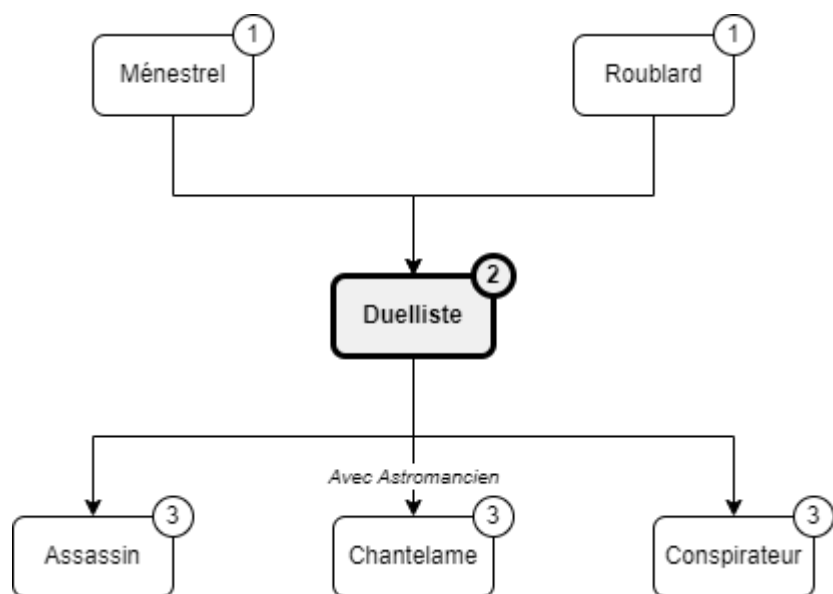




Duelliste

Doté de la grâce d'un chat, rugissant comme un lion, rapide comme un lynx, le duelliste bondit d'un adversaire à un autre au combat et provoque ou manipule adroitement pendant une joute diplomatique. Sa cape virevolte et son chapeau plumé danse en suivant ses mouvements. Ses mots précis font naître des émotions d'espoir et de courage, ou au contraire, ses insultes justes piquent au vif ses belligérants. Il est doté d'un humour audacieux et sa réputation exhibe son élégance. Il est parfois vu comme un héros romantique, parfois comme un imprudent, un téméraire et un saboteur.

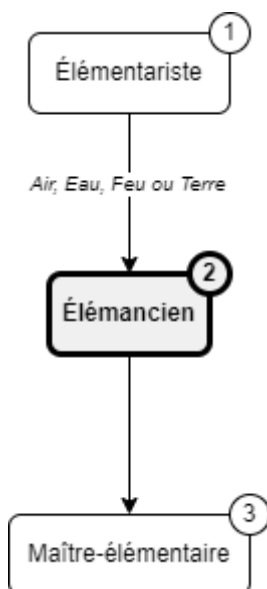
- Talent obligatoire : Parade.
- Talents optionnels : Ambidextre, Armes de finesse, Attaque sournoise, Bris, Critique accru, Culbutes, Distraction, Emboîter le pas, Enquêteur, Manœuvres de combat, Maraudage, Méfait feutré, Observateur, Société, Suspicion, Tissu de mensonges, Tolérance à l'alcool II.
- Talent réservé : Escrime. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Dérobade, Double attaque et Repli défensif.
 - Il peut acquérir le talent Provocation au coût de 2 points de talent plutôt que 4.
 - **Audace.** Si son modificateur de Présence est supérieur à son modificateur de Sensibilité, alors il ajoute un bonus égal à la différence entre ces modificateurs à ses tests d'Initiative. Également, il peut effectuer une Attaque sournoise lorsqu'il se trouve seul dans une case adjacente à celle d'un adversaire, même si son test d'attaque ne bénéficie pas de l'avantage. Il ne peut effectuer une Attaque sournoise contre cette cible si son test d'attaque est affligé du désavantage. Il perd l'effet s'il utilise cette capacité contre une autre créature.
 - **Élégance.** Lorsque le personnage effectue une activité requérant un test d'*Acrobaties* ou d'*Athlétisme*, alors il peut utiliser une action supplémentaire en effectuant cette activité afin de conférer l'avantage à son test de compétence.
 - **Feu ret.** Une fois par tour, lorsqu'il effectue une attaque de mêlée en maniant une arme de finesse, sa vitesse augmente de 3 mètres jusqu'à la fin de son tour. Également, si l'attaque réussit, il ajoute 1d6 aux points de dégâts infligés et peut bénéficier d'une des capacités suivantes. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur de Présence (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
 - Il ajoute le résultat du dé à son Esquive.
 - Il inflige un nombre de points de dégâts égal au résultat du dé à une seconde créature qu'il peut voir et atteindre dans la portée de son arme.
 - Il repousse la cible de 1,5 mètres vers l'arrière. Cette distance augmente à 3 mètres s'il le résultat du dé est 5 ou 6. Le personnage peut ensuite utiliser sa réaction afin de se déplacer dans une case adjacente à celle de la cible.



Élémancien

L'Élémancien est un Élémentariste ayant raffiné sa faculté à manipuler l'énergie d'un élément. Cet entraînement est généralement long et pénible, et le résultat de dangereuses expériences en manipulant cette énergie. Néanmoins, cet entraînement lui a permis d'atteindre des pouvoirs élémentaires de puissance supérieure, ce qui en a valu la chandelle.

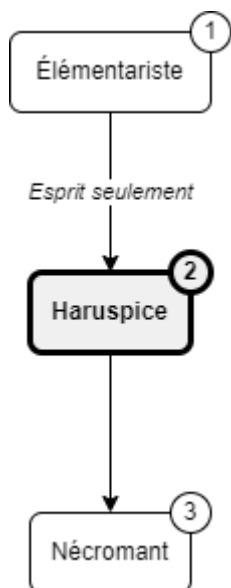
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Élémentariste* pour un élément figurant parmi la liste suivante : Air, Eau, Feu et Terre.
- Talent obligatoire : Magie puissante.
- Talents optionnels : Attaque puissante, Barrière mentale, Distraction, Endurance accrue, Enquêteur, Expertise artisanale, Frappe puissante, Présence terrifiante, Robustesse accrue, Suspicion, Tissu de mensonges, pouvoirs de tiers 1 associés à son élément.
- Talent réservé : Âme élémentaire. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Attaque magique et Magie guerrière. Il peut également acquérir à rabais un talent en fonction de son élément.
 - Air : Fourberie.
 - Eau : Discernement.
 - Feu : Manœuvres de combat.
 - Terre : Robustesse supérieure.
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 associés à son élément et apprend gratuitement un de ces pouvoirs. Il peut également acquérir les pouvoirs de tiers 2 issus d'une combinaison élémentaire comprenant son élément.
 - Il peut désormais utiliser de puissantes capacités élémentaires de tiers 2. Ces capacités sont détaillées en annexe à cet ouvrage.
 - **Attaque élémentaire.** Lorsque le personnage utilise le talent Attaque magique, il peut remplacer les dégâts magiques par les dégâts élémentaires associés à son élément.



Haruspice

Dans les profondeurs de son repaire obscur et caché loin des regards, l'haruspice pratique de sombres rituels incorporant du sang, des entrailles de bêtes et d'anciens symboles gravés dans la pierre. Les murmures des esprits guident ses mains, lui révélant des visions d'avenir, des secrets du passé et des réalités du présent. Bien qu'il soit craint par la populace et la noblesse, les prédictions de l'haruspice ne sont pas toujours teintées de mort et de désespoir.

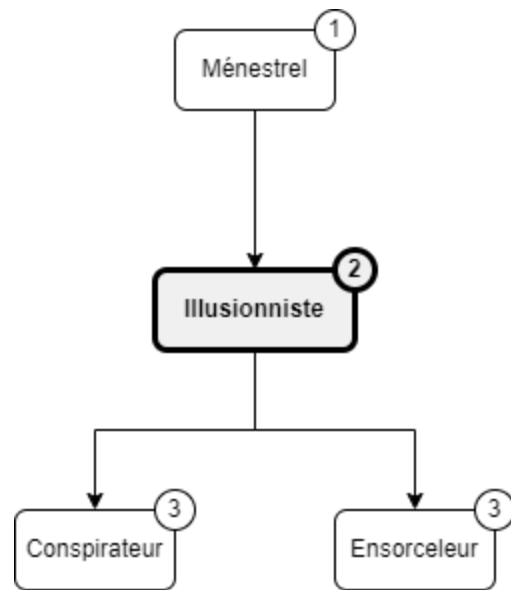
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Élémentariste* pour l'élément Esprit. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Augure*.
- Talent obligatoire : Naturalisme.
- Talents optionnels : Barrière mentale, Bris, Endurance accrue, Enquêteur, Herboristerie, Magie puissante, Méditation, Observateur, Présence terrifiante, Survivalisme, Tissu de mensonges, pouvoirs de tiers 1 associés à l'élément Esprit et à la Nécromancie.
- Talent réservé : Hiéroskopie. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Érudition, Extraction du poison et Magie guerrière.
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 associés à l'élément Esprit et à la Nécromancie, et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il peut désormais utiliser de puissantes capacités élémentaires de tiers 2. Ces capacités sont détaillées en annexe à cet ouvrage.
 - **Attaque élémentaire.** Lorsque le personnage utilise le talent Attaque magique, il peut remplacer les dégâts magiques par des dégâts nécrotiques.



Illusionniste

L'illusionniste capture les regards avec ses tours captivants et déconcertants. Derrière ses talents d'amuseur se cache un esprit bien aiguisé. Il sait faire bien plus que divertir ; il peut utiliser ses pouvoirs afin de manipuler et d'influencer la noblesse, jouant des vanités et des rivalités de la cour, jouant son propre jeu politique et échappant aux soupçons. Il sait faire oublier les malheurs d'un instant à la populace.

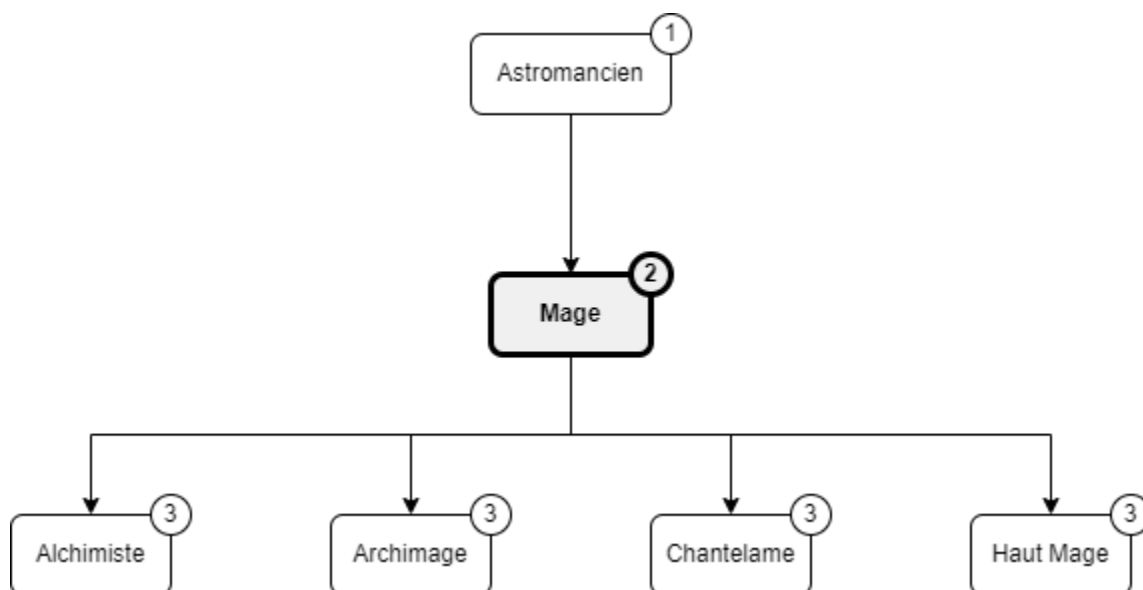
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Ménestrel*.
- Talent obligatoire : Paréidolie.
- Talents optionnels : Barrière mentale, Distraction, Emboîter le pas, Endurance accrue, Enquêteur, Herboristerie, Magie puissante, Maraudage, Méditation, Méfait feutré, Observateur, Philologie, Société, Suspicion, Tissu de mensonges, illusions de tiers 1.
- Talent réservé : Illusionnisme. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les illusions de tiers 2 et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - **Fantaisie**. Il peut faire apparaître un objet non magique dans un espace inoccupé de son choix situé à 10 mètres ou moins de sa position par 2 actions et en dépensant 15 points d'Énergie. L'objet apparaît sur une surface ou un liquide qui peut le supporter. Sa valeur ne peut dépasser un nombre de deniers égal au niveau du personnage multiplié par 10, et il doit être de grande taille ou moindre. L'objet scintille doucement, et une créature qui le touche entend une faible mélodie. L'objet disparaît après un nombre d'heures égal au modificateur de Présence du personnage (minimum 1). Un seul de ces objets peut exister à la fois. S'il crée un nouvel objet, le précédent disparaît immédiatement.
 - **Illusions majeures**. Lorsque le personnage canalise le pouvoir Hallucination, il peut produire simultanément un effet visuel et un effet sonore en une seule canalisation. Également, lorsqu'il canalise une illusion dont la durée est supérieure ou égale à une minute, il peut modifier cette illusion une fois par tour par une action. Il doit voir son illusion afin d'en faire et doit respecter les caractéristiques décrites dans le pouvoir.
 - **Potentiel héroïque**. Lorsque le personnage joue un **Boléro héroïque**, il peut dépenser 5 points d'Énergie supplémentaires afin d'en jouer une version endiablée. Lorsqu'il en fait ainsi, une illusion prenant la forme d'une note de musique apparaît autour de la cible et orbite autour de sa tête. Elle est intangible et invulnérable, translucide et dégage une lumière négligeable. Lorsque la cible utilise le d8 conféré par le boléro héroïque, l'illusion éclate, fournissant un effet supplémentaire à la cible en fonction du type du test.
 - **Attaque**. Immédiatement après le test de l'attaque, toute créature située dans une case adjacente à celle de la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* contre un test de *Performance* du personnage. En cas d'échec, une créature reçoit un nombre de points de dégâts de tonnerre égal au résultat du d8 et est repoussée de 1,5 mètres si sa taille est de catégorie inférieure ou égale à celle de la cible.
 - **Compétence**. La cible peut jeter deux fois le d8 et utiliser le meilleur résultat.
 - **Jet de sauvegarde**. Immédiatement après le jet de sauvegarde, la cible se voit conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal au résultat du d8 additionné au modificateur de Présence du personnage.



Mage

Le terme mage désigne les Astromanciens en général, mais le titre de Mage n'est décerné qu'aux plus brillants de ceux-ci. En réussissant une série de tests complexes et éprouvants, un Astromancien prouve sa valeur à une Tour de Magie. Il se spécialise ensuite dans un Cercle de Magie en étudiant le corpus de ses collègues.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Astromancien*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Magelame*.
- Talent obligatoire : Initiation magique.
- Talents optionnels : Barrière mentale, Emboîter le pas, Endurance accrue, Enquêteur, Herboristerie, Magie puissante, Méditation, Naturalisme, Philologie, Société, Suspicion, pouvoirs de tiers 1 d'astromancie.
- Talent réservé : Magie raffinée. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Magie guerrière, Magie précise et Optimisation magique. Ces rabais ne sont pas cumulables avec les rabais conférés par la spécialisation *Sorcier*.
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 d'astromancie et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il sélectionne un cercle de magie pour lequel il a acquis le talent Initiation magique et il acquiert la capacité de tiers 2 spécifique à ce cercle de magie.

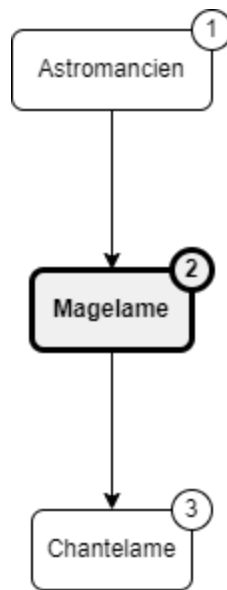




Magelame

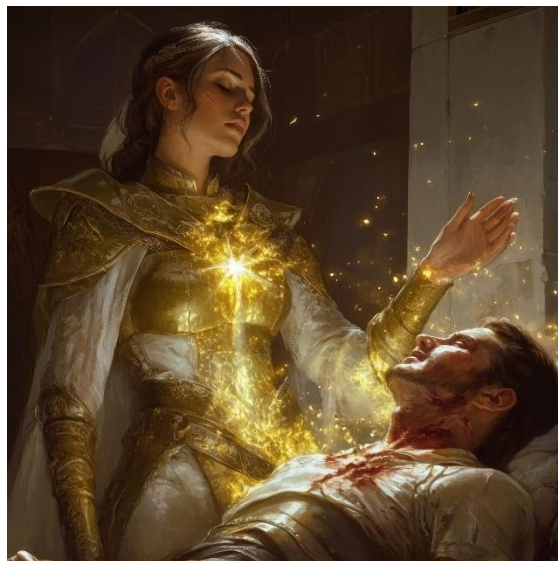
Les magelames forment un ordre d'Astromanciens ne sacrifiant nullement les arts martiaux, alliant la maîtrise des arcanes à celle de l'épée. Le magelame possède une ou plusieurs armes vibrant d'une énergie mystique, lui permettant d'incarner une tempête sur le champ de bataille. Ceux qui osent l'affronter peuvent difficilement prédire si le prochain coup sera celui de son arme ou une puissante déflagration énergétique. Il est un véritable tourbillon de lumière et de métal.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Astromancien* et le talent Formation martiale. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Mage*.
- Talents optionnels : Attaque puissante, Barrière mentale, Charge, Costaud, Emboîter le pas, Endurance accrue, Enquêteur, Initiative accrue, Magie puissante, Manœuvres de combat, Naturalisme, Observateur, Société, Survivalisme, Suspicion, pouvoirs de tiers 1 d'astromancie du cercle d'Abjuration.
- Talent réservé : Magie de combat. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 d'astromancie du cercle d'Abjuration.
 - S'il acquiert le talent Magie guerrière, il acquiert gratuitement le talent Attaque magique.
 - **Rituel martial.** Il peut effectuer un rituel d'une durée d'une heure en tenant une de ses armes de mêlée. Il peut effectuer ce rituel pendant une halte. Ce rituel crée un lien magique entre le personnage et cette arme. Il peut créer un nombre maximal de liens égal à son tiers de personnage. S'il effectue le rituel en ayant atteint cette limite, il doit briser un lien avec une autre arme. Lorsqu'il manie une arme avec laquelle il a créé un lien, il ne peut être désarmé de cette arme, même par magie, sauf s'il est incapable. Si l'arme et le personnage se trouvent dans la même dimension et qu'il a une main libre, alors il peut l'invoquer par une action. L'arme se téléporte alors instantanément dans sa main libre. Il acquiert également les capacités suivantes.
 - Lorsqu'il effectue une Charge en maniant une de ces armes, il se téléporte plutôt que de courir. Le nombre d'actions consommées et la distance à parcourir restent les mêmes, mais le personnage évite les dangers dus à ce déplacement, tels les pièges, les attaques d'opportunité et le terrain difficile.
 - Lorsqu'il réussit une attaque en maniant une de ces armes, s'il a acquis le talent Magie puissante, alors la cible de l'attaque se voit affligée du désavantage à son jet de sauvegarde contre le prochain pouvoir canalisé par le personnage jusqu'à la fin du prochain tour du personnage.
 - Lorsqu'il effectue l'activité **Canaliser** en maniant une de ces armes, s'il a acquis le talent Magie guerrière, alors cette activité ne déclenche pas d'attaque d'opportunité.
 - Lorsqu'il effectue l'activité **Canaliser** en maniant une de ces armes, s'il a acquis le talent Attaque magique et qu'il a utilisé 2 ou 3 actions afin de canaliser le pouvoir, alors il peut effectuer une attaque avec cette arme en action libre immédiatement après avoir canalisé le pouvoir.

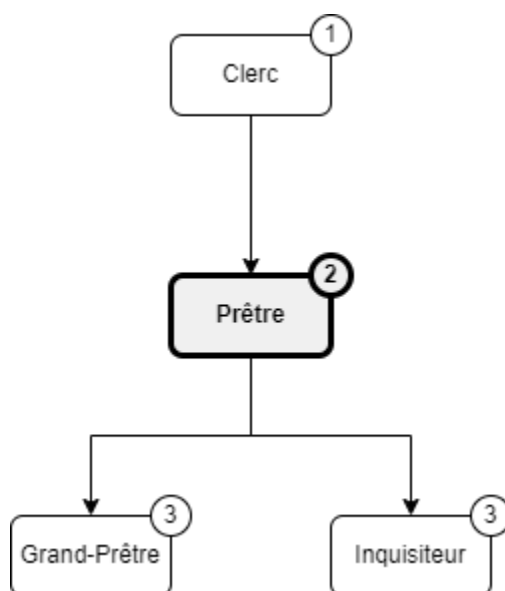


Prêtre

Le prêtre est un clerc ayant progressé au sein de son clergé. Il est non seulement reconnu par ses pairs comme un important ambassadeur de sa divinité par un échelon plus élevé, il est également reconnu par sa divinité en recevant des pouvoirs plus puissants de la part de celle-ci.



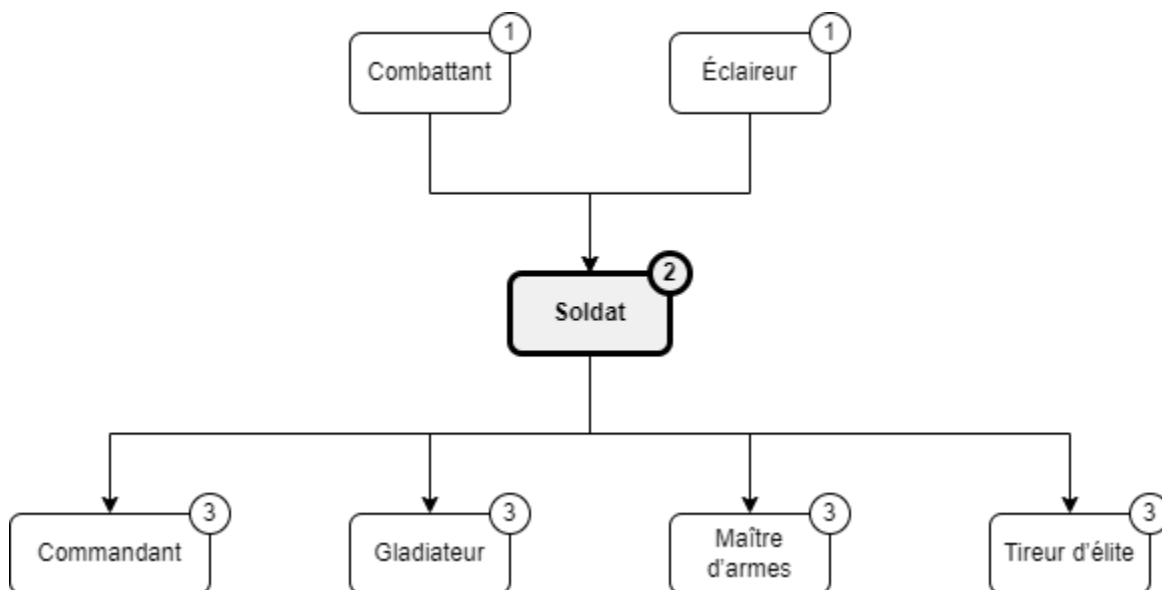
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Clerc*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Champion*.
- Talent obligatoire : Magie puissante.
- Talents optionnels : Barrière mentale, Distraction, Emboîter le pas, Endurance accrue, Herboristerie, Méditation, Philologie, Présence terrifiante, Renvoi des morts-vivants, Société, Suspicion, pouvoirs de tiers 1 du domaine de sa divinité.
- Talent réservé : Prêtrise. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 du domaine de sa divinité et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il acquiert une capacité de tiers 2 spécifique au domaine de sa divinité.
 - Il peut maintenant invoquer un pouvoir divin spécifique au domaine de sa divinité deux fois par jour. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
 - **Attaque divine.** Lorsque le personnage effectue une Attaque magique, il peut substituer les dégâts magiques par des dégâts du type associé au domaine de sa divinité.



Soldat

Le soldat est un professionnel hautement discipliné entraîné au combat, ardent défenseur des intérêts de l'armée qu'il a intégrée. Il est vêtu d'une armure forgée avec précision et d'armes sélectionnées avec discernement, paré de son fidèle bouclier, sans oublier son arc de prédilection ou quelques javelots. Sa force ou sa précision légendaire, son regard scrutateur, sa résilience et sa loyauté indéfectible en font un allié remarquable.

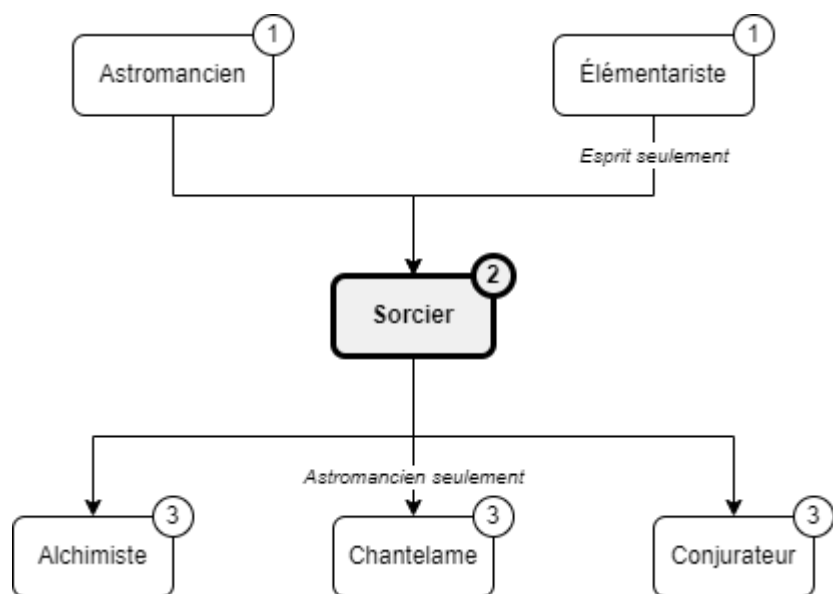
- Talent obligatoire : Manœuvres de combat.
- Talents optionnels : Ambidextre, Armes à deux mains, Armes de finesse, Armes de jet, Armes de tir, Attaque neutralisante, Attaque puissante, Coup de bouclier, Cuirassé, Culbutes, Distraktion, Expertise artisanale, Initiative accrue, Lutte, Observateur, Robustesse accrue, Suspicion.
- Talent réservé : Entraînement militaire. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Attaque précise, Attaques multiples et Poigne de fer.
 - **Ardeur au combat**. En situation de combat, permet au personnage de dépenser 15, 30 ou 45 points d'Énergie à la fin de son tour. Pour chaque tranche de 15 points d'Énergie dépensés, il peut effectuer une action supplémentaire pendant ce tour. Il 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.
 - **Athlète remarquable**. Lorsqu'il effectue un test de compétence d'une des compétences suivantes, il remplace le rang de cette compétence par son tiers de personnage si celui-ci est plus élevé que le rang de cette compétence : Acrobaties, Artisanat, Athlétisme, Furtivité, Mêlée, Orientation, Résistance et Roublardise.
 - **Déduction guerrière**. Lorsqu'il n'est pas en situation de combat, le personnage peut observer ou interagir avec une créature pendant une minute. Cela lui permet de déterminer si les caractéristiques suivantes de cette créature sont supérieures, inférieures ou égales aux siennes, à la discrétion du maître de jeu : scores d'Agilité, de Coordination et de Vigueur, Défense, Esquive, et points de Vitalité et d'Énergie actuels.



Sorcier

Au sommet d'une tour d'ébène se trouve un sorcier se penchant sur des techniques magiques ésotériques et méconnues de ses semblables. Il manipule des forces et artefacts anciens et interdits, se plongeant dans des incantations oubliées depuis des siècles ou même plus. Il fait appeler aux vents du chaos afin de manipuler le destin et de déchirer la fabrique du monde matériel. Il est également capable d'absorber les enchantements les plus puissants dirigés vers lui afin de retourner cette énergie contre ses adversaires.

- Requis : le personnage doit avoir acquis les talents Astrologie et Éléментарisme pour l'élément Esprit. Il doit également avoir acquis un pouvoir de tiers 1 d'astromancie ou associé à l'élément Esprit. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition.
- Talent requis : Méta-magie.
- Talents optionnels : Barrière mentale, Distraction, Emboîter le pas, Endurance accrue, Enquêteur, Expertise artisanale, Herboristerie, Magie puissante, Méditation, Naturalisme, Philologie, Présence terrifiante, Robustesse accrue, Société, Suspicion, Tissu de mensonges, un pouvoir de tiers 1 d'astromancie, un pouvoir de tiers 1 associé à l'élément Esprit.
- Talent réservé : Sorcellerie. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Magie guerrière, Magie précise et Optimisation magique. Ces rabais ne sont pas cumulables avec les rabais conférés par la spécialisation *Mage*.
 - S'il a acquis la spécialisation *Astromancien*, ou dès qu'il l'acquiert, il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 d'astromancie.
 - S'il a acquis la spécialisation *Éléментарiste* pour l'élément Esprit, ou dès qu'il l'acquiert, il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 associés à l'élément Esprit.
 - Il peut utiliser une capacité de Méta-magie en dépensant des points d'essence élémentaire associés à l'Esprit plutôt que des points d'Énergie. Lorsqu'il en fait ainsi, il le fait en action libre, et dépense un point d'essence élémentaire pour chaque tranche de points d'Énergie supplémentaires requis par cette capacité.
 - **Manipulation du chaos.** Lorsque le personnage échoue un test de compétence, il peut dépenser un point d'essence élémentaire afin de rejouer le test. Il doit utiliser le nouveau résultat. Il peut également utiliser cette capacité avant d'effectuer le test afin de conférer l'avantage à ce test. Il peut aussi utiliser cette capacité en réaction à un test de compétence effectué par une autre créature en dépensant 2 points d'essence élémentaire. Il ajoute ou retire 1d10 au résultat du test de la cible. Lorsqu'il utilise cette capacité, un effet de **Magie spontanée** ou de **Magie périlleuse** est déclenché.
 - **Sur-tension magique.** Lorsqu'il met fin à un pouvoir de tiers 1 ou plus en canalisant le niveau 3 ou le niveau 4 du pouvoir Protection contre la magie, il acquiert un nombre de points d'essence élémentaire égal au tiers du pouvoir. Une fois par tour, lorsqu'il canalise un pouvoir infligeant des points de dégâts, il peut dépenser un point d'essence élémentaire afin d'infliger un nombre de points de dégâts de force supplémentaires égal à la moitié de sa Puissance.

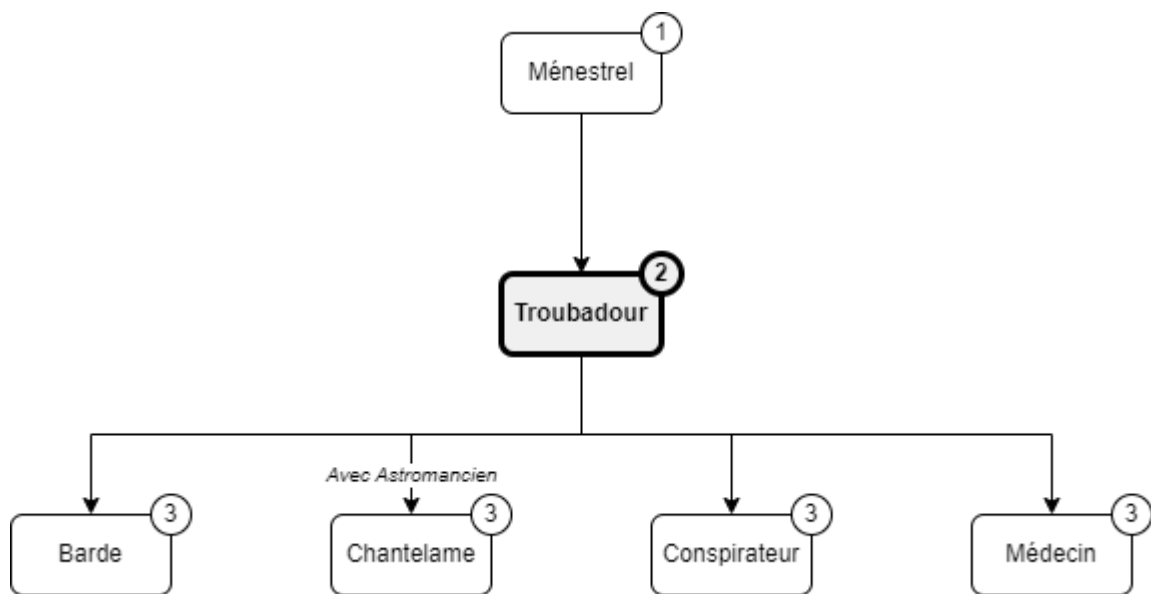


Troubadour

Le troubadour est un ménestrel, soit un compositeur, un poète, un musicien ou un artiste ambulant, ayant percé parmi les siens, et ayant rejoint une ou plusieurs cours nobles. Il chante les épopées de chevalerie et l'amour courtois à ces cours, mais certains n'hésitent pas à faire usage d'humour ou à interpréter des chansons grivoises auprès de la populace, se moquant parfois du seigneur qui l'engage devant ses sujets.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Ménestrel*. Il doit également avoir acquis un des deux talents suivants : Distraction ou Présence terrifiante.
- Talents optionnels : Ambidextre, Bris, Culbutes, Distraction, Emboîter le pas, Enquêteur, Herboristerie, Maraudage, Méfait feutré, Naturalisme, Observateur, Philologie, Présence terrifiante, Société, Suspicion, Tissu de mensonges, Tolérance à l'alcool II.
- Talent réservé : Fascination. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Interrogateur et Provocation.
 - Lorsqu'il acquiert un talent parmi la liste suivante, il acquiert gratuitement l'autre : Érudition et Mythologie.
 - Lorsqu'il joue une **Berceuse apaisante**, il peut augmenter de 50 % sa dépense en points d'Énergie afin d'ajouter la moitié de sa Puissance aux points de Vitalité récupérés. Lorsqu'il en fait ainsi, il ne peut réutiliser cette capacité pendant les 7 prochains jours.
 - Lorsqu'il joue un **Boléro héroïque**, la cible peut utiliser le d8 autrement. Elle peut ajouter 1d8 à un jet de dégâts lorsqu'elle effectue une attaque. Également, lorsqu'elle est la cible d'une attaque, elle peut utiliser sa réaction afin d'ajouter 1d8 à son Esquive contre cette attaque avant de savoir si l'attaque réussit ou échoue.
 - **Élégie des lamentations**. Lorsqu'il voit une créature qui peut l'entendre située à 18 mètres ou moins de sa position effectuer un test de compétence ou un jet de dégâts, il peut utiliser sa réaction afin de dépenser 10 points d'Énergie avant de savoir si le test réussit ou échoue. Il retire 1d8 au résultat du test de compétence ou du jet de dégâts de la cible. Le personnage peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur de Présence (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Les créatures immunisées aux charmes ne sont pas affectées par cette capacité.



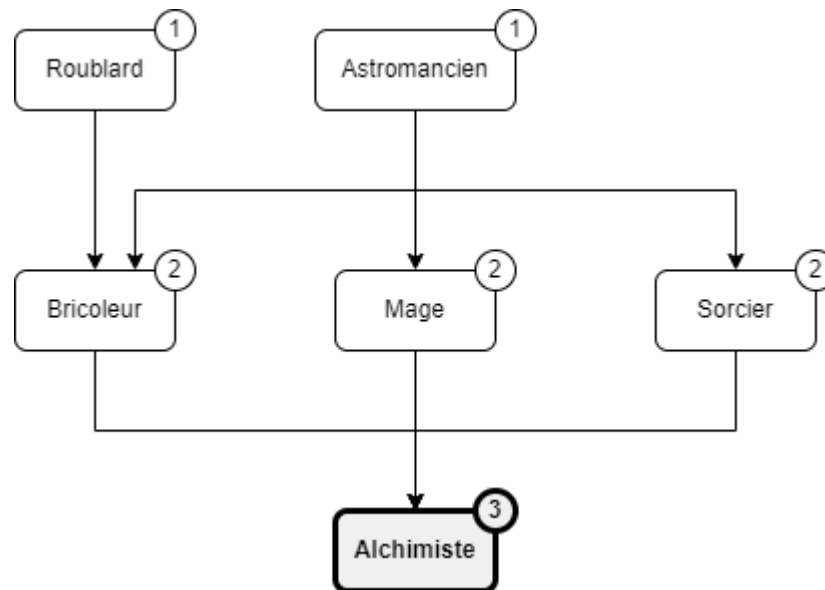


Spécialisations de tiers 3 (28)

Alchimiste

L'alchimiste est un être de réclusion et d'expérimentation qui tente de percer les mystères de la matière et de l'esprit. Il manipule les métaux et autres substances ésotériques dans son laboratoire enfoui dans les secrets. Alors que certains alchimistes tentent d'atteindre l'immortalité ou la richesse, d'autres désirent inventer une concoction capable de guérir tous les maux de l'humanité. Peu importe ses motivations, il les atteindra par des expérimentations chimiques et une magie profane.

- Requis : le personnage doit avoir acquis le talent Maître-artisan. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation Artificier.
- Talent obligatoire : Alchimie.
- Talents optionnels : Accélération, Apothicaierie, Astuce, Dérobade, Endurance supérieure, Érudition, Extraction du poison, Fourberie, Magie précise, Maître-artisan, Optimisation magique, Prédiction, Repli défensif, Toxicologie, pouvoirs de tiers 2 d'astromancie du cercle de Transmutation.

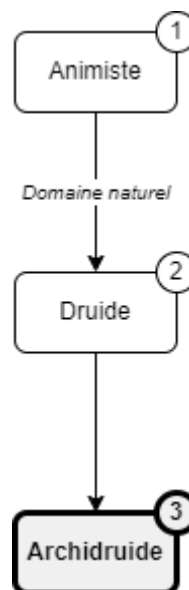


- Talent réservé : Élixir philosophal. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Artisan virtuose, Maximisation magique, Réanimation et Rigueur mentale.
 - S'il peut acquérir les pouvoirs de tiers 2 d'astromancie du cercle de Transmutation ou lorsqu'il acquiert la capacité d'apprendre ces pouvoirs, il acquiert également la capacité d'acquérir les pouvoirs de tiers 3 d'astromancie de ce cercle.
 - **Concoctions alchimiques**. Il acquiert des capacités supplémentaires en fonction des talents qu'il a acquis.
 - Herboristerie. Par une action et en dépensant 15 points d'Énergie, il peut concocter un poison de base ou un remède de base sans posséder les matériaux nécessaires. Il doit posséder des fournitures d'alchimiste et peut utiliser cette capacité un nombre de fois inférieur ou égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1). Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Lorsqu'il concocte un remède de base de cette manière, le remède peut mettre fin à une maladie ou à une condition permanente et surnaturelle.
 - Apothicaire. Une fois par jour, par deux actions et en dépensant 30 points d'Énergie, il peut concocter un remède avancé sans posséder les matériaux nécessaires. Il doit posséder des fournitures d'alchimiste et compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. Alternativement, il peut concocter un remède avancé mettant fin à un effet de charme, une condition de pétrification ou une malédiction. Le remède doit simplement être aspergé sur une cible pétrifiée afin de faire effet. Lorsqu'il concocte un remède avancé de cette manière, le remède peut mettre fin à une maladie ou à une condition permanente et surnaturelle.
 - Toxicologie. Une fois par jour, par deux actions et en dépensant 30 points d'Énergie, il peut concocter un poison avancé sans posséder les matériaux nécessaires. Il doit posséder des fournitures d'alchimiste et compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
 - **Réactifs fortifiants**. Il peut altérer un élixir expérimental en action libre. Lorsqu'il est consommé, l'élixir confère un nombre de points de Vitalité temporaires égal à 3d6 additionnés au modificateur d'Intellect du personnage.
 - **Réactifs magiques**. Il peut altérer un pouvoir en action libre s'il possède des fournitures d'alchimiste. Le pouvoir doit permettre de récupérer des points de Vitalité ou doit infliger des points de dégâts appartenant à un des types suivants : acide, feu, poison ou nécrotique. Lorsqu'il en fait ainsi, il ajoute un bonus égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1) aux points de dégâts infligés ou aux points de Vitalité récupérés.
 - **Savant fou**. Il acquiert la résistance aux dégâts d'acide et de poison, et est immunisé à la condition d'empoisonnement.

Archidruide

Très peu de druides peuvent atteindre le rang d'Archidruide et ainsi accéder aux pouvoirs naturels les plus puissants. Pour se faire, il dédie sa vie à un ou plusieurs éléments naturels, s'élevant parmi les siens et fondant son propre cercle druidique. Il détermine les préceptes de son cercle, choisit ses recrues et élabore un rite de passage pour son cercle.

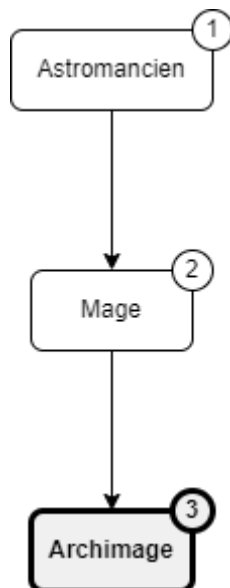
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Druide*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Gardien*. Il doit également avoir acquis un pouvoir de tiers 2 de son domaine d'animisme. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition.
- Talents optionnels : Apothicaierie, Bricolage naturel, Chasse-mage, Destruction, Endurance supérieure, Érudition, Extraction du poison, Focus, Magie guerrière, Monture de combat, Obéissance animale, Optimisation magique, Prédiction, Résilience, Toxicologie, pouvoirs de tiers 2 de son domaine d'animisme.
- Talent réservé : Incantation sauvage. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 de son domaine d'animisme et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il acquiert deux capacités de tiers 3 spécifiques à son domaine d'animisme.
 - Il peut maintenant assumer sa forme sauvage trois fois par jour. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Également, il peut canaliser des pouvoirs lorsqu'il assume sa forme sauvage. S'il est en mesure d'émettre des sons et qu'il n'est pas immobilisé, il peut ignorer les composantes Focus, Somatique et Verbal de ses pouvoirs.



Archimage

L'Archimage côtoie les Hauts Mages d'une Tour de Magie. Ce qui le distingue d'un Haut Mage, c'est son intérêt pour divers corpus et matières. Plutôt que de se concentrer sur un corpus afin de le maîtriser, il étudie plusieurs sujets et tente de tisser des parallèles entre ceux-ci. Par ses intérêts, l'Archimage possède généralement une personnalité plus excentrique et extrovertie, préférant l'aventure et l'exploration plutôt que le confinement dans un laboratoire, une bibliothèque ou une salle de classe.

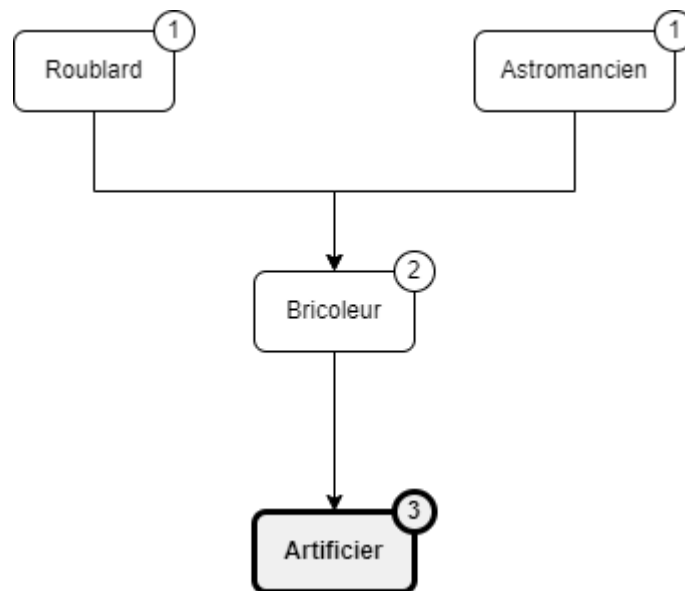
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Mage*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Haut Mage*. Il doit également avoir acquis le talent Initiation magique pour trois des cinq cercles de magie.
- Talent obligatoire : Optimisation magique.
- Talents optionnels : Attaque magique, Discernement, Endurance supérieure, Érudition, Magie guerrière, Mener par l'exemple, Mythologie, Prédiction, Résilience, Synergie alphabétique, pouvoirs de tiers 2 d'astromancie.
- Talent réservé : Universalisme. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 d'astromancie.
 - Il acquiert le talent Initiation magique pour chaque cercle de magie pour lequel il n'a pas encore acquis ce talent.
 - Il acquiert les capacités de tiers 2 spécifiques aux cinq cercles de magie, à l'exception de celle qu'il a déjà acquise avec la spécialisation *Mage*.



Artificier

L'artificier n'est pas un simple amateur ou bricoleur. Il allie magie et technologie avec ingéniosité afin que ses machines et créations atteignent la perfection. Son arsenal est complet, se composant d'armes d'artillerie lourde, d'armes de précision, et de protections élaborées. Certains traînent un atelier portatif sur la route avec eux, d'autres hésitent à quitter leur atelier afin de partir à l'aventure. Ils ne sont jamais sans ressource, leur intelligence étant une source intarissable d'idées et de contournements.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Bricoleur*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Alchimiste*. Il doit également avoir acquis le talent Maître-artisan.
- Talent obligatoire : Artillerie.
- Talents optionnels : Accélération, Astuce, Attaque sanglante, Chargement rapide, Dérobade, Embuscade, Endurance supérieure, Magie guerrière, Maître-artisan, Mythologie, Optimisation magique, Provocation, Repli défensif, Tir précis, un bricolage magique de tiers 2.
- Talent réservé : Armurier. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Artisan virtuose, Escamotage, Maximisation magique et Parkour.

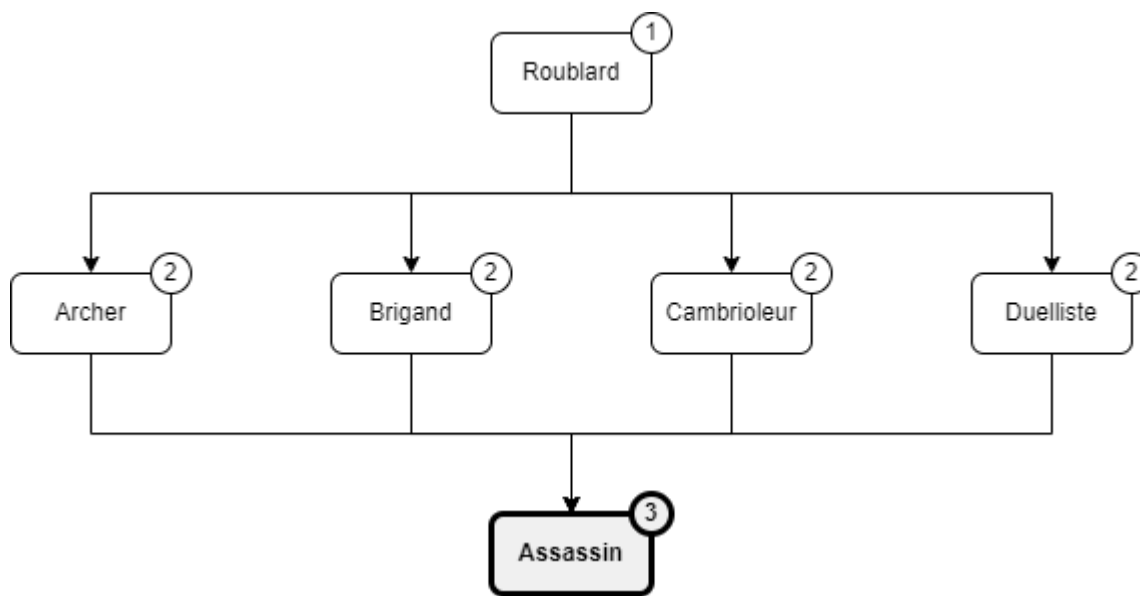


- **Armure ingénieuse.** Par une action, en utilisant des outils de bricoleur, le personnage transforme une armure qu'il porte présentement en armure enchantée. L'armure reste enchantée jusqu'à ce que le personnage enfile une autre armure ou qu'il meurt. Il peut l'enfiler ou la retirer par une seule action. Elle ne peut lui être retirée sans son consentement et s'étend sur tout son corps, remplaçant ses membres manquants. Les membres artificiels remplacés sont fonctionnels comme s'ils étaient naturels. Il peut appliquer quatre infusions sur son armure (torse, casque, bottes et gantelets), et lorsqu'il applique une infusion sur son armure, il peut en appliquer deux à la fois. Enfin, lorsqu'il transforme son armure, il choisit un des deux modèles suivants et acquiert les capacités du modèle sélectionné.
 - **Agent double.** La vitesse du personnage augmente d'une case (1,5 mètres). Il se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde de *Furtivité* si l'armure n'est pas dotée de la propriété *Bruyante*, sinon cette propriété est annulée.
 - **Foudroyeur.** Un des gantelets de l'armure peut tirer un éclair par une action. Il est doté d'une portée normale de 18 cases (27 mètres) et d'une portée maximale de 60 cases (90 mètres). Il inflige 2d6 points de dégâts électriques additionnés à la Précision du personnage. Une cible touchée émet de la pénombre dans un rayon de 1,5 mètres jusqu'à la fin du prochain tour du personnage et le test de la prochaine attaque dirigée contre la cible se voit conférer l'avantage. La cible reçoit 1d12 points de dégâts électriques supplémentaires si l'attaque réussit. De plus, le test des attaques de la cible contre le personnage est affligé du désavantage.
 - **Protecteur.** Une fois par tour, par une action, le personnage peut se conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal à sa Puissance. Il perd ces points de Vitalité temporaires s'il enlève son armure. 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. Également, lorsqu'une créature de taille énorme ou moindre termine son tour à 9 mètres ou moins du personnage, celui-ci peut utiliser sa réaction afin de tirer la cible dans la case inoccupée la plus proche de lui. Si le cible échoue un jet de sauvegarde d'*Athlétisme* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage, elle est tirée. Si elle atterrit dans une case adjacente à celle du personnage, celui-ci peut effectuer une attaque d'opportunité avec un des deux gantelets par la même réaction. Il peut utiliser cette réaction un nombre de fois égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
 - **Percussion.** Les gantelets de l'armure sont des armes simples lorsqu'ils ne tiennent aucun objet. Un gantelet inflige 1d12 points de dégâts de tonnerre additionnés à la Force du personnage. Lorsqu'une attaque réussit, la cible est sonnée jusqu'au début du prochain tour du personnage. Le test des attaques de la cible dirigées contre une créature différente du personnage est affligé du désavantage.

Assassin

L'assassin maîtrise l'art de la dissimulation, se tapissant dans l'ombre avec une discrétion inégalée. Il maîtrise également les sornioiseries, n'hésitant pas à utiliser des moyens considérés déshonorables mais très efficaces, par l'exemple l'usage de poisons ou encore d'attaques surprises. Certains assassins sont si efficaces qu'on leur attribue des facultés ou une origine mystique alors qu'ils sont autant mortels que leurs victimes.

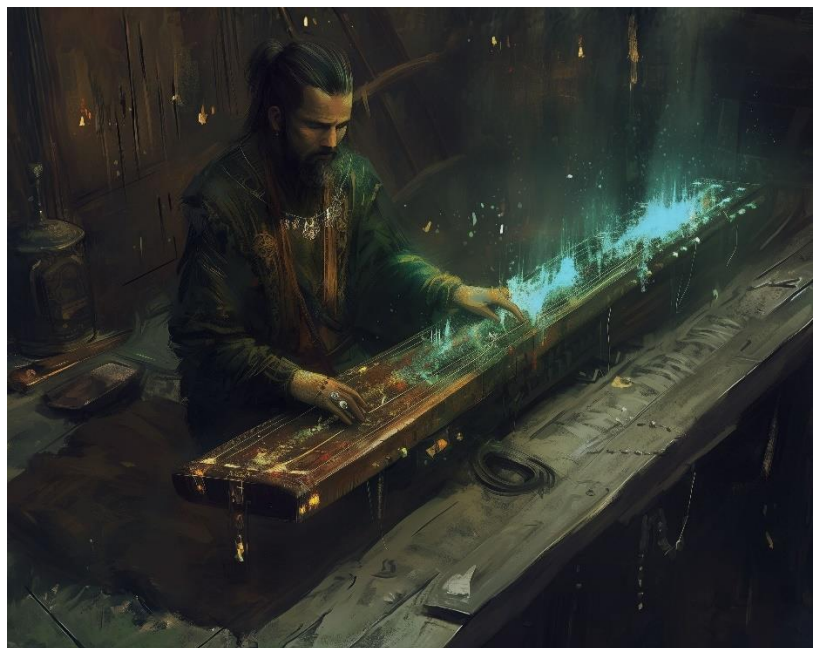
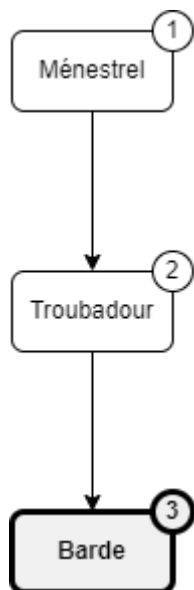
- Talent obligatoire : Attaque sanglante.
- Talents optionnels : Accélération, Astuce, Attaques multiples, Chargement rapide, Critique supérieur, Double attaque, Dérobade, Embuscade, Extraction du poison, Focus, Fourberie, Repli défensif, Tir précis, Toxicologie.
- Talent réservé : Égorgement. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Attaque mortelle, Critique extraordinaire, Désarçonnement et Disparition.
 - **Attaque meurtrière.** S'il a acquis le talent Critique supérieur, il n'a pas besoin de confirmer son coup critique afin d'ajouter une seconde fois sa Force ou sa Précision aux points de dégâts infligés à une créature surprise ou prise au dépourvu. Également, s'il acquiert le talent Critique extraordinaire, alors il n'a besoin de confirmer son coup critique qu'une seule fois afin de tripler les points de dégâts infligés à une créature surprise ou prise au dépourvu. Enfin, s'il acquiert le talent Attaque mortelle, alors les dégâts infligés par l'hémorragie augmentent à 3d6.
 - **Empoisonneur.** Lorsqu'il calcule le nombre de poisons qu'il peut apprendre, il peut utiliser son rang de *Roublardise* plutôt que son rang de *Médecine*. Également, lorsqu'il manipule un poison, il peut substituer les tests de *Médecine* par des tests de *Roublardise*.
 - **Souricière.** Lorsqu'il réussit une attaque contre une créature surprise ou prise au dépourvu, alors toutes les attaques du personnage et de ses alliés contre cette créature se voient conférer l'avantage tant que cette créature est surprise ou prise au dépourvu.



Barde

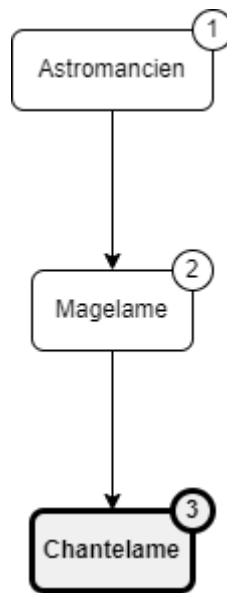
Bien plus qu'un artiste ambulant ou employé à la cour des plus hauts nobles, le barde est un véritable gardien du savoir. Il est responsable de la transmission de ce savoir par voie orale. Il est également convoité dans plusieurs domaines, sa grande sagesse lui permettant d'agir en tant que conseiller au niveau administratif, judiciaire, géopolitique, et parfois même scientifique.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Troubadour*. Il doit également avoir acquis un des deux talents suivants : *Interrogateur* ou *Provocation*.
- Talents optionnels : *Astuce*, *Destruction*, *Discernement*, *Double attaque*, *Embuscade*, *Érudition*, *Focus*, *Fourberie*, *Interrogateur*, *Mener par l'exemple*, *Mythologie*, *Provocation*, *Prédiction*, *Repli défensif*, *Synergie alphabétique*, *Tolérance à l'alcool III*.
- Talent réservé : *Exaltation*. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents *Intrépide* et *Ovation*.
 - Il peut acquérir le talent *Savoir légendaire* au coût de 3 points de talent plutôt que 5.
 - Lorsqu'il joue une **Berceuse apaisante**, il peut doubler sa dépense en points d'Énergie afin d'ajouter sa Puissance aux points de Vitalité récupérés. Lorsqu'il en fait ainsi, il ne peut réutiliser cette capacité pendant les 7 prochains jours.
 - Lorsqu'une créature ajoute le d8 conféré par le **Boléro héroïque** du personnage à un test, celle-ci conserve le d8 si elle échoue le test.
 - **Contre-charme**. Par une action, permet au personnage de dépenser 5 points d'Énergie afin de jouer une mélodie protectrice. Jusqu'au début de son prochain tour, le personnage ainsi que toute créature alliée qui peut l'entendre située à 9 mètres ou moins de sa position se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets de peur et contre les charmes. La performance cesse si le personnage devient incapable, inconscient ou silencieux. Il peut arrêter la performance par une action libre.



Chantelame

Le Chantelame est autant un magicien qu'il est un artiste. Sa voix possède la capacité d'enchanter ses armes ainsi que ses facultés de combat. Il peut produire des effets surnaturels par le biais d'une performance artistique plutôt qu'en manipulant l'énergie magique brute. Il devient alors un redoutable adversaire, comblant ses faiblesses physiques par ses pouvoirs magiques. Il combine alors le meilleur des deux mondes.

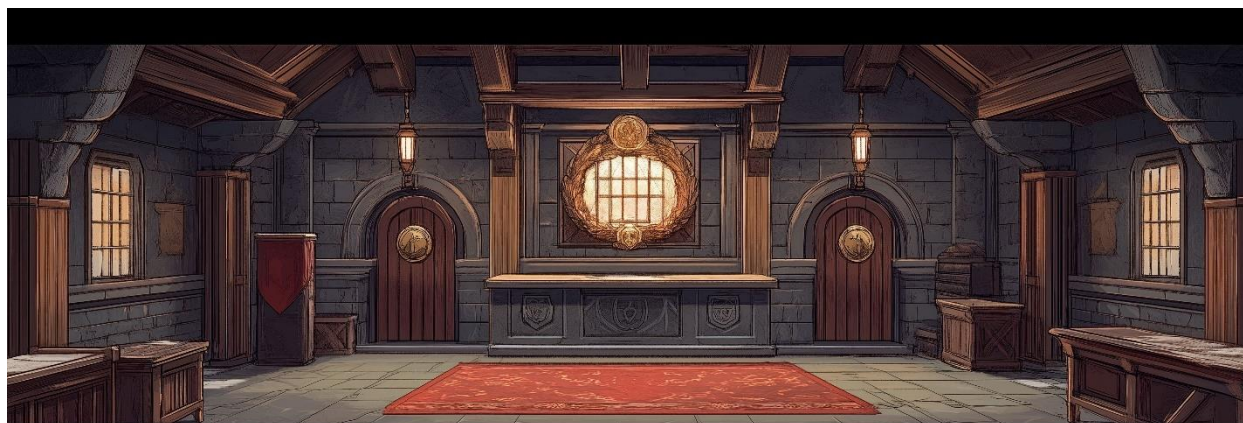


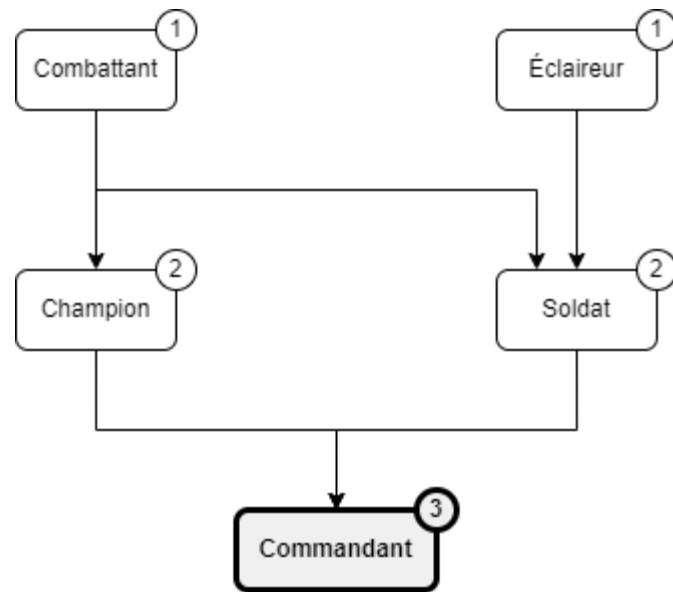
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Astromancien*. Il doit également avoir acquis les talents Formation martiale et Performance.
- Talent obligatoire : Mythologie.
- Talents optionnels : Attaque magique, Attaque précise, Attaque sanglante, Chasse-mage, Dérobade, Discernement, Double attaque, Focus, Magie guerrière, Mener par l'exemple, Provocation, Prédiction, Repli défensif, Résilience.
- Talent réservé : Mélodie acérée. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Évasion, Ovation, Parkour et Rigueur mentale.
 - Il peut acquérir le talent Perception extrasensorielle au coût de 3 points de talent plutôt que 5.
 - **Chanson de la Croisade.** Lorsqu'il ne porte pas d'armure moyenne ou lourde ni de bouclier moyen ou lourd, le personnage peut commencer à chanter une chanson de combat par une action. Au début de chacun de ses tours subséquents, il doit dépenser 5 points d'Énergie afin de maintenir la chanson. Il peut arrêter de chanter à tout moment en action libre. Il perd les effets de la chanson s'il tombe incapable, inconscient, enfile une armure moyenne ou lourde, tient un bouclier moyen ou lourd ou effectue une attaque en maniant une arme à deux mains. Pendant qu'il chante, il bénéficie des effets suivants.
 - Il ajoute son modificateur d'Intellect (minimum 1) à ses tests d'Initiative, à son Esquive, à ses tests d'*Acrobaties* ainsi qu'à ses jets de sauvegarde de *Discipline* afin de maintenir sa concentration sur un pouvoir.
 - Sa vitesse augmente de 3 mètres.
 - Lorsqu'il reçoit des points de dégâts létaux, il peut utiliser sa réaction afin de convertir partiellement ou en totalité ces points de dégâts en points de dégâts non létaux.
 - Lorsqu'il canalise un pouvoir en chantant, il peut remplacer son test d'*Occultisme* par un test de *Performance*.
 - Il peut ajouter son modificateur d'Intellect (minimum 1) aux points de dégâts infligés par les attaques effectuées en maniant une arme avec laquelle il a créé un lien par un rituel martial tel que décrit par la spécialisation *Magelame*.
 - S'il chante en même temps qu'il performe une Ovation, les créatures ciblées retirent le modificateur d'Intellect (minimum 1) du personnage à leur jet de sauvegarde de *Discipline*.
 - Une fois par tour, par deux actions et s'il n'a effectué aucune attaque pendant son tour, il peut attaquer toute créature de son choix située dans une case adjacente à la sienne. Il ne peut ensuite effectuer d'attaque jusqu'à la fin de son tour. Lorsqu'il en fait ainsi, il peut effectuer un test d'attaque pour chaque cible ou utiliser le même test pour toutes les cibles. Le joueur doit prendre cette décision avant d'effectuer le premier test d'attaque, sinon le même test est utilisé pour toutes les cibles. Peu importe l'option sélectionnée, le personnage inflige les mêmes points de dégâts à toute créature contre laquelle l'attaque réussit. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1) et doit faire halte ou compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.

Commandant

L'espérance de vie des soldats n'est généralement pas très élevée. Néanmoins, certains réussissent mieux que d'autres, lorsqu'ils utilisent autant leurs facultés physiques qu'intellectuelles. Ces facultés, lorsque couplées à une expérience, permet à une poignée de soldats d'atteindre le rang de commandant au sein de leur armée. Le commandant est responsable du déploiement et de la coordination de ses troupes, et il n'est pas rare de le voir prendre un rôle de diplomate ou d'ambassadeur.

- Talent obligatoire : Poigne de fer.
- Talents optionnels : Attaque précise, Attaques multiples, Discernement, Double attaque, Focus, Initiative supérieure, Maître-artisan, Monture de combat, Otage, Protection, Provocation, Repli défensif, Robustesse supérieure, Sentinelle.
- Talent réservé : Stratège militaire. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Diplomatie, Emboîter le pas, Mener par l'exemple et Langue d'argent. S'il a déjà acquis un ou plusieurs de ces talents, alors le rabais est transféré au talent Commandement.
 - Il peut acquérir le talent Commandement au coût de 3 points de talent plutôt que 5.
 - **Ambassadeur**. Il peut acquérir à rabais le talent Expertise pour la compétence *Diplomatie*.
 - **Ralliement**. Permet au personnage de pousser un cri de ralliement lorsqu'il utilise une des capacités suivantes. L'effet du cri dépend de la capacité utilisée. Il ne doit être ni incapable ni inconscient afin de pousser ce cri. Afin de bénéficier des effets du cri, une créature doit être située à 18 mètres ou moins du personnage, elle doit pouvoir l'entendre, le personnage doit la voir, et cette créature ne doit être ni incapable, ni inconsciente.
 - **Ardeur au combat**. Le personnage désigne une créature alliée. Celle-ci peut dépenser 15 points d'Énergie et utiliser sa réaction afin d'effectuer une action de son choix.
 - **Indomptable**. Le personnage désigne une créature alliée en proie au même effet. Celle-ci peut dépenser 25 points d'Énergie par une action libre afin de rejouer le jet de sauvegarde et doit utiliser le nouveau résultat.
 - **Second souffle**. Le personnage désigne jusqu'à 3 créatures alliées. Celles-ci peuvent dépenser le même nombre de points d'Énergie que le personnage par une action libre afin de récupérer un nombre égal de points de Vitalité.

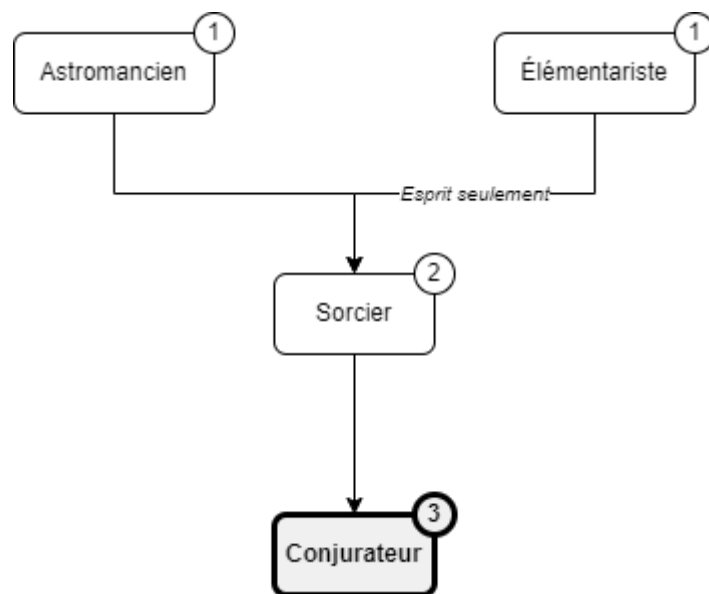




Conjurateur

Plongé dans des grimoires poussiéreux et dans de dangereuses expérimentations magiques, le conjurateur est poussé par une soif de connaissance qui ne peut être étanchée. Certains cherchent à percer les secrets de la vie et de la mort, du passé et du futur, alors que d'autres tentent de découvrir des incantations oubliées ou perdues, et de manipuler des forces scellées, interdites ou indéchiffrables. Il bénéficie de pouvoirs extrêmement rares et inconnus même des mages les plus sages qu'il a découverts à la suite de ses recherches et de ses expériences.

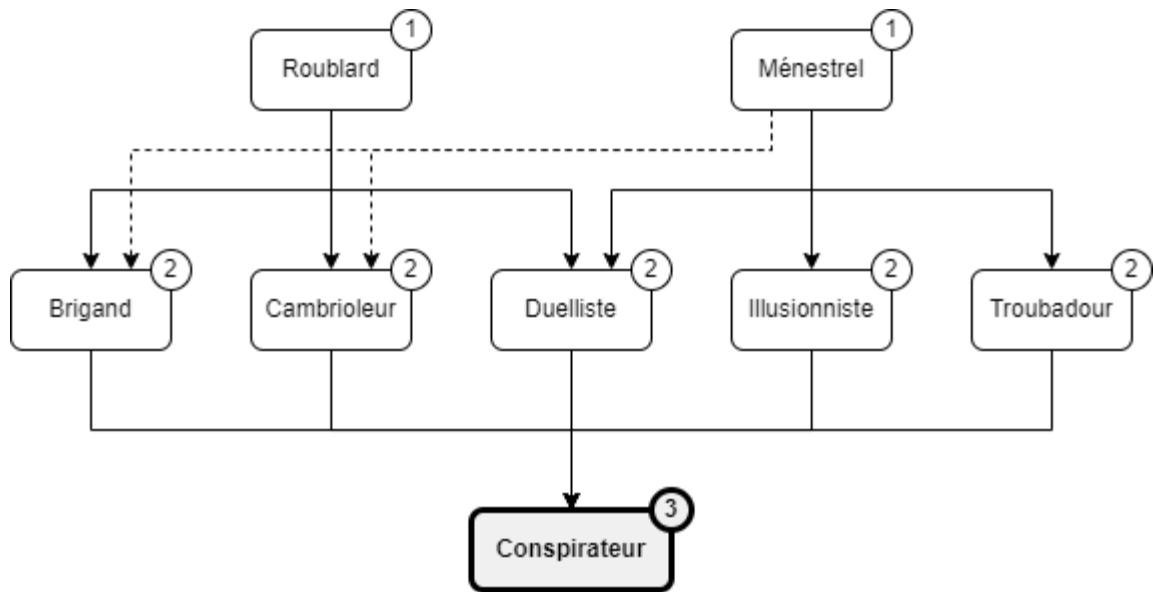
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Sorcier*. Il ne doit avoir acquis aucune des spécialisations parmi la liste suivante : *Nécromant*, *Oracle*. Il doit également avoir acquis un pouvoir de tiers 2 d'astromancie ou associé à l'élément Esprit. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition.
- Talents optionnels : Chasse-mage, Discernement, Endurance supérieure, Érudition, Fourberie, Interrogateur, Magie guerrière, Magie précise, Mener par l'exemple, Mythologie, Provocation, Prédiction, Robustesse supérieure, Résilience, Synergie alphabétique, un pouvoir de tiers 2 d'astromancie, un pouvoir de tiers 2 associé à l'élément Esprit.
- Talent réservé : Secrets révélés. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Lorsqu'il acquiert un des deux talents suivants, il acquiert gratuitement et instantanément l'autre : Maximisation magique et Savoir légendaire.
 - **Arcanes mystérieux.** Le personnage sélectionne un pouvoir de tiers 3 d'astromancie ou associé à l'élément Esprit. Il doit avoir acquis la spécialisation *Astromancien* afin de pouvoir sélectionner un pouvoir d'astromancie ou la spécialisation *Élémentariste* pour l'élément Esprit afin de pouvoir sélectionner un pouvoir associé à l'élément Esprit. Il apprend gratuitement ce pouvoir. Il peut canaliser ce pouvoir sans dépenser de points d'Énergie et Faire 20 à son test d'*Occultisme* une fois par jour. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
 - **Enveloppe magique.** Lorsqu'il est ciblé par une attaque ou qu'il échoue un jet de sauvegarde, il peut utiliser sa réaction afin d'ajouter un bonus égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) à sa Défense contre cette attaque ou à ce jet de sauvegarde. Il ne peut canaliser de pouvoir de tiers 1 ou plus jusqu'à la fin de son prochain tour lorsqu'il en fait ainsi. De plus, peut également sélectionner un nombre de créatures inférieur ou égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) lorsqu'il utilise cette capacité. Il doit voir ces créatures et elles doivent se trouver à 18 mètres ou moins de sa position. Il inflige un nombre de points de dégâts de force égal à la moitié de sa Puissance à chacune de ces créatures. Enfin, lorsqu'il se concentre sur un pouvoir, il ajoute un bonus égal à son modificateur d'Esprit à sa Défense ainsi qu'à ses jets de sauvegarde.
 - **Invocations mystérieuses.** Il découvre un nombre d'invocations mystérieuses égal à son modificateur d'Esprit (minimum 0). Lorsque son modificateur d'Esprit augmente d'un, il découvre une invocation supplémentaire. Lorsque son niveau de personnage augmente, il peut remplacer une invocation découverte par une autre qu'il n'a pas découverte, et oublie l'invocation remplacée. Ces invocations sont décrites en annexe à cet ouvrage.



Conspirateur

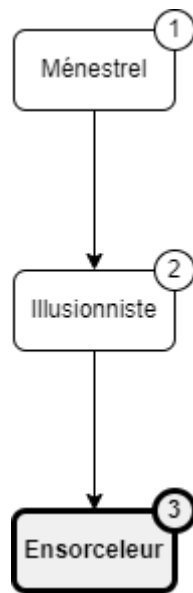
Adeptes des couloirs sombres et tortueux, le conspirateur tisse sans relâche une toile composée de ses meilleurs sbires, espions, assassins, escrocs, informateurs et criminels de toutes sortes. Sa réelle identité est secrète, mais les détails qui échappent à sa discrétion en font un individu redouté, parfois même recherché. Sa parole est juste et précise, ses yeux sont perçants et toujours ouverts, et ses oreilles connaissent chaque rumeur chuchotée dans les tavernes et ruelles de sa cité. Son réseau s'étend parfois bien au-delà de cette cité. Que ses intentions soient nobles ou non, il manipule et complotte contre les nobles afin d'obtenir ce qu'il désire, laissant à chaque fois aucune ou très peu de traces, toujours en avance sur ses adversaires tel un marionnettiste.

- Talent obligatoire : Fourberie.
- Talents optionnels : Astuce, Discernement, Dérobade, Double attaque, Embuscade, Extraction du poison, Interrogateur, Maître-artisan, Mener par l'exemple, Provocation, Prédiction, Repli défensif, Synergie alphabétique, Toxicologie.
- Talent réservé : Marionnettiste. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Conjecture, Langue d'argent et Mythomane et Rigueur mentale.
 - **Détournement.** Lorsqu'il est la cible d'une attaque alors qu'une créature se trouvant dans une case adjacente à la sienne lui confère un abri quelconque, il peut utiliser sa réaction afin de rediriger cette attaque contre cette créature.
 - **Imposteur.** Il peut reproduire de manière infallible la voix, l'écriture et le comportement d'une autre personne en examinant ces éléments de celle-ci pendant 3 heures ou plus. Il n'a pas besoin d'effectuer de tests de *Tromperie* lorsqu'il utilise cette capacité, sauf s'il donne des raisons évidentes qu'il est un imposteur, et se voit conférer l'avantage à ces tests.
 - **Infiltration.** Il peut créer de fausses identités en travaillant pendant 7 jours et en dépensant au moins 25 deniers. Il établit l'histoire, la profession et les affiliations de l'identité, et acquiert ou conçoit le matériel nécessaire. Il ne peut usurper l'identité d'une autre personne de cette manière. Il n'a pas besoin d'effectuer de tests de *Tromperie* lorsqu'il revêt cette identité, sauf s'il donne des raisons évidentes qu'il est un usurpateur.
 - **Manipulateur.** Lorsqu'il n'est pas en situation de combat, il peut observer ou interagir avec une créature pendant une minute. Cela lui permet de déterminer si les caractéristiques suivantes de cette créature sont supérieures, inférieures ou égales aux siennes, à la discrétion du maître de jeu : scores d'Intellect, de Présence et de Sensibilité, niveau. À la discrétion du maître de jeu, il peut également découvrir un trait de personnalité ou un événement faisant partie de l'histoire de cette créature.



Ensorceleur

Tout comme l'illusionniste, l'ensorceleur sait captiver les foules et les nobles. Il manipule avec brio les jeux de lumière, les effets sonores et les illusions sensorielles, par exemple des formes et apparitions, ou encore une odeur captivant l'esprit, mélangeant réel et merveilleux. Il sait livrer des performances exceptionnelles qui sauront divertir un public ou occuper ses adversaires pendant que ses compagnons se faufilent sous leurs yeux ébahis.

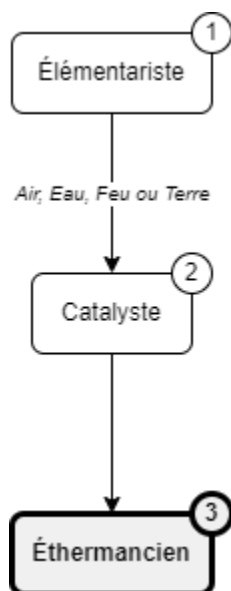


- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Illusionniste*. Il doit avoir acquis au moins une illusion de tiers 2. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition. Il doit également avoir acquis le talent Naturalisme.
- Talent obligatoire : Mythologie.
- Talents optionnels : Apothicaierie, Astuce, Discernement, Endurance supérieure, Extraction du poison, Focus, Fourberie, Magie précise, Mener par l'exemple, Optimisation magique, Provocation, Prédiction, Résilience, Synergie alphabétique, illusions de tiers 2.
- Talent réservé : Merveilles. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les illusions de tiers 3 et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - **Parhélie.** Lorsqu'il est ciblé par une attaque en provenance d'une créature qu'il peut voir, il peut utiliser sa réaction et dépenser 15 points d'Énergie afin de créer un double illusoire entre lui et l'attaquant. L'attaque échoue automatiquement et le double disparaît. Il doit faire halte ou compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
 - **Représentation majestueuse.** Il peut effectuer un spectacle d'une durée minimale d'une minute ininterrompue, par exemple en chantant, en dansant ou en récitant un poème. Pendant le spectacle, il prend une apparence majestueuse et doit se concentrer sur celle-ci. S'il perd la concentration, le spectacle prend fin et la capacité échoue. Afin de l'attaquer, une créature doit réussir un jet de sauvegarde de *Discipline* contre le test passif de *Performance* du personnage. En cas d'échec, la créature doit attaquer une autre cible, sinon l'attaque échoue. À la fin du spectacle, il sélectionne un nombre d'humanoïdes inférieur ou égal à son modificateur de Présence (minimum 1), situés à 18 mètres ou moins de sa position, et ayant écouté et regardé le spectacle au complet. Une créature sélectionnée doit réussir un jet de sauvegarde de *Discipline* afin de ne pas être charmée par le personnage. Une créature immunisée aux charmes n'est pas affectée par cette capacité. Une cible charmée idolâtre le personnage, parle en bien de lui à toute créature parlant à cette cible, et entrave toute personne s'opposant à lui et au personnage et évitant toute violence sauf si elle est encouragée à combattre pour le personnage. L'effet prend fin après une heure, si la cible reçoit des points de dégâts, si elle est attaquée par le personnage, ou si le personnage ou un allié l'attaque ou attaque un des alliés de la cible. Si une créature réussit le jet de sauvegarde, elle ne sait pas que le personnage a tenté de la charmer. Il doit faire halte ou compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. Une fois par tour, par une action, il peut donner une commande (niveau 2 du pouvoir Coercition) à une créature charmée sans dépenser de points d'Énergie, même s'il ne possède pas le pouvoir. La cible échoue automatiquement le jet de sauvegarde.
 - **Surréalisme.** Lorsqu'il canalise une illusion de tiers 1 ou plus, il peut sélectionner un objet inanimé et non magique faisant part de l'illusion et en faire un objet réel. Il peut en faire ainsi une fois par tour par une action pendant la durée de l'illusion. L'illusion dure une minute et ne peut être dangereuse pour autrui.

Éthermancien

L'Éthermancien est un Catalyste ayant perfectionné son art. Il peut contrôler les quatre éléments et peut produire toutes sortes de pouvoirs en combinant n'importe quel élément à un autre. Ces combinaisons sont toujours contrôlées et maîtrisées, qu'elles soient harmonieuses ou dévastatrices. En sacrifiant la maîtrise d'un élément, l'Éthermancien acquiert des pouvoirs polyvalents et variés.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Catalyste*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Maître-élémentaire*. Il doit également avoir acquis le talent Éléментарisme pour les quatre éléments.
- Talent obligatoire : Résilience.
- Talents optionnels : Attaque magique, Attaques multiples, Bricolage naturel, Chasse-mage, Endurance supérieure, Focus, Frappe précise, Lancer précis, Magie guerrière, Maître-artisan, Mythologie, Otage, Prédiction, Robustesse supérieure, un pouvoir de tiers 2 de sa fusion élémentaire.
- Talent réservé : Quintessence. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Âme de diamant, Perception extrasensorielle, Point de conscience et Savoir légendaire.
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 0, 1 et 2 de tout élément, en autant qu'il a acquis le talent Éléментарisme pour cet élément.
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 issus de toute combinaison élémentaire et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il peut désormais utiliser de puissantes capacités élémentaires de tiers 3. Ces capacités sont détaillées en annexe à cet ouvrage.

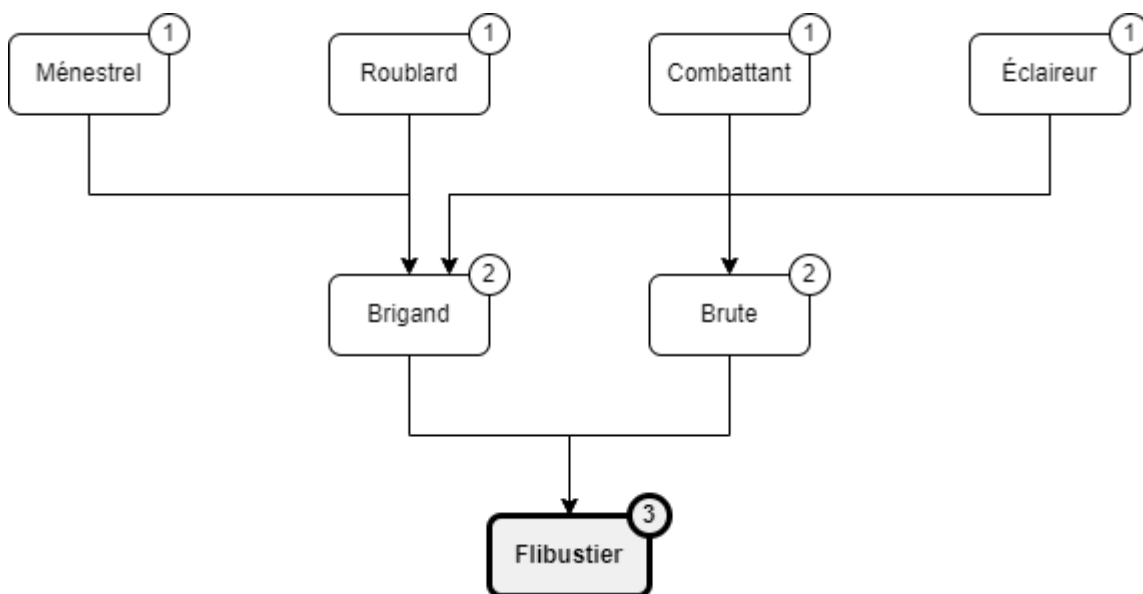




Flibustier

Le flibustier navigue les mers avec une ambition inébranlable et une chance défiant la logique. Il affronte les tempêtes, échappant aux flottes royales et pillant des trésors jalousement gardés, toujours avec un sourire au coin. Combattant hors pair, stratège redoutable, il connaît les chemins secrets lui permettant de se dissimuler des autorités. Sa chance presque surnaturelle lui permet de triompher là où d'autres auraient péri. Sa réputation est digne des exploits incroyables qu'il réussit.

- Talent obligatoire : Destruction.
- Talents optionnels : Accélération, Attaque sanglante, Attaques multiples, Bricolage naturel, Chargement rapide, Embuscade, Fourberie, Interrogateur, Lancer précis, Otage, Provocation, Robustesse supérieure, Sentinelle, Tolérance à l'alcool III.
- Talent réservé : Corsaire. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Orientation, Armes de tir, Tir rapide et Chargement rapide. S'il a acquis tous ces talents, alors les rabais sont transférés au talent Rescapé.

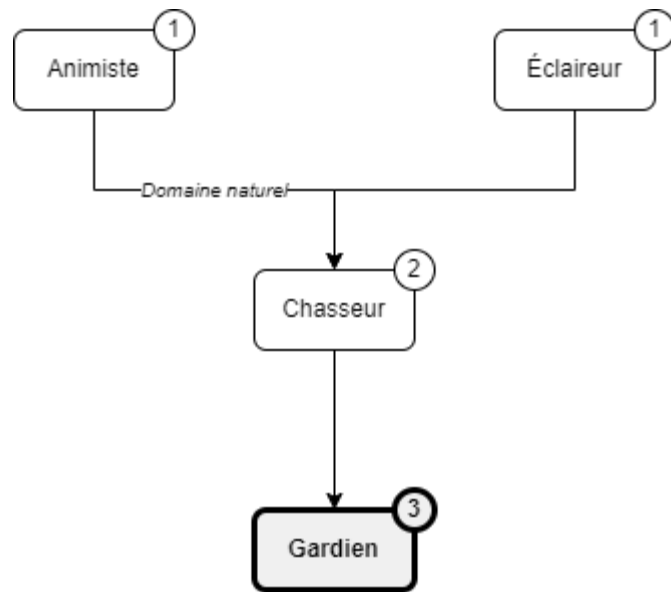


- **Exploits.** La chance et la bravoure du personnage lui permettent parfois d'accomplir des exploits. Lorsqu'il désire accomplir un exploit, il doit dépenser 20 points d'Énergie avant de savoir si le test est réussi ou échoué. Il peut également piger un point d'Espérance dans la banque commune afin de réduire cette dépense à 10 points d'Énergie, ou utiliser un point d'Espérance qu'il possède en Momentum afin de ne dépenser aucun point d'Énergie. S'il a acquis la spécialisation *Brigand*, il a également accès aux exploits de cette spécialisation. Le fonctionnement des exploits des deux spécialisations est identique.
 - *Avertissement.* Lorsqu'il effectue une attaque en maniant une arme de tir, le personnage peut décider d'effectuer la moitié des points de dégâts de manière non létale. Il ne peut bénéficier de cette capacité s'il réduit le nombre d'actions utilisées afin d'effectuer cette attaque, par exemple par le talent Tir rapide. Lorsqu'il en fait ainsi, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de *Discipline* contre le test de l'attaque. En cas d'échec, la cible est apeurée du personnage jusqu'à la fin du prochain tour de cette créature. Le personnage doit dépenser 2 fois le coût d'un exploit normal afin d'utiliser cette capacité.
 - *Émancipation.* Lorsque le personnage n'est pas incapable, il se voit conférer l'avantage à ses tests de compétence contre les effets l'immobilisant, telle l'activité **Agripper**. Lorsqu'il voit un allié situé à 9 mètres ou moins de sa position être ciblé par un de ces effets, il peut utiliser sa réaction afin de conférer l'avantage au test de compétence de cet allié.
 - *Point faible.* Lorsqu'il effectue une attaque en maniant une arme de tir, le personnage ignore la Défense de la cible. Il ne peut bénéficier de cette capacité s'il réduit le nombre d'actions utilisées afin d'effectuer cette attaque, par exemple par le talent Tir rapide.
 - *Stratégie.* Le personnage fait distraction en effectuant une attaque tout en maniant une arme de tir. Il 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. Le personnage ne peut utiliser cette capacité s'il réduit le nombre d'actions utilisées afin d'effectuer cette attaque, par exemple par le talent Tir rapide.
 - *Tromper la mort.* Lorsque les points de Vitalité du personnage chutent à 0, il peut tomber au sol et feindre la mort. Ses points de Vitalité chutent plutôt à 1. Il doit dépenser 3 fois le coût d'un exploit normal afin d'utiliser cette capacité.
- **Marin.** Le personnage acquiert une vitesse de nage égale à sa vitesse de marche. Également, lorsqu'il est dans l'eau, il 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 la sienne. Les tests de ses attaques effectuées sous l'eau ne sont pas affligés du désavantage. Enfin, il peut combattre en maniant plusieurs armes n'étant pas des armes légères sans subir de pénalité à ses tests d'attaque. Il ne bénéficie pas de ces capacités s'il porte une armure lourde ou un bouclier lourd.

Gardien

Bien plus qu'un simple protecteur des bois, le gardien est un rôdeur des forêts profondes et un défenseur mystique de la nature. Silencieux tel l'ombre d'un chêne centenaire, il arpente les forêts, son arc et ses lames jumelles toujours prêts à pourfendre celui qui osera porter atteinte à la nature. Une magie ancienne coule dans ses veines, lui permettant de s'unir avec la nature. Il possède une excellente connaissance de la faune et la flore, qu'il utilise à bon escient avec son compagnon animal ou encore afin de concocter des remèdes ou des poisons à partir de plantes ou de venin.

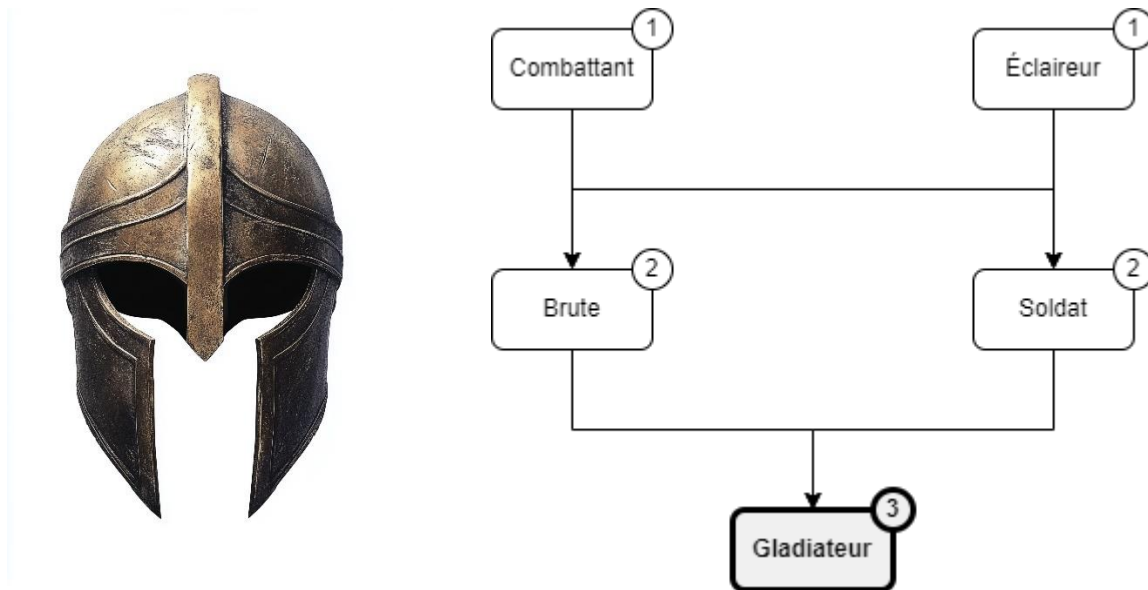
- Requis : le personnage ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Archidruide*. Il doit également avoir acquis le talent Survivalisme ainsi qu'un pouvoir de tiers 1 associé à un domaine d'animisme naturel. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition.
- Talents optionnels : Accélération, Attaque précise, Double attaque, Embuscade, Endurance supérieure, Érudition, Extraction du poison, Magie guerrière, Monture de combat, Obéissance animale, Repli défensif, Résilience, Sentinelle, Tir précis, un pouvoir de tiers 2 de son domaine d'animisme.
- Talent réservé : Garde forestière. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Dressage, Médecine animale, Obéissance animale et Compagnon animal. S'il a déjà acquis un ou plusieurs de ces talents, alors les rabais sont transférés au talent Désarçonnement.
 - Il peut acquérir le talent Désarçonnement au coût de 3 points de talent plutôt que 5.
 - **Dévotion animale.** Lorsque le personnage désigne une bête comme son Compagnon animal, les attaques de celle-ci sont considérées magiques afin de contrer les résistances et immunités. De plus, lorsqu'il canalise un pouvoir le ciblant et que son compagnon animal se trouve à 9 mètres ou moins de sa position, il peut également cibler son compagnon animal.
 - **Manteau des ombres.** Lorsque le personnage est ciblé par une attaque et que le test de cette attaque n'est pas effectué avec avantage, il peut utiliser sa réaction afin d'affliger du désavantage le test de l'attaque, avant de savoir si le test réussit ou échoue.
 - **Vision nocturne.** Il acquiert une vision nocturne lui permettant de voir dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 18 mètres (12 cases). Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs. S'il possède déjà une vision nocturne, la distance de celle-ci est doublée.
 - **Voile naturel.** Une fois par tour, par une action et en dépensant 15 points d'Énergie, le personnage peut devenir invisible en se fondant dans son environnement, avec tout son équipement et tout objet qu'il tient. L'effet prend fin au début de son prochain tour. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur de Sensibilité (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.



Gladiateur

Adeptes des arènes de sable brûlant, de sang et de saleté, le gladiateur se tient prêt au combat, regard fixé sur l'horizon et ignorant les cris de la foule avide de violence résonnant autour de lui. Il affronte des bêtes sauvages, des guerriers venus de terres lointaines et parfois même d'anciens amis ou compagnons, pour la gloire, pour gagner sa vie ou pour ses raisons personnelles. Il est reconnu pour sa vitesse, déferlant des coups contre ses adversaires à la vitesse de la lumière.

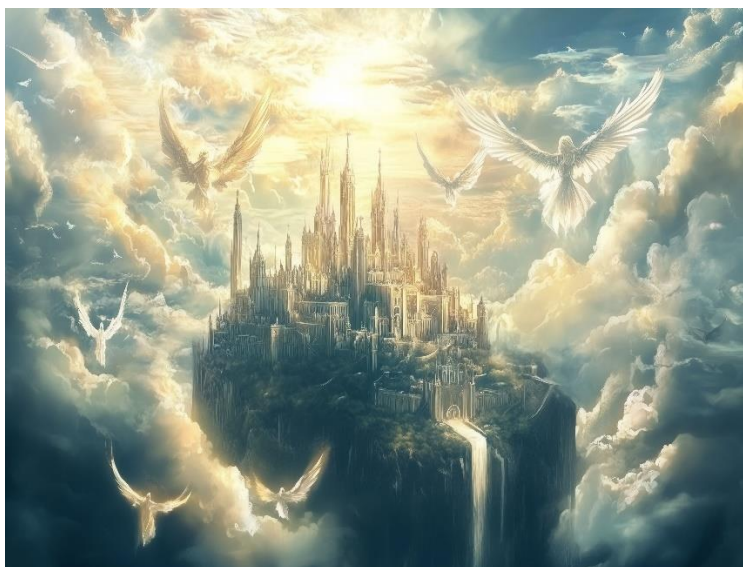
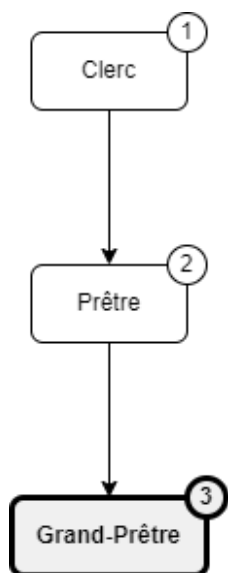
- Requis : il ne doit avoir acquis aucune des spécialisations parmi la liste suivante : *Guerrier-fauve*, *Totem*.
- Talent obligatoire : Attaques multiples.
- Talents optionnels : Bricolage naturel, Destruction, Discernement, Double attaque, Focus, Force incroyable, Frappe précise, Initiative supérieure, Interrogateur, Lancer précis, Onde de choc, Otage, Robustesse supérieure, Sentinelle.
- Talent réservé : Détermination victorieuse. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Conjecture, Intrépide et Rescapé.
 - Il peut acquérir le talent Frénésie au coût de 2 points de talent plutôt que 5.
 - **Alacrité**. Par une action, le personnage se motive au combat afin d'inspirer la gloire à ses alliés. Il ne doit pas porter d'armure lourde ni de bouclier lourd afin de bénéficier de cette capacité. Sa vitesse augmente de 3 mètres, et la vitesse de ses alliés débutant leur tour dans une case adjacente à la sienne augmente également de 3 mètres jusqu'à la fin de leur tour. Également, pendant que cette capacité est active, lorsqu'il voit un allié situé à 3 mètres ou moins de sa position être la cible d'une attaque, alors il peut utiliser sa réaction afin d'ajouter son modificateur de Présence (minimum 1) à la Défense de cet allié. Si l'attaque échoue, alors l'attaquant déclenche une attaque d'opportunité de la part du personnage, si celui-ci peut atteindre l'attaquant par une attaque de mêlée. Ces effets durent jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce que le personnage tombe incapable ou inconscient. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.



Grand-Prêtre

Seuls les prêtres les plus fervents de leur divinité peuvent atteindre le titre de Grand-Prêtre. La dédication nécessaire afin d'y accéder est si grande qu'ils sont considérés comme des élus de leur divinité au sein de leur clergé. La puissance issue de la relation entre le Grand-Prêtre et sa divinité est souvent crainte et appréhendée, mais cette puissance reste néanmoins précieuse dans de nombreuses situations.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Prêtre*. Il doit également avoir acquis un pouvoir de tiers 2 du domaine de sa divinité. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition.
- Talents optionnels : Apothicaierie, Attaque magique, Chasse-mage, Discernement, Endurance supérieure, Extraction du poison, Interrogateur, Magie guerrière, Magie précise, Mener par l'exemple, Mythologie, Optimisation magique, Provocation, Résilience, Synergie alphabétique, pouvoirs de tiers 2 du domaine de sa divinité.
- Talent réservé : Élu divin. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 du domaine de sa divinité et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il peut maintenant invoquer un pouvoir divin spécifique au domaine de sa divinité trois fois par jour. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.
 - **Intervention divine.** Permet au personnage d'implorer l'aide de sa divinité par une prière personnalisée d'une durée minimale d'une minute afin de formuler une demande. Le maître de jeu décide si la divinité intervient, ignore le personnage, ou laisse le hasard décider en jetant 1d100 (la divinité intervient si le résultat est inférieur ou égal au niveau du joueur). Si la divinité intervient, le personnage ne peut réutiliser cette capacité pendant les 7 prochains jours. Sinon, il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.
 - **Magie suprême.** Une fois par round, lorsqu'il canalise un pouvoir associé au domaine de sa divinité, il peut ajouter son modificateur d'Esprit (minimum 1) aux points de dégâts infligés par ce pouvoir. Cette capacité n'a aucun effet si le pouvoir n'inflige aucun point de dégâts.

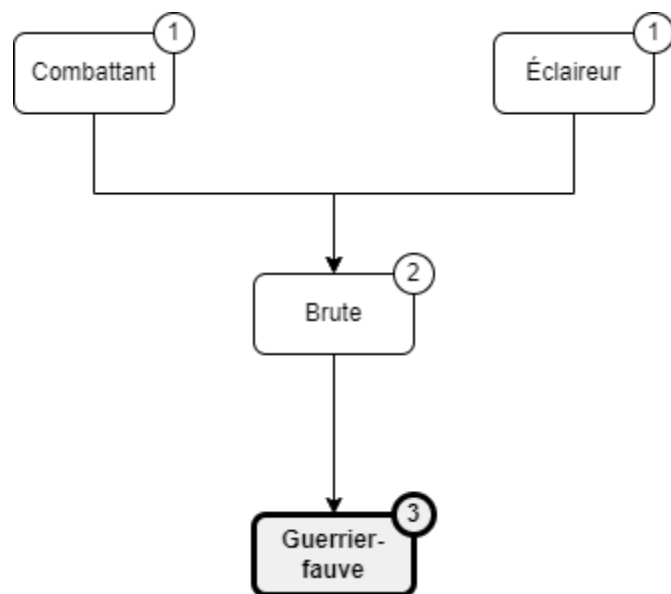


Guerrier-fauve

Surnommé le fou furieux par ses compagnons et adversaires, le guerrier-fauve est redouté pour sa rage sanguinaire et son lien avec les esprits tribaux du combat. Une tempête incarnée sur le champ de bataille, sa taille et ses cicatrices sont intimidantes. Il est insatiable au combat, déchaînant ses coups avec une force et une rapidité inégalée. Son instinct est celui d'une bête, et il partage un lien spirituel avec les bêtes appartenant à une espèce particulière qu'il a vu en songe ou pendant un rituel initiatique.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Brute*. Il ne doit avoir acquis aucune des spécialisations parmi la liste suivante : *Gladiateur*, *Totem*. Il doit également avoir acquis le talent Spiritualité en sélectionnant un domaine d'animisme spirituel.
- Talent obligatoire : Force incroyable.
- Talents optionnels : Attaque précise, Bricolage naturel, Destruction, Double attaque, Focus, Frappe précise, Initiative supérieure, Interrogateur, Lancer précis, Onde de choc, Otage, Résilience, Robustesse supérieure, Sentinelle.
- Talent réservé : Furie ancestrale. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Âme de diamant, Intrépide et Robustesse extraordinaire.
 - Il peut acquérir le talent Colosse au coût de 3 points de talent plutôt que 5.
 - **Instinct primitif**. Lorsqu'il est surpris, il peut jouer normalement s'il commence son tour en entrant en rage ancestrale.
 - **Rage ancestrale**. Pendant son tour, par une action, le personnage peut entrer dans une rage ancestrale. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à son modificateur de Sensibilité (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Afin d'entrer en rage ancestrale, le personnage ne doit porter d'armure lourde ni de bouclier lourd. Les caractéristiques suivantes s'appliquent à cette rage.
 - Lorsqu'il entre en rage, en action libre, il peut immédiatement effectuer un **Déplacement** à la moitié de sa vitesse ou un **Pas prudent**. Le test des attaques d'opportunité déclenchées par ce mouvement est affligé du désavantage.
 - Il se voit conférer l'avantage à ses tests d'*Athlétisme* et de *Mêlée*.
 - Il devient résistant aux points de dégâts physiques.
 - Il ajoute son modificateur d'Agilité aux points de dégâts infligés par une attaque effectuée par un test de *Mêlée*.
 - Il ne peut canaliser de pouvoir et perd sa concentration en entrant en rage.
 - Il est immunisé aux charmes et aux effets de peur. S'il était affecté par un de ces effets en entrant en rage, l'effet est suspendu pendant cette rage et reprend effet à la fin de celle-ci.
 - La rage prend fin après une heure, s'il tombe inconscient ou s'il y met fin par une action libre.

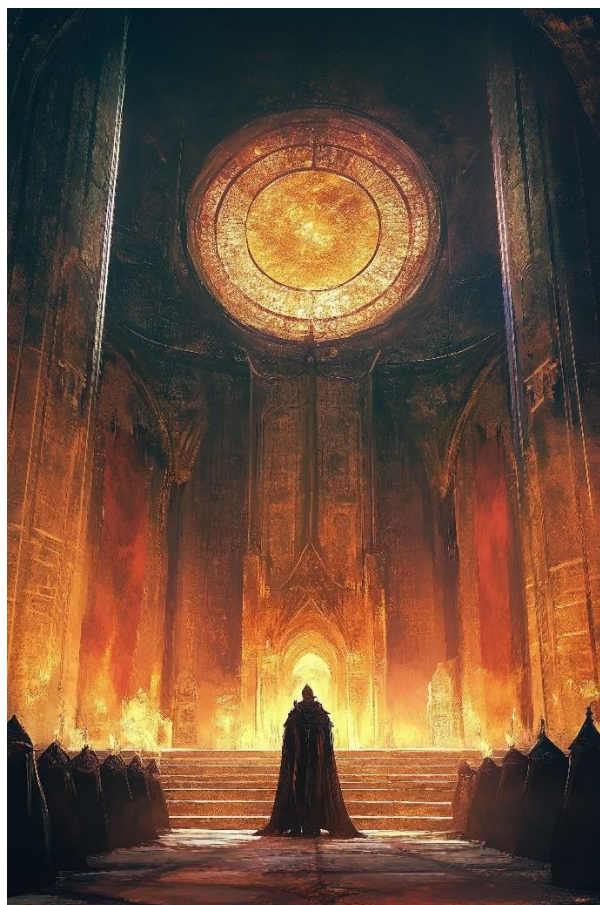
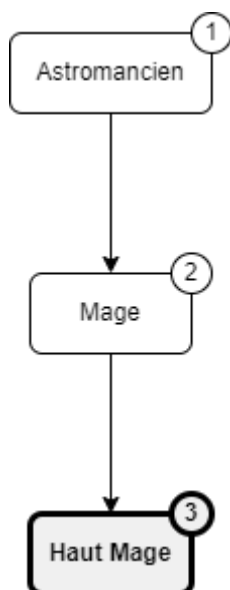
- **Totem animal.** Lorsqu'il acquiert cette spécialisation, le personnage sélectionne un animal spirituel parmi la liste suivante et acquiert des bonus spécifiques à cet animal.
 - *Aigle.* Lorsqu'il est en rage ancestrale, le test des attaques d'opportunité dirigées contre lui est affligé du désavantage, et lorsqu'il effectue trois fois l'activité **Déplacement** pendant son tour, il peut effectuer une quatrième fois cette activité par une action libre. La pénombre n'inflige pas le désavantage à ses tests de *Perception*. Pendant son tour, la distance de ses sauts en longueur augmente à sa vitesse de marche et la distance de ses sauts en hauteur augmente à la moitié de sa vitesse de marche.
 - *Élan.* Lorsqu'il entre en rage ancestrale, sa vitesse augmente de 3 cases par tour (4,5 mètres). Également, une fois par tour pendant un **Déplacement**, il peut tenter de traverser la case d'une créature d'au plus une catégorie de taille supérieure à la sienne. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Athlétisme* opposé à un test d'*Athlétisme* du personnage. En cas d'échec, elle est renversée au sol et reçoit un nombre de points de dégâts contondants égal à la moitié de la Force du personnage.
 - *Loup.* Lorsqu'il entre en rage ancestrale, ses alliés se voient conférer l'avantage au test de leurs attaques de mêlée dirigées contre une créature située dans une case adjacente à celle du personnage. Une fois par tour, lorsqu'il réussit une attaque de mêlée, il peut effectuer immédiatement après l'activité **Bousculade** en action libre. Enfin, lorsqu'il n'est pas en rage ancestrale ni en situation de combat, il peut suivre une piste ou se déplacer furtivement à vitesse normale.
 - *Ours.* Lorsqu'il entre en rage ancestrale, il devient résistant à tout type de dégâts, à l'exception des dégâts psychiques. De plus, il peut porter un poids deux fois plus élevé avant d'être encombré. Enfin, lorsqu'une créature ennemie se trouvant dans une case adjacente à la sienne tente d'attaquer une autre créature ne bénéficiant pas de ce totem animal, le test de son attaque est affligé du désavantage. Une créature est immunisée à cet effet si elle est immunisée à la peur ou si elle ne peut voir ou entendre le personnage.
 - *Tigre.* Il peut acquérir à rabais le talent Expertise pour les compétences suivantes : *Acrobaties*, *Athlétisme*, *Furtivité* et *Survie*. Lorsqu'il entre en rage ancestrale, il ajoute 3 mètres à la distance de ses sauts en hauteur et 1 mètre à la distance de ses sauts en largeur. Lorsqu'il utilise le talent Charge, il peut utiliser sa troisième action pendant son tour afin d'effectuer une seconde **Attaque** contre la cible. 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. Il peut en faire ainsi même s'il n'a pas acquis le talent Attaques multiples, mais le test de cette seconde attaque est affligé d'une pénalité de -5 s'il n'a pas acquis le talent Frénésie.



Haut Mage

Lorsqu'un mage maîtrise suffisamment le corpus d'un Cercle de Magie afin de pouvoir l'enseigner, alors il peut tenter l'examen qui lui permettra de devenir Haut Mage s'il le réussit. Cet examen est particulièrement difficile puisqu'il est composé d'épreuves surprises auxquelles on peut difficilement s'y préparer. De plus, après un certain nombre de tentatives échouées, le mage ne peut plus tenter cet examen à sa Tour de Magie. En devenant Haut Mage, il acquiert le respect de ses collègues et accède aux secrets de son Cercle de Magie.

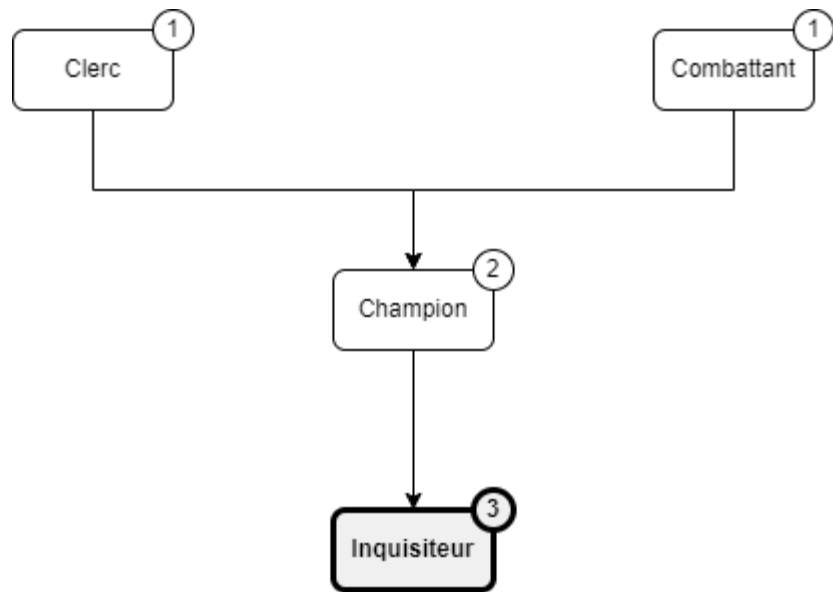
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Mage*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Archimage*. Il doit également avoir acquis un pouvoir de tiers 2 de son cercle. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition.
- Talent obligatoire : Magie précise.
- Talents optionnels : Attaque magique, Discernement, Endurance supérieure, Érudition, Mener par l'exemple, Mythologie, Optimisation magique, Prédiction, Résilience, Synergie alphabétique, pouvoirs de tiers 2 d'astromancie de son cercle de magie.
- Talent réservé : Haute magie. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 d'astromancie et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il acquiert les deux capacités de tiers 3 spécifiques au cercle de magie sélectionné lorsqu'il a acquis la spécialisation *Mage*.



Inquisiteur

Naviguant les rues silencieuses d'une ville plongée dans la peur, l'inquisiteur, drapé dans son manteau brodé aux couleurs de son ordre religieux, incarne la loi implacable de sa foi. Son visage sans émotion est marqué par les années à traquer l'hérésie et à débusquer ceux osant défier sa foi et son ordre. Tout regard détourné, bégaiement ou murmure est pour lui une potentielle piste vers la vérité. Sa quête ultime l'amène à châtier les hérétiques et créatures n'ayant pas leur place dans ce monde.

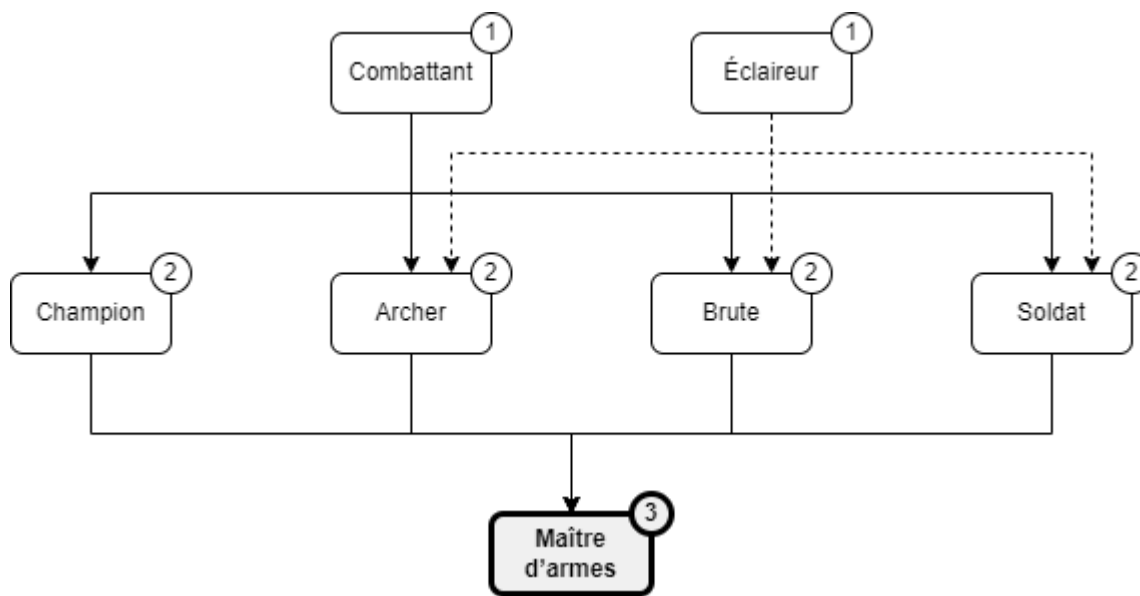
- Requis : le personnage ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Paladin*.
- Talent obligatoire : Interrogateur.
- Talents optionnels : Attaque incapacitante, Attaque magique, Attaques multiples, Chasse-mage, Discernement, Endurance supérieure, Magie guerrière, Mythologie, Otage, Poigne de fer, Provocation, Résilience, Sentinelle, un pouvoir de tiers 2 du domaine de sa divinité.
- Talent réservé : Inquisition. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Discipline, Barrière mentale, Résilience et Âme de diamant. S'il a déjà acquis un ou plusieurs de ces talents, alors le rabais est transféré au talent Chasse-mage. S'il a déjà acquis le talent Chasse-mage, alors les rabais sont transférés au talent Âme de diamant.
 - **Abjuration extra-dimensionnelle.** Il peut acquérir à rabais le talent Renvoi des morts-vivants. S'il n'a pas acquis la spécialisation *Clerc*, il peut utiliser ce talent une fois par jour et doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. Lorsqu'il utilise ce talent, il ne peut cibler les morts-vivants s'il n'a pas acquis la spécialisation *Clerc*. En revanche, il peut cibler les créatures provenant d'une autre dimension plutôt que les morts-vivants lorsqu'il utilise ce talent. Lorsqu'il en fait ainsi, les créatures ciblées sont bannies dans leur dimension d'origine plutôt que d'être instantanément détruites si elles échouent le jet de sauvegarde et que leur niveau est inférieur ou égal au tiers du personnage.
 - **Aura de la sentinelle.** Il peut acquérir à rabais le talent Sentinelle. Il dégage une aura de sentinelle dans un rayon de 1,5 mètres. Ce rayon augmente à 3 mètres s'il a acquis le talent Sentinelle. Toute créature alliée effectuant un test d'Initiative en se trouvant dans la portée de l'aura peut ajouter le modificateur d'Esprit (minimum 1) du personnage à son test si elle peut le voir et qu'il n'est pas incapable. De plus, si le personnage a acquis le talent Sentinelle, il peut utiliser sa réaction afin de conférer l'avantage à un jet de sauvegarde d'une créature alliée contre une capacité surnaturelle, par exemple un pouvoir. Il doit voir la cible et elle doit se trouver dans la portée de l'aura.
 - **Réprimande.** Il peut acquérir à rabais le talent Attaque magique. Lorsqu'une créature alliée qu'il peut voir et située à 9 mètres ou moins de sa position réussit un jet de sauvegarde contre un pouvoir, le personnage peut utiliser sa réaction afin d'effectuer 1d10 points de dégâts de force additionnés à la moitié de sa Puissance à la créature ayant utilisé la capacité causant le jet de sauvegarde. Il n'a pas besoin de voir cette créature et elle doit se trouver dans la même dimension que celle du personnage. Il n'y a pas de limite de distance à cette capacité.



Maître d'armes

La gloire, la notoriété, la richesse et le pouvoir sont des objectifs qui poussent certains à maîtriser l'art du combat, mais ce n'est pas le cas du maître d'armes. Il peut les utiliser afin de parvenir à ses fins, mais son objectif ultime est de parfaire l'art du combat. Pour se faire, il s'entraîne durement afin de maîtriser plusieurs styles de combat. Cette expertise lui vaudra un atout non négligeable : un style de combat pour lequel il sera reconnu, une technique personnelle qu'il aura inventée qui lui permettra de se démarquer.

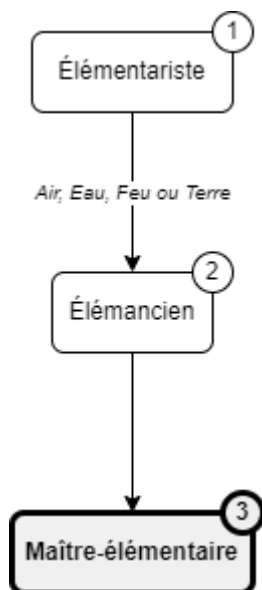
- Requis : le personnage doit avoir acquis 4 talents parmi la liste suivante. Ces talents sont Dérobade, Destruction, Double attaque, Frappe précise, Lancer précis, Onde de choc, Protection et Tir précis.
- Talents optionnels : Attaque incapacitante, Attaque précise, Attaques multiples, Dérobade, Destruction, Double attaque, Focus, Frappe précise, Initiative supérieure, Lancer précis, Onde de choc, Otage, Protection, Robustesse supérieure, Tir précis.
- Talent réservé : Maîtrise martiale. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Désarçonnement, Évasion, Point de conscience et Surveillance.
 - Il peut acquérir les talents suivants au coût de 2 points de talent plutôt que 4 : Dérobade, Destruction, Double attaque, Frappe précise, Lancer précis, Onde de choc, Protection et Tir précis. Ce rabais ne s'applique pas aux talents déjà acquis avant cette spécialisation.
 - **Expertise martiale**. Le personnage peut acquérir à rabais le talent Expertise pour les compétences *Mêlée* et *Orientation*.
 - **Technique secrète**. Le joueur et le maître de jeu collaborent afin de créer une technique secrète au personnage. Cette technique est le fruit d'années d'entraînement, le personnage est donc le seul à pouvoir connaître et utiliser efficacement cette technique. Cette technique est une habileté unique utilisable uniquement en situation de combat dont le niveau de puissance est similaire à un talent de tiers 2 ou 3.



Maître-élémentaire

Le maître-élémentaire est un Élémanicien ayant parfait sa faculté à contrôler l'énergie d'un élément. Cette maîtrise lui permet d'accéder les pouvoirs élémentaires les plus puissants. L'atteinte de cette maîtrise est un exploit en soi, puisqu'il nécessite une grande puissance brute et une maîtrise de soi, talents qui sont rarement distribués au même individu.

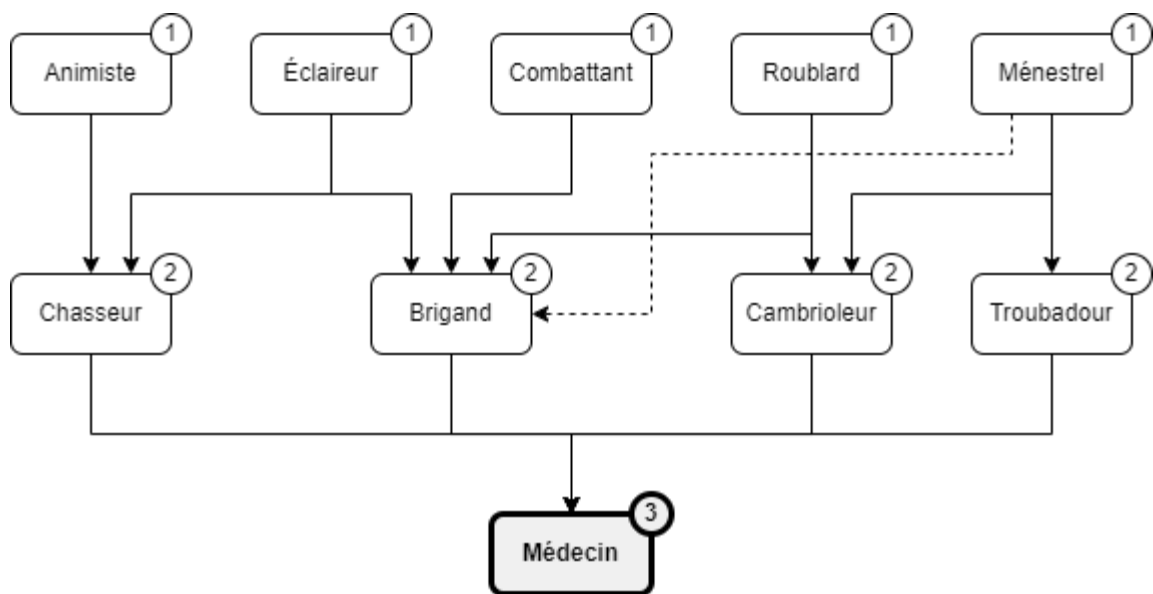
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Élémanicien*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Éthermanicien*.
- Talent obligatoire : Magie guerrière.
- Talents optionnels : Attaque magique, Attaque précise, Chasse-mage, Discernement, Endurance supérieure, Fourberie, Frappe précise, Interrogateur, Magie précise, Maître-artisan, Provocation, Prédiction, Robustesse supérieure, Résilience, pouvoirs de tiers 2 associés à son élément.
- Talent réservé : Maîtrise élémentaire. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - S'il acquiert le talent Fermeté élémentaire, il peut également acquérir à rabais les talents Discipline, Endurance accrue, Endurance supérieure et Endurance extraordinaire. S'il avait déjà acquis un ou plusieurs de ces talents, alors les rabais sont transférés à l'acquisition du prochain talent parmi cette liste.
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 associés à son élément et apprend gratuitement un de ces pouvoirs. Il peut également acquérir les pouvoirs de tiers 3 issus d'une combinaison élémentaire comprenant son élément.
 - Il peut désormais utiliser de puissantes capacités élémentaires de tiers 3. Ces capacités sont détaillées en annexe à cet ouvrage.



Médecin

Le médecin est un rare guérisseur dont les talents dépassent les connaissances du corps et de la nature de la plupart. Parcourant villages et cités, il transporte avec lui des remèdes mystérieux et de provenance lointaine, et maîtrise la concoction de ces remèdes. Il connaît les herbes médicinales comme le fond de sa poche. Sa précision est légendaire et lui permet de refermer des plaies profondes. Certains racontent qu'il est capable de ramener les morts à la vie, ce qui engendre craintes et espoirs.

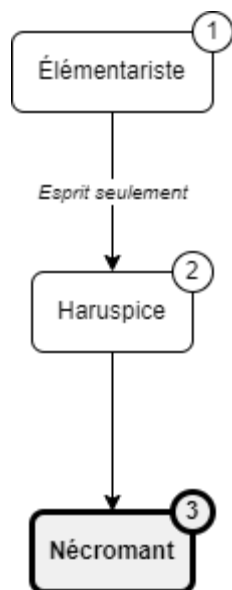
- Talent obligatoire : Apothicaierie.
- Talents optionnels : Accélération, Astuce, Attaque incapacitante, Attaque sanglante, Destruction, Discernement, Dérobade, Érudition, Extraction du poison, Focus, Initiative supérieure, Protection, Prédiction, Repli défensif.
- Talent réservé : Chirurgie. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Vigilance, Initiative accrue, Initiative supérieure et Initiative extraordinaire. S'il a déjà acquis un ou plusieurs de ces talents, alors le rabais est transféré au talent Réanimation.
 - Il peut acquérir le talent Réanimation au coût de 3 points de talent plutôt que 5. Lorsqu'il acquiert ce talent, il peut acquérir à rabais le talent Rigueur mentale.
 - **Opération chirurgicale.** Le personnage peut effectuer une opération chirurgicale en utilisant des bandages, remèdes et autre matériel médical. Le prix de ces matériaux dépend de l'effet escompté, et ces matériaux sont consommés par l'opération. L'opération dure une minute. Si elle est interrompue, les matériaux consommés sont perdus et l'opération doit être recommencée du début.
 - *Points de suture (50 unités monétaires).* Le personnage rattache un membre de la cible sur son corps. Le membre doit provenir du même corps que celui sur lequel il est rattaché, et ce membre ne peut être la tête.
 - *Opération générale (250 unités monétaires).* Le personnage doit avoir acquis le talent Réanimation afin d'utiliser cette capacité. Il restaure toutes les fonctions vitales du corps de la cible et peut rattacher tous ses membres perdus. Les membres rattachés doivent provenir du corps de son patient. Il peut effectuer cette opération en même temps qu'il tente de ramener à la vie son patient, sans pénalité supplémentaire.
 - **Pharmacie.** Lorsqu'il remplace un remède par des charges d'une trousse de premiers soins en dépensant des points d'Énergie, il produit deux remèdes du même genre plutôt qu'un seul, ou produit un seul remède en réduisant de moitié le temps nécessaire.



Nécromant

Dans les sous-sols humides d'une ville, dans une crypte au milieu d'un cimetière en ruines ou dans une sinistre caverne reculée, loin du regard des vivants, le nécromant mène une vie clandestine où il y tisse de sombres sortilèges. Il travaille en secret, examinant des cadavres dans l'ombre ou sous la lueur de la Lune. Il peut percevoir l'âme des défunts, et apaiser les lamentations des esprits en peine ou encore les manipuler à sa guise. Son art est interdit et ceux qui le pratiquent sont traqués, mais il ose quand même en faire usage.

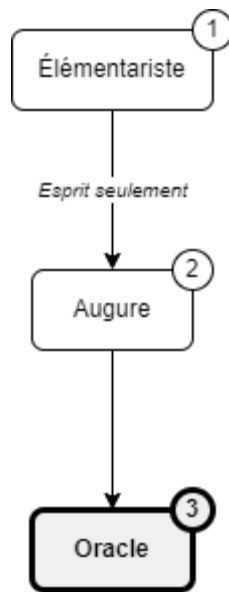
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Haruspice*. Il ne doit avoir acquis aucune des spécialisations parmi la liste suivante : *Conjurateur*, *Oracle*.
- Talent obligatoire : Érudition.
- Talents optionnels : Attaque magique, Bricolage naturel, Destruction, Endurance supérieure, Extraction du poison, Focus, Fourberie, Interrogateur, Magie guerrière, Magie précise, Optimisation magique, Prédiction, Résilience, Toxicologie, pouvoirs de tiers 2 associés à l'élément Esprit et à la Nécromancie.
- Talent réservé : Faucheur. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 associés à l'élément Esprit et à la Nécromancie, et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - **Contrôle des morts-vivants.** Lorsqu'il canalise un pouvoir créant plusieurs morts-vivants à partir de cadavres, il peut créer un mort-vivant supplémentaire en dépensant un point d'essence élémentaire si un cadavre supplémentaire est disponible. Il ajoute également la moitié de sa Puissance aux points de Vitalité des morts-vivants qu'il crée de cette manière ainsi que son modificateur d'Esprit aux tests de ces morts-vivants. Enfin, en dépensant un nombre de points d'essence élémentaire égal au niveau d'une créature morte-vivante, il peut tenter de prendre contrôle de celle-ci. Il dépense entre 1 et 10 points d'essence élémentaire et cible un mort-vivant qu'il peut voir situé à 18 mètres ou moins de sa position. Si la cible échoue un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage, elle devient amicale envers le personnage et lui obéit. Si elle réussit, le personnage ne peut plus utiliser cette capacité contre celle-ci. La cible se voit conférer l'avantage à son jet de sauvegarde si son score d'Intellect est supérieur ou égal à 12, et elle peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chaque heure.
 - **Moisson sinistre.** Lorsqu'il tue une créature en canalisant un pouvoir, il récupère immédiatement un nombre de points de Vitalité égal à la moitié du nombre de points d'Énergie dépensés afin de canaliser le pouvoir. Il ne peut utiliser cette capacité contre une construction ou un mort-vivant, ou en canalisant un pouvoir lui permettant déjà de récupérer des points de Vitalité.
 - **Résilience spectrale.** Il devient résistant aux points de dégâts nécrotiques et ses points de Vitalité maximum ne peuvent être réduits d'une quelconque manière.



Oracle

Dans son temple ancien niché au sommet des montagnes, l'oracle se tient entre deux mondes, celui des vivants et celui des dieux. À la fois craint et vénéré par les nobles et la populace, les pèlerins viennent de loin pour consulter ses visions, cherchant des réponses aux mystères du destin tout en dégageant un mélange d'appréhension et de révérence. Sa sagesse illumine les seigneurs partant en guerre et les rois désirant prendre une décision éclairée, mais cette sagesse a un prix. Les visions de l'oracle sont souvent cryptiques et teintées de présages sombres, ce qui se reflète dans les réponses qu'il offre.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Augure*. Il ne doit avoir acquis aucune des spécialisations parmi la liste suivante : *Conjurateur*, *Nécromant*.
- Talent obligatoire : Discernement.
- Talents optionnels : Apothicaire, Attaque magique, Endurance supérieure, Extraction du poison, Fourberie, Magie guerrière, Magie précise, Mener par l'exemple, Mythologie, Optimisation magique, Provocation, Prédiction, Résilience, Synergie alphabétique, pouvoirs de tiers 2 du cercle de Divination associés à l'élément Esprit.
- Talent réservé : Prescience. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 du cercle de Divination associés à l'élément Esprit et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - **Brins de destin.** Par une action, il peut lier sa destinée avec celle d'une autre créature qu'il peut voir et située à 18 mètres ou moins de sa position. Si elle n'est pas consentante, elle doit réussir un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. Pendant la prochaine minute, il doit maintenir sa concentration sur celle-ci. Lorsque la cible effectue un test de compétence (à l'exception des jets de sauvegarde), il peut utiliser sa réaction afin de conférer l'avantage ou d'affliger du désavantage le test. Il peut ajouter 1d10 au test de sa prochaine attaque dirigée contre la cible et retirer 1d10 au prochain jet de sauvegarde de celle-ci contre un pouvoir qu'il canalise. Une fois par tour, lorsqu'il canalise un pouvoir infligeant des points de dégâts ou guérissant la cible, il peut ajouter 1d10 aux points de dégâts infligés ou aux points de Vitalité récupérés. Lorsque la minute prend fin ou qu'il perd la concentration, l'effet prend fin, et tant que la cible reste sur la même dimension que lui, il sent la direction de celle-ci relativement à sa position pendant la prochaine heure. 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 réutiliser cette capacité. S'il utilise cette capacité en ciblant une autre créature, il perd le lien créé avec la créature précédente.
 - **Présages omniprésents.** Il acquiert gratuitement le pouvoir Présage s'il ne l'a pas déjà acquis. De plus, il peut canaliser ce pouvoir en ne dépensant que la moitié des points d'Énergie, sans nécessiter de composante quelconque et par une seule action. Il doit faire halte ou compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. Enfin, lorsqu'il canalise un pouvoir ayant une probabilité d'obtenir aucune réponse ou une réponse aléatoire, comme Présage et Communion, il réduit de 25 % cette probabilité.
 - **Résilience sacrée.** Il devient résistant aux points de dégâts radiants et se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets de charme et de peur.

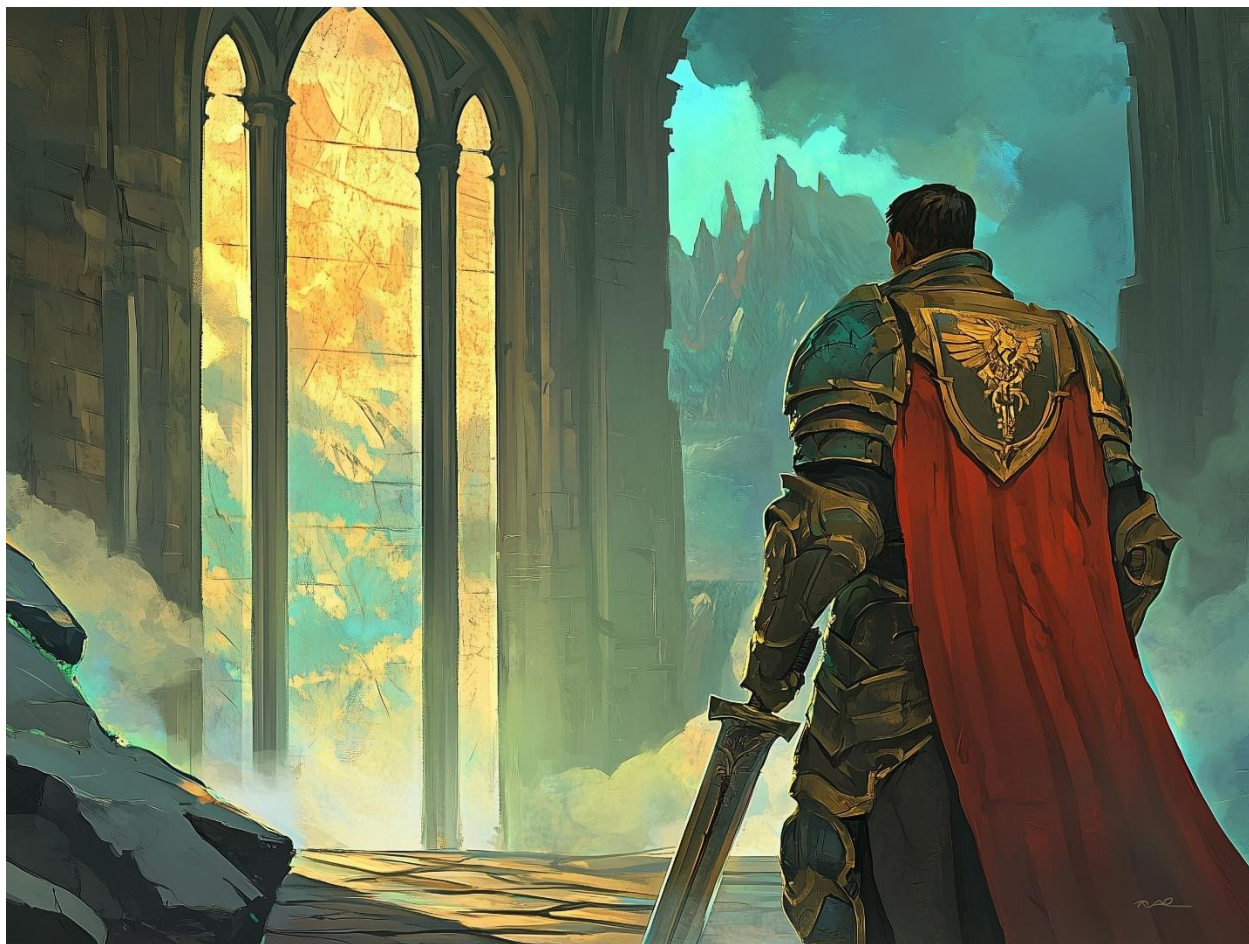
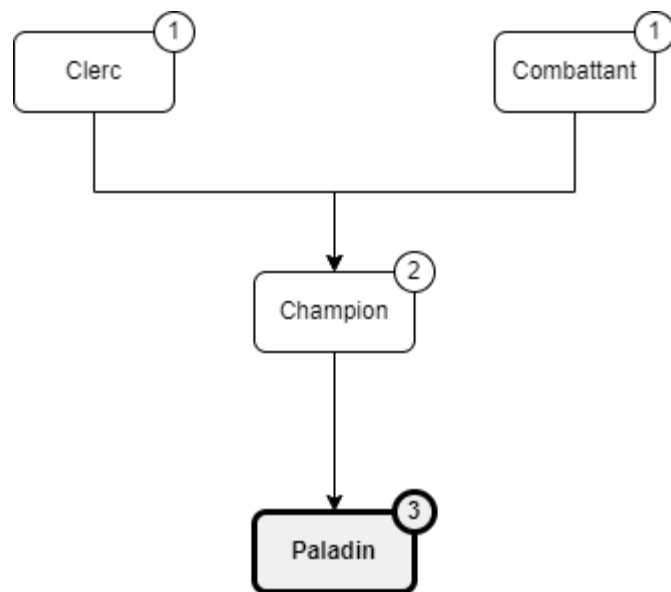


Paladin

Vêtu d'une armure étincelante, son bouclier arborant les insignes de son ordre religieux, le paladin avance au travers des plaines en chevauchant son fidèle destrier. Son cœur pur est rempli de justice, d'une foi inébranlable le guidant au cours de ses périples et des serments de protection qu'il a prononcés envers les plus faibles. Homme de compassion, il soigne les blessés, protège ceux qui ont besoin d'être protégés et châtie les tyrans et les mécréants.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Champion*. Il ne doit pas avoir acquis la spécialisation *Inquisiteur*.
- Talent obligatoire : Protection.
- Talents optionnels : Attaque incapacitante, Attaque précise, Attaques multiples, Discernement, Focus, Force incroyable, Initiative supérieure, Mener par l'exemple, Monture de combat, Mythologie, Poigne de fer, Robustesse supérieure, Résilience, Sentinelle.
- Talent réservé : Vertu divine. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Colosse, Commandement, Conjecture et Langue d'argent.
 - **Aura de protection.** Il dégage une aura de protection de 3 mètres de rayon lorsqu'il n'est pas incapable. Le personnage et ses alliés à l'intérieur de l'aura sont immunisés aux charmes et aux effets de peur. De plus, ils ajoutent un bonus égal au modificateur de Présence du personnage (minimum 1) à leurs jets de sauvegarde et se voient conférer l'avantage à leurs jets de sauvegarde contre les effets de possession. Enfin, lorsqu'une créature appartenant à un des types suivants tente d'attaquer le personnage, si le niveau de cette créature est inférieur au niveau du personnage et que le personnage n'est pas incapable, le test de cette créature est affligé du désavantage : aberration, céleste, élémentaire, fée, infernal et mort-vivant.
 - **Jugement divin.** Lorsqu'il utilise la capacité **Châtiment divin**, le nombre maximal de points de dégâts ajoutés augmente à la valeur de sa Puissance, et il ne doit dépenser qu'un seul point d'Énergie par point de dégât ajouté.
 - **Santé divine.** Il est immunisé à toute maladie. De plus, par une action et en dépensant 15 points d'Énergie, il peut toucher une créature consentante afin de la guérir d'une maladie l'affligeant. Enfin, il peut invoquer son pouvoir divin en touchant son symbole divin et en prononçant une prière afin de mettre fin à un pouvoir l'affligeant. Il peut également le faire en touchant une créature consentante afin de mettre fin à un pouvoir affligeant cette créature.

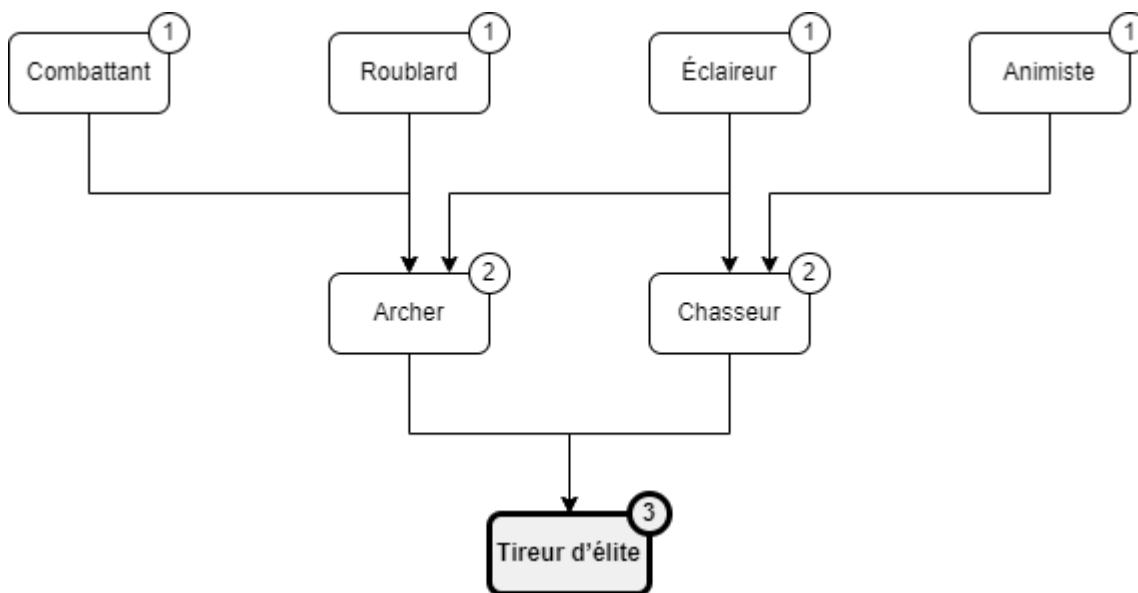




Tireur d'élite

Le tireur d'élite maîtrise la précision et la puissance de son arc. Il fait usage de son talent à la guerre, pour divertir les foules ou pour gagner des compétitions. Son habileté est complétée par sa vitesse fulgurante, encochant flèche après flèche et tendant la corde de son arc par des mouvements rapides et optimaux.

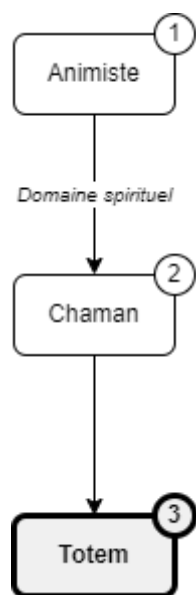
- Talent obligatoire : Tir précis.
- Talents optionnels : Accélération, Astuce, Attaques multiples, Bricolage naturel, Chargement rapide, Dérobade, Discernement, Embuscade, Focus, Initiative supérieure, Monture de combat, Prédiction, Repli défensif, Sentinelles.
- Talent réservé : Visée parfaite. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Disparition, Escamotage, Frénésie et Surveillance.
 - Il acquiert gratuitement le talent Expertise pour la compétence *Orientation* s'il ne possède pas déjà ce talent.
 - **Tir fulgurant.** Lorsqu'il effectue un Tir précis en utilisant deux actions plutôt qu'une, il bénéficie des deux bonus conférés par cette capacité. Également, lorsqu'il réussit une attaque en effectuant l'activité **Viser et tirer**, alors la cible est prise au dépourvu jusqu'à la fin du tour actuel du personnage.
 - **Volée de flèches.** Permet au personnage d'effectuer l'activité **Viser et tirer** en utilisant trois actions. Il choisit un nombre de cibles situées à 4,5 mètres d'un point qu'il peut voir dans la portée de son arme et tire un nombre égal de munitions. Le même test d'attaque et le même jet de dégâts est utilisé pour toutes les cibles. S'il ne possède pas le talent Frénésie, son test d'attaque est affligé d'une pénalité égale au nombre de cibles.



Totem

Le totem est l'incarnation ultime du chaman, gardien de la nature, des lieux occultes et des traditions antiques. Ses pratiques chamaniques lui permettent de contrôler et de manipuler les esprits de la nature et de ses ancêtres. Il agit comme guide et sage auprès des autres chamans n'ayant pas atteint son rang. Ses pouvoirs spirituels lui permettent de faire un avec la dimension éthérée, agissant tel un réel esprit tout en conservant son attache avec le monde matériel.

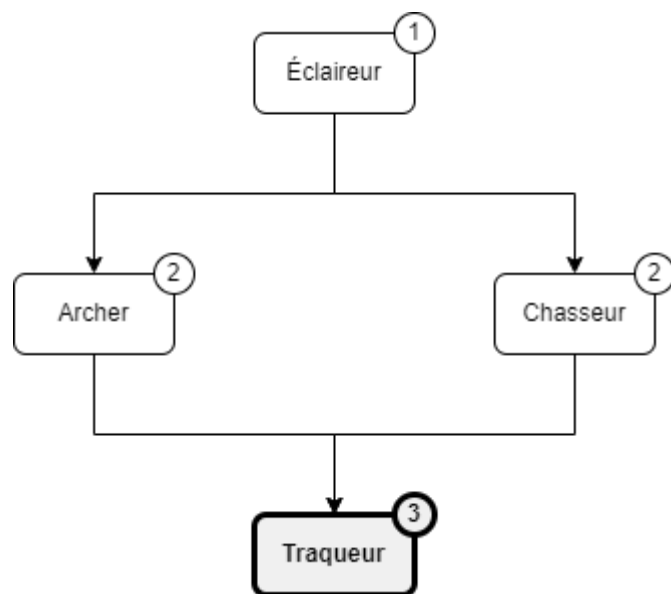
- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Chaman*. Il ne doit avoir acquis aucune des spécialisations parmi la liste suivante : *Gladiateur*, *Guerrier-fauve*. Il doit également avoir acquis un pouvoir de tiers 2 de son domaine d'animisme. Les pouvoirs acquis gratuitement ne satisfont pas cette condition.
- Talents optionnels : Apothicaierie, Attaque magique, Bricolage naturel, Chasse-mage, Destruction, Endurance supérieure, Érudition, Extraction du poison, Focus, Lancer précis, Magie guerrière, Magie précise, Obéissance animale, Résilience, Toxicologie, pouvoirs de tiers 2 de son domaine d'animisme.
- Talent réservé : Spiritisme. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir les pouvoirs de tiers 3 de son domaine d'animisme et apprend gratuitement un de ces pouvoirs.
 - Il acquiert deux capacités de tiers 3 spécifiques à son domaine d'animisme.
 - Il peut maintenant assumer sa forme sauvage trois fois par jour. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations. Lorsqu'il assume sa forme éthérée, les cibles des pouvoirs qu'il canalise ne se voient plus conférer l'avantage à leurs jets de sauvegarde. Également, s'il a acquis le talent Attaque magique, alors ses tests d'attaque ne se voient plus affligés du désavantage lorsqu'il effectue cette attaque en assumant sa forme éthérée.



Traqueur

Le traqueur est redouté pour son approche silencieuse et méthodique. Il arpente aussi bien les terres sauvages que les ruines et les grandes cités, traquant ses cibles avec une précision implacable. Employé comme chasseur de primes ou tueur de monstres, aucune proie ne lui échappe grâce à ses sens aiguisés semblables à ceux d'un prédateur. Il sait comment pister ses proies, peut identifier leurs forces et faiblesses, et sait également s'éclipser en cas de danger afin de revenir à la charge mieux préparé.

- Requis : le personnage doit avoir acquis la spécialisation *Éclaireur*.
- Talent obligatoire : Attaque incapacitante.
- Talents optionnels : Accélération, Attaques multiples, Bricolage naturel, Chargement rapide, Embuscade, Érudition, Extraction du poison, Focus, Initiative supérieure, Prédiction, Repli défensif, Sentinelle, Tir précis, Toxicologie.
- Talent réservé : Battue. Le personnage acquiert les capacités suivantes :
 - Il peut acquérir à rabais les talents Disparition, Initiative extraordinaire, Rigueur mentale et Surveillance.
 - **Camouflage naturel**. Lorsque le personnage fabrique un camouflage naturel tel que décrit par le talent Bricolage naturel, il se voit conférer un bonus de +10 à son test de *Furtivité*.
 - **Proie ultime**. Lorsque le personnage a désigné une **Cible privilégiée**, il peut étudier les faiblesses de celle-ci par une action à son tour si elle se trouve à 18 mètres ou moins de sa position. Lorsqu'il en fait ainsi, il acquiert les capacités suivantes :
 - Il apprend immédiatement les immunités, résistances et vulnérabilités de sa cible privilégiée. Si celle-ci est protégée contre les pouvoirs du cercle de Divination, le personnage apprend qu'elle n'a aucune immunité, résistance ni vulnérabilité.
 - Il peut ajouter 1d10 aux jets de sauvegarde effectués contre une capacité de sa cible privilégiée. Il peut également ajouter ce bonus à un test de compétence effectué afin d'éviter d'être agrippé ou de se libérer de l'emprise de sa cible privilégiée. Afin d'utiliser cette capacité, il doit voir sa cible privilégiée et la distance les séparant doit être d'au plus 18 mètres.
 - S'il a acquis la spécialisation *Chasseur*, les d4 de points de dégâts supplémentaires infligés à sa cible privilégiée augmentent à des d6. Afin d'utiliser cette capacité, il doit voir sa cible privilégiée et la distance les séparant doit être d'au plus 18 mètres.
 - Lorsque sa cible privilégiée effectue une attaque le ciblant, il peut utiliser sa réaction afin d'affliger le désavantage au test de cette attaque. Il doit voir sa cible privilégiée, la distance les séparant doit être d'au plus 18 mètres, et il doit utiliser cette capacité avant de savoir si l'attaque réussit ou échoue.
 - Lorsque sa cible privilégiée canalise un pouvoir, il peut utiliser sa réaction afin d'effectuer une attaque d'opportunité (à mêlée ou à distance) pendant la canalisation. Si l'attaque réussit, le test d'*Occultisme* de sa cible privilégiée est affligé du désavantage. Il doit voir sa cible privilégiée, la distance les séparant doit être d'au plus 18 mètres, et il doit utiliser cette capacité avant de savoir si la canalisation réussit ou échoue. De plus, si l'attaque réussit et que le pouvoir canalisé exige un jet de sauvegarde de sa part, le personnage se voit conférer l'avantage à ce jet de sauvegarde.





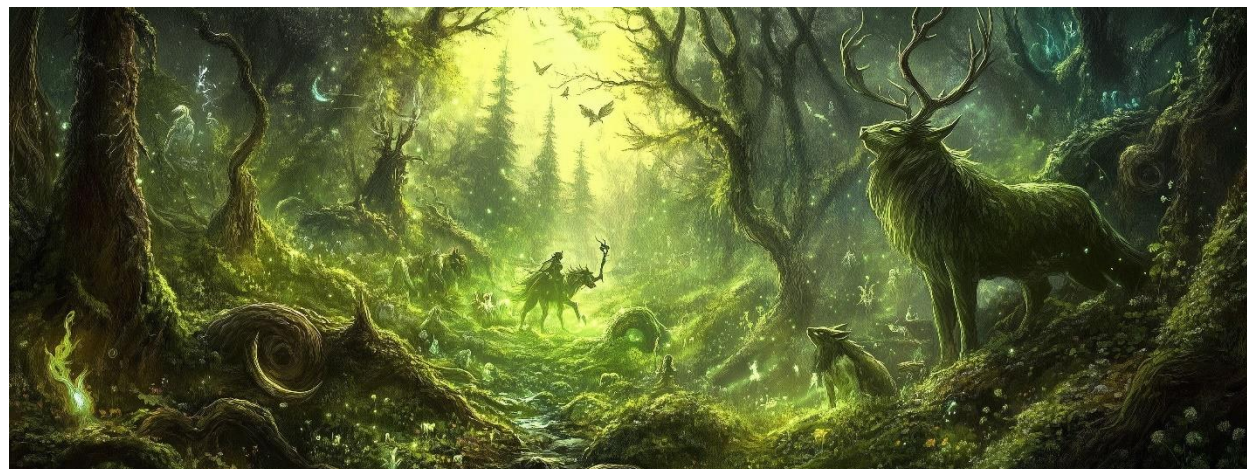
Chapitre 6 – Magie

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.

Animisme

Talent requis : Spiritualité. Le personnage doit avoir sélectionné un domaine d’animisme lorsqu’il a acquis le talent Spiritualité. L’animisme utilise la force vitale animant les êtres vivants, les objets et les éléments naturels telles les pierres ou le vent. L’énergie associée aux éléments naturels est dite féérique, tandis que l’énergie associée aux ancêtres et aux défunts est dite spirituelle.

Commun	Naturel	Spirituel
Tiers 0		
<u>Résistance élémentaire</u>	<u>Flammes féériques</u>	<u>Frisson</u>
<u>Souffle empoisonné</u>	<u>Habiletés féériques</u>	<u>Préservation</u>
<u>Vignes épineuses</u>	—	
Tiers 1		
<u>Augmentation naturelle</u>	<u>Lien naturel</u>	<u>Affaiblissement</u>
<u>Liberté</u>	—	
<u>Protection contre la magie</u>		
<u>Protection contre les poisons et maladies</u>		
<u>Restauration</u>		
Tiers 2		
<u>Fléau élémentaire</u>	<u>Communion</u>	<u>Calamité</u>
<u>Présence primordiale</u>	<u>Éveil</u>	<u>Danse macabre</u>
—	<u>Êtres des bois</u>	<u>Esprits funèbres</u>
Tiers 3		
<u>Mirage</u>	<u>Bosquet</u>	<u>Cage spirituelle</u>
<u>Réincarnation</u>	<u>Peste</u>	<u>Émanations sépulcrales</u>
<u>Réseau de racines</u>	—	



Astromancie

Talent requis : Astrologie. L'astromancie fait appel aux pouvoirs des astres afin d'influencer la réalité. En effet, ces pouvoirs sont associés aux constellations, organisées en signes astrologiques. Les mages étudiant dans une école de magie apprennent à reconnaître et utiliser ces signes afin de canaliser de puissants pouvoirs exclusifs.

Cercles de magie

Les pouvoirs d'astromancie sont catégorisés en cercles de magie. Il existe cinq cercles de magie, décrits ci-dessous. Certains pouvoirs n'appartiennent à aucun cercle de magie, on dit donc qu'ils appartiennent au cercle universel.

- **Abjuration.** Le cercle d'abjuration rassemble les pouvoirs dont la fonction est de protéger, de défendre. Bien que ces pouvoirs ne blessent pas directement, ils peuvent quand même blesser involontairement une créature qui ne respecte pas les interdits.
- **Divination.** Ce cercle rassemble les pouvoirs tentant de comprendre le passé, le présent ou le futur. Ces pouvoirs sont craints et recherchés par toutes les classes sociales, autant par les nobles désirant augmenter leur richesse que par les paysans désireux d'une bonne récolte.
- **Envoûtement.** Ce cercle rassemble les pouvoirs dont la fonction est de tromper, de séduire ou de contrôler la pensée. Leur usage en géopolitique peut être dévastateur, mais il peut également éviter des désastres.
- **Évocation.** Le cercle d'évocation rassemble les pouvoirs manipulant l'énergie autour du magicien. Cette magie peut prendre plusieurs formes : l'espace, le temps, ou encore les éléments, les caractéristiques d'animaux ou de plantes, les astres, la lumière ou les ténèbres.
- **Transmutation.** Ce cercle rassemble les pouvoirs dont la fonction est de modifier la réalité, plus précisément l'énergie et la matière. Il permet de muter le monde à sa guise, à petite ou à grande échelle. Ces pouvoirs peuvent créer, détruire, façonner, embellir ou défigurer.



Signes astrologiques

Les mages tirant leurs pouvoirs des astres, les constellations organisées en signes astrologiques leur sont d'une grande importance. 25 signes astrologiques sont connus par la majorité des écoles occultes. Ces signes sont composés d'un signe universel et de douze paires de signes, soit un signe et son opposé. Il existe également des signes astrologiques secrets, inconnus des écoles occultes. La découverte d'un de ces signes est importante puisqu'elle signifie la découverte de nouveaux pouvoirs inédits.

Signe astrologique	Opposé	Signe astrologique	Opposé
Amphore	Berceau	Coquillage	Sabre
Archer	Vipère	Crabe	Tortue
Balance	Pieuvre	Destrier	Lyre
Capricorne	Lotus	Lion	Serpe
Chariot	Arbre	Poisson	Aigle
Coq	Échelle	Scorpion	Caducée
Lune (signe universel)			



Pouvoirs

La table suivante indique, pour chaque pouvoir, le cercle de magie auquel il appartient ainsi que les signes astrologiques associés. Afin de canaliser un pouvoir de tiers 1, 2 ou 3, le personnage doit connaître tous les signes astrologiques indiqués. Il n'est pas nécessaire de connaître un signe particulier afin de canaliser un pouvoir de tiers 0. Les signes astrologiques associés aux pouvoirs de tiers 0 ont des utilités précises, par exemple lors de l'acquisition du talent Astrologie. Les signes marqués par une astérisques « * » dans le tableau ci-dessous correspondent aux signes secrets. Les pouvoirs qui y sont associés sont donc plutôt méconnus.

Pouvoirs	Cercle de magie	Signes astrologiques
<i>Tiers 0</i>		
<u>Éclat mental</u>	Envoûtement	Coq, Coquillage, Lion, Lyre
<u>Frappe véritable</u>	Divination	Aigle, Destrier, Serpe, Vipère
<u>Main magique</u>	Évocation	Amphore, Archer, Chariot, Pieuvre
<u>Peau de pierre</u>	Abjuration	Arbre, Capricorne, Poisson, Tortue
<u>Prestidigitation</u>	Transmutation	Crabe, Échelle, Lotus, Scorpion



Pouvoirs	Cercle de magie	Signes astrologiques
<i>Tiers 1</i>		
<u>Aliénation</u>	Envoûtement	Coq
<u>Anesthésie</u>	Envoûtement	Lyre
<u>Aranéide</u>	Transmutation	Scorpion
<u>Armure magique</u>	Abjuration	Tortue
<u>Balancier</u>	Envoûtement	Horloge *
<u>Coercition</u>	Envoûtement	Coquillage
<u>Cognition</u>	Divination	Vipère
<u>Compréhension linguistique</u>	Divination	Destrier
<u>Identification</u>	Universel	Lune
<u>Interdiction</u>	Abjuration	Arbre
<u>Liberté</u>	Transmutation	Échelle
<u>Missiles magiques</u>	Évocation	Archer
<u>Orbe chromatique</u>	Évocation	Amphore
<u>Polymorphisme</u>	Transmutation	Crabe
<u>Poulpe</u>	Évocation	Pieuvre
<u>Protection contre la magie</u>	Universel	Lune
<u>Temporalité</u>	Transmutation	Sablier *
<u>Vortex</u>	Évocation	Chariot
<i>Tiers 2</i>		
<u>Amnésie</u>	Envoûtement	Coquillage, Lyre
<u>Bannissement</u>	Abjuration	Capricorne, Sabre
<u>Clairvoyance</u>	Divination	Crabe, Serpe
<u>Communion</u>	Divination	Arbre, Destrier
<u>Création</u>	Transmutation	Berceau, Lotus
<u>Localisation</u>	Divination	Aigle, Scorpion
<u>Migraine</u>	Envoûtement	Coq, Lion
<u>Périmètre anti-magie</u>	Abjuration	Balance, Poisson
<u>Porte dimensionnelle</u>	Évocation	Chariot, Échelle
<u>Radiance</u>	Évocation	Archer, Caducée
<u>Serviteurs invisibles</u>	Évocation	Amphore, Pieuvre
<i>Tiers 3</i>		
<u>Cage de force</u>	Évocation	Amphore, Balance, Poisson
<u>Coercition collective</u>	Envoûtement	Capricorne, Coquillage, Lyre
<u>Compulsion</u>	Envoûtement	Balance, Lion, Sabre
<u>Couronne étoilée</u>	Évocation	Archer, Échelle, Pieuvre
<u>Désintégration</u>	Transmutation	Crabe, Lotus, Scorpion
<u>Forteresse</u>	Abjuration	Arbre, Berceau, Capricorne
<u>Globe d'invulnérabilité</u>	Abjuration	Caducée, Poisson, Tortue
<u>Mot de douleur</u>	Envoûtement	Coq, Sabre, Vipère
<u>Téléportation</u>	Évocation	Archer, Chariot, Destrier
<u>Transformation draconique</u>	Transmutation	Berceau, Crabe, Échelle
<u>Troisième œil</u>	Divination	Aigle, Serpe, Vipère

Bricolages magiques

Talent requis : Bricolage magique. Les bricolages magiques sont des pouvoirs augmentant ou modifiant les capacités d'objets ou de créatures. Ils sont le produit pur du mélange de magie et d'ingéniosité. Les restrictions suivantes s'appliquent à ces pouvoirs. Si le personnage acquiert une spécialisation lui permettant d'apprendre un de ces pouvoirs, ces restrictions ne s'appliquent pas à ce pouvoir.

Par exemple, si le personnage acquiert la spécialisation *Animiste*, alors il peut acquérir le pouvoir Liberté et le canaliser à un niveau supérieur s'il a acquis le talent Magie puissante et ce, sans avoir acquis la spécialisation *Bricoleur*. Par la suite, s'il acquiert la spécialisation *Druide*, alors il peut acquérir le pouvoir Fléau élémentaire et le canaliser à un niveau supérieur s'il possède le talent Magie puissante et ce, sans avoir acquis la spécialisation *Alchimiste* ou la spécialisation *Artificier*.

- Le talent Bricolage magique permet d'apprendre les bricolages magiques de tiers 0.
- Le talent Infusions magiques permet d'apprendre les bricolages magiques de tiers 1.
- La spécialisation *Bricoleur* permet d'apprendre les bricolages magiques de tiers 2.
- Afin de canaliser un bricolage magique de tiers 0 à un niveau supérieur, il faut avoir acquis le talent Magie puissante.
- Afin de canaliser un bricolage magique de tiers 1 à un niveau supérieur, il faut avoir acquis le talent Magie puissante ainsi que la spécialisation *Bricoleur*.
- Afin de canaliser un bricolage magique de tiers 2 à un niveau supérieur, il faut avoir acquis le talent Magie puissante ainsi qu'une des spécialisations suivantes : *Alchimiste* ou *Artificier*.

Tiers 0	Tiers 1	Tiers 2
<u>Giclée d'acide</u>	<u>Aranéide</u>	<u>Création</u>
<u>Lumière</u>	<u>Identification</u>	<u>Façonner la pierre</u>
<u>Main magique</u>	<u>Interdiction</u>	<u>Fléau élémentaire</u>
<u>Poigne électrisante</u>	<u>Invisibilité</u>	—
<u>Prestidigitation</u>	<u>Liberté</u>	
<u>Résistance élémentaire</u>	<u>Protection contre la magie</u>	
<u>Souffle empoisonné</u>	<u>Troposphère</u>	



Divin

Talent requis : Spiritualité. Le personnage doit avoir sélectionné un domaine divin lorsqu'il a acquis le talent Spiritualité. Les pouvoirs divins sont conférés au personnage par l'entremise d'un culte ou d'une religion dédiée à un ou à plusieurs dieux. S'il va à l'encontre des préceptes de sa ou de ses divinités, le personnage peut perdre le privilège d'utiliser ces pouvoirs.

Tiers 0	Tiers 2
<u>Bénédiction</u>	<u>Arme divine</u>
<u>Flamme sacrée</u>	<u>Bannissement</u>
<u>Lumière</u>	<u>Communion</u>
<u>Préservation</u>	<u>Esprits gardiens</u>
<u>Thaumaturgie</u>	<u>Obligation</u>
—	<u>Sanctuaire</u>
Tiers 1	Tiers 3
<u>Coercition</u>	<u>Convoi divin</u>
<u>Guérison</u>	<u>Invocation céleste</u>
<u>Protection contre la magie</u>	<u>Miracle</u>
<u>Protection contre le bien et le mal</u>	<u>Résurrection</u>
<u>Protection contre les poisons et maladies</u>	<u>Temple</u>
<u>Restauration</u>	—



Éléментарisme

Talent requis : Éléментарisme. L'éléментарisme est la force des cinq éléments primaires, soit l'Air, l'Eau, l'Esprit, le Feu et la Terre. Les pouvoirs élémentaires proviennent de ces forces primaires. Un personnage ne peut apprendre que des pouvoirs des éléments pour lesquels il a acquis le talent Éléментарisme.

Tous les éléments

Tous les élémentaristes peuvent acquérir les pouvoirs suivants, peu importe leur élément.

Tiers 0	Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
—	<u>Protection contre la magie</u>	—	—

Air, Eau, Feu et Terre

Air	Eau	Feu	Terre
Tiers 0			
<u>Contrôle de l’Air</u>	<u>Contrôle de l’Eau</u>	<u>Carreau de feu</u>	<u>Contrôle de la Terre</u>
—	—	<u>Contrôle du Feu</u>	<u>Peau de pierre</u>
Tiers 1			
<u>Liberté</u>	<u>Marée</u>	<u>Arme enflammée</u>	<u>Tremblement de terre</u>
<u>Troposphère</u>	—	<u>Projectiles ardents</u>	—
<u>Zéphyr</u>		<u>Sphère flamboyante</u>	
Tiers 2			
<u>Contrôle des vents</u>	<u>Condensation</u>	<u>Immolation</u>	<u>Façonner la pierre</u>
—	<u>Contrôle des marées</u>	—	—
Tiers 3			
<u>Apothéose des vents</u>	<u>Apothéose des marées</u>	<u>Apothéose des flammes</u>	<u>Apothéose de la pierre</u>
<u>Marche venteuse</u>	—	<u>Tempête de flammes</u>	<u>Éruption rocheuse</u>
—		—	Pétrification

Les élémentaristes de ces quatre éléments peuvent également acquérir les pouvoirs suivants.

Tiers 0	Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
<u>Résistance élémentaire</u>	—	<u>Fléau élémentaire</u>	<u>Transformation draconique</u>

Néanmoins, lorsque ces pouvoirs requièrent de désigner un élément, un élémentariste ne peut désigner que les types de dégâts pour lesquels il a acquis le talent Éléментарisme. Ces associations sont les suivantes.

Élément	Type de dégâts	Élément	Type de dégâts
Air	Tonnerre	Feu	Feu
Eau	Froid	Terre	Acide



Esprit

Divination	Nécromancie
<i>Tiers 0</i>	
<u>Bénédiction</u>	<u>Frisson</u>
<u>Frappe véritable</u>	<u>Préservation</u>
<i>Tiers 1</i>	
<u>Cognition</u>	<u>Affaiblissement</u>
<u>Compréhension linguistique</u>	<u>Toucher vampirique</u>
<i>Tiers 2</i>	
<u>Clairvoyance</u>	<u>Calamité</u>
<u>Communion</u>	<u>Danse macabre</u>
<u>Localisation</u>	<u>Esprits funèbres</u>
<i>Tiers 3</i>	
<u>Convoi divin</u>	<u>Cage spirituelle</u>
<u>Miracle</u>	<u>Cercle de la Mort</u>
<u>Temple</u>	<u>Émanations sépulcrales</u>
<u>Troisième œil</u>	<u>Faucheur</u>
Résurrection	



Combinaisons élémentaires

Talent requis : Combinaison élémentaire. Le personnage peut combiner deux éléments parmi la liste suivante : Air, Eau, Feu et Terre. Pour se faire, il doit d'abord avoir acquis le talent Élémentarisme pour chacun de ces éléments, puis doit acquérir le talent Combinaison élémentaire. Il n'a besoin d'acquérir le talent Élémentarisme qu'une seule fois par élément, et n'a besoin d'acquérir le talent Combinaison élémentaire une seule fois afin de débloquent toutes les combinaisons.

La combinaison de deux éléments permet de produire des pouvoirs associés à la fois aux deux éléments. Le diagramme ci-dessous illustre les combinaisons élémentaires possibles. Les éléments opposés sont incompatibles, ils ne peuvent donc être combinés. Les éléments primaires sont identifiés en **gras**, tandis que les combinaisons élémentaires sont identifiées en *italique*.



Cristal	Forêt	Glace	Orage
<i>Tiers 0</i>			
<u>Giclée d'acide</u>	<u>Souffle empoisonné</u>	<u>Mistral</u>	<u>Coup de tonnerre</u>
—	<u>Vignes épineuses</u>	—	<u>Poigne électrisante</u>
<i>Tiers 1</i>			
<u>Brouillard</u>	<u>Pluie d'épines</u>	<u>Armure de givre</u>	<u>Fracassement</u>
<u>Manifestation de sable</u>	—	<u>Éclats de glace</u>	—
<i>Tiers 2</i>			
<u>Vitriol</u>	<u>Éveil</u>	<u>Blizzard</u>	<u>Tempête d'éclairs</u>
<i>Tiers 3</i>			
<u>Suffocation</u>	<u>Peste</u>	<u>Glaciation</u>	<u>Foudroiement</u>

Illusions

Talent requis : Illusions mineures. Les illusions sont des pouvoirs manipulant la fabrique de la réalité afin d'y introduire des éléments imaginés de toute pièce. Certains de ces pouvoirs manipulent la psyché plutôt que la réalité.

Tiers 0		Tiers 2	
<u>Hallucination</u>		<u>Matérialisation</u>	
—		<u>Phantasme</u>	
Tiers 1		Tiers 3	
<u>Hypnose</u>		<u>Image miroir</u>	
<u>Images</u>		<u>Mirage</u>	
<u>Invisibilité</u>		<u>Simulacre</u>	
<u>Simulation</u>		<u>Songe</u>	



Annexe A – Astromancie

L'astromancie est l'art mystique faisant appel au pouvoir des astres lointains afin d'altérer la réalité. Ces astres forment des constellations organisées en signes astrologiques qui régissent certains aspects du monde physique. On peut donc influencer un ou plusieurs aspects de la réalité en évoquant un ou plusieurs signes astrologiques. Ces signes sont décrits dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Pentacle

Le pentacle est un emblème très important de l'astromancie, et sera omniprésent dans les tours de magie. Il illustre plusieurs composantes essentielles de l'astromancie et des tours de magie, en voici une description textuelle. Il est illustré au Chapitre 6 de cet ouvrage.

- Il est composé d'une étoile à cinq branches dans un cercle.
- Le symbole de chaque élément est représenté à l'intérieur d'une branche. À partir de la branche du haut, dans le sens des aiguilles d'une montre, on y retrouve l'Esprit, l'Eau, le Feu, la Terre et l'Air.
- Entre chaque branche se trouve le symbole d'un des cinq cercles de magie. Les cercles de magie sont décrits dans le Chapitre 6 de cet ouvrage. À partir de la branche du haut, à droite, dans le sens des aiguilles d'une montre, on y retrouve la Divination, l'Évocation, la Transmutation, l'Abjuration et l'Envoûtement.
- Sur le cercle extérieur sont représentés les signes astrologiques. 5 signes sont représentés entre chaque branche, pour un total de 25. Les signes opposés sont évidemment représentés en opposition sur le cercle, c'est-à-dire qu'ils ne partagent jamais une branche.
- Au centre de l'étoile, dans le pentagone formé par les traits des branches, est illustré le Soleil.



Tour de Magie

On appelle mage, ou Astromancien, l'individu qui étudie ces signes astrologiques afin d'en comprendre et d'en maîtriser les pouvoirs. Ces érudits se rassemblent dans des écoles de magie qui sont généralement appelées Tour de Magie en raison de leur structure. Il existe plusieurs tours de magie dans le monde, avec des fonctionnements et des particularités qui leur sont propres. En Ouespéro, il en existe un petit nombre, qui sont toutes reliées tout en conservant une certaine indépendance, et qui partagent un fonctionnement commun décrit dans cette annexe.

Ces tours de magie sont souvent surnommées Observatoire puisqu'elles sont utilisées afin d'observer les corps célestes. On y retrouve des Éphémérides, des tables astronomiques consistant en des gravures à même la pierre. Ces gravures représentent les astres, leur position, les constellations, et toute information succincte et jugée pertinente par les mages.

Umyd Gaya

La plus ancienne tour de magie de l'Ouespéro se nomme *Umyd Gaya*, qui signifie « Vif-Espoir » dans la langue de ses fondateurs antiques. Elle est située dans la cité-État de Narandar, une cité autonome et n'ayant jamais été conquise, administrée par sa tour de magie. Cette cité et sa tour de magie ont été construites promptement à la suite du déclin de l'Ancien-Monde. Elles sont des copies conformes de la cité de Varbonie (signifie « harmonie » dans la langue de l'Ancien-Monde) et de sa tour de magie, situées dans l'Ancien-Monde, et détruites peu avant la fondation de Narandar.

Narandar est la cité-sœur de Kaku, la capitale du royaume régnant sur la région englobant Narandar. Cette région se trouve à l'extrême-Est du continent, au Sud des montagnes de Kroumir et au Nord du Haut-plateau Utarmien. Cette région se trouve à l'Ouest de la mer Morne et est bordée à l'Est par la mer Abyssale. En raison de sa localisation, cette région accueille des visiteurs de partout dans le monde. Pour cette raison, elle est très prospère et considérée comme essentielle à l'accumulation, la préservation et le partage des savoirs.



La Tour d'Umyd Gaya et de la cité-État de Narandar — illustration par elleymenta

Rites initiatiques

Les rites initiatiques jouent un rôle important pour les érudits des tours de magie. C'est par ces rites qu'ils se démarquent de leurs comparses et qu'ils gravissent les échelons. Tout individu étudiant dans une tour de magie prend le rang d'Adepté. Lorsqu'un individu reste à une tour dans la poursuite d'un rang supérieur, il prend le rang d'Aspirant.

Cérémonie d'Initiation

Ce premier rite est le plus important et le premier rite accompli par les Aspirants. Pendant cette cérémonie, les Aspirants doivent entre autres prêter les Trois-Serments suivants. Ils doivent également joindre une des sept maisons. À la fin de cette cérémonie, ils prennent le rang d'Initié et reçoivent une robe de la couleur de leur maison.

Trois-Serments

En brisant les Trois-Serments ou en agissant délibérément contre sa tour de magie, le mage s'expose à la Désactivation, un processus douloureux consistant à couper son lien temporairement ou de manière permanente avec sa magie et ses pouvoirs. Ce châtiment est réservé aux pires criminels ou aux récalcitrants à outrance.

- **Vérité.** Les mages ont droit au silence et peuvent omettre des détails lorsqu'ils sont interrogés, mais il leur est interdit de mentir.
- **Pacifisme.** Les mages doivent se servir de leur magie avec parcimonie et doivent régler leurs conflits d'une manière non violente. Il leur est défendu d'utiliser leur magie contre quelconque créature n'étant pas de nature fondamentalement mauvaise.
- **Prudence.** Les mages ne doivent pas se servir de la magie afin de fabriquer une arme permettant de tuer une autre personne ou créature.

Sept maisons

Chaque maison joue un rôle précis au sein de sa tour de magie. Une couleur est associée à chaque maison, et les vêtements de ses membres portent cette couleur. Il n'est pas rare qu'un Initié agrmente son accoutrement d'un traditionnel chapeau pointu à base ronde de la même couleur que sa robe.

- **Robe Ambrée.** Les membres de cette maison se spécialisent dans la guérison des malades et des blessés. Ils tâchent également d'offrir une sépulture digne aux défunts.
- **Robe Argentée.** Les membres de cette maison développent et enseignent la philosophie et la logique afin d'enrichir les esprits.
- **Robe Azure.** Les membres de cette maison travaillent à faire triompher la justice et la vérité. Ils viennent en aide à ceux qui sont dans le besoin.
- **Robe Écarlate.** Les membres de cette maison collectent des informations à propos des forces du mal menaçant le monde et agissent contre ces forces.
- **Robe Émeraude.** Les membres de cette maison sont l'armée de leur tour, ils défendent celles-ci, autant ses installations que ses résidents et sa philosophie.
- **Robe de Fer.** Les membres de cette maison visent à agir en tant que conseillers, médiateurs et négociateurs auprès des acteurs géopolitiques. Ils favorisent la paix et la diplomatie aux conflits violents.
- **Robe Marron.** Les membres de cette maison désirent recueillir la connaissance et le savoir, et les protéger de ceux qui veulent les faire disparaître.

Cérémonie d'Allégeance

L'Initié a accès à un cursus plus étendu que les Adeptes et Aspirants. En plus de l'astromancie, il peut étudier par exemple l'alchimie, les arts oratoires, la botanique, les créatures magiques, l'histoire, la politique et les stratégies militaires. Il côtoiera des mentors membres des cinq cercles de magie et devra choisir un cercle auquel il devra prêter allégeance, acquérant ainsi le titre de Dévoué. Il lui sera par la suite impossible de changer d'allégeance pour un autre cercle de magie. En prêtant allégeance, il acquiert une capacité en fonction du cercle sélectionné.

Cercle d'Abjuration

Garde partagée. Lorsque le personnage voit une créature recevoir des points de dégâts, s'il n'est pas incapable et que cette créature est située à 9 mètres ou moins de sa position, il peut partager sa garde magique avec celle-ci. Il utilise sa réaction et absorbe les points de dégâts. Si les points de dégâts absorbés sont supérieurs à ceux de la garde, la créature reçoit les points de dégâts restants.

Cercle de Divination

Expert divinateur. Lorsque le personnage canalise un pouvoir de Divination, cela lui en coûte que la moitié des points d'Énergie qu'il devrait normalement dépenser.

Cercle d'Envoûtement

Charme naturel. Lorsque le personnage est victime d'une attaque effectuée par une créature située à 6 mètres ou moins de sa position qu'il peut voir et qu'il n'est pas incapable, alors il peut utiliser sa réaction afin de tenter de rediriger l'attaque contre une autre créature dans la portée de l'attaque, avant de savoir si l'attaque réussit ou échoue. L'adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. En cas d'échec, l'attaque est redirigée. L'attaquant peut choisir une créature de son choix, à l'exception de lui-même et du personnage. Si le jet de sauvegarde réussit, le personnage ne peut réutiliser cette capacité contre l'adversaire pendant les 24 prochaines heures. Les créatures immunisées aux charmes ne sont pas affectées par cette capacité.

Cercle d'Invocation

Invocation efficace. Lorsque le personnage canalise un pouvoir d'Évocation de tiers 0 et que sa ou ses cibles réussissent le jet de sauvegarde, si elles ne recevraient aucun point de dégât, alors elles reçoivent la moitié des points de dégâts, sans toutefois souffrir des autres effets du pouvoir.

Cercle de Transmutation

Pierre de transmutateur. Le personnage peut fabriquer une pierre de transmutateur magique en accomplissant un rituel d'une durée de 8 heures. S'il fabrique une nouvelle pierre, l'ancienne devient une simple pierre non magique. Il peut bénéficier des effets de sa pierre ou la confier à une autre créature afin de faire bénéficier de ces effets à cette créature. Au moment de la fabrication et chaque fois qu'il canalise un pouvoir de Transmutation, il peut appliquer un des effets suivants s'il touche sa pierre en même temps.

- Le porteur acquiert une vision nocturne de 18 mètres.
- Si le porteur n'est pas encombré, sa vitesse augmente de 3 mètres (2 cases) par seconde.
- Le porteur remplace son rang de *Résistance* par le double de son tiers de personnage, si ce nombre est supérieur à son rang de *Résistance*.
- Le porteur acquiert la résistance à un type de dégâts parmi la liste suivante, au choix du mage : acide, électricité, feu, froid ou tonnerre.

Cérémonie d'Élévation

Lorsqu'un mage Dévoué est jugé prêt par les mentors de son cercle de magie, alors il peut tenter un examen très difficile et sans préparation imposé par ses mentors. En cas de réussite, il peut poursuivre avec la Cérémonie d'Élévation, qui lui permet d'acquérir le titre de Haut Mage et lui donne accès à l'ensemble des pouvoirs et des savoirs de son cercle de magie. Il acquiert deux capacités en fonction de son cercle de magie.

Cercle d'Abjuration

Abjuration totale. Lorsque le personnage canalise un pouvoir d'Abjuration, il ajoute une seconde fois son modificateur d'Esprit à son test d'*Occultisme*.

Résistance magique. Lorsque le personnage est victime d'un pouvoir, il se voit conférer l'avantage à son jet de sauvegarde contre ce pouvoir.

Cercle de Divination

Prophétie. Le personnage peut désormais effectuer quatre prédictions par jour plutôt que deux.

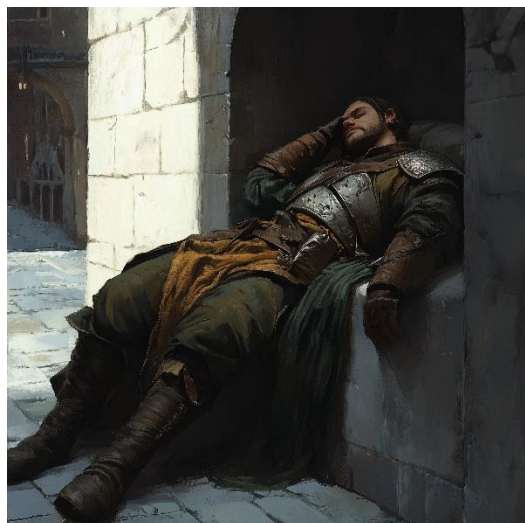
Vision magique. Par une action, le personnage acquiert un des effets suivants. Il perd cet effet s'il tombe incapable, ou qu'il effectue une halte ou une nuit de sommeil. Il doit effectuer une halte ou compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

- Le personnage acquiert une vision nocturne de 18 mètres.
- Le personnage peut voir dans la dimension spirituelle à une distance de 18 mètres.
- Le personnage peut lire toute langue.
- Le personnage peut voir toute créature invisible située à 3 mètres ou moins de sa position s'il n'y a pas d'obstacle physique tel un mur le séparant de cette créature.

Cercle d'Envoûtement

Envoûtement partagé. Lorsque le personnage canalise un pouvoir d'Envoûtement de tiers 1 ou plus, si le pouvoir ne cible qu'une seule créature, il peut cibler deux créatures différentes avec ce même pouvoir.

Trou de mémoire. Lorsque le personnage canalise un pouvoir d'Envoûtement contre une ou plusieurs créatures, il peut altérer le pouvoir afin que les créatures ne sachent pas qu'elles ont été charmées. Également, avant qu'un pouvoir d'Envoûtement prenne fin, il peut utiliser sa réaction afin de faire oublier



à une créature un certain temps pendant lequel elle a été charmée, s'il lui a fait oublier qu'elle a été charmée. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Investigation* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. Si elle échoue le test, la créature oublie un nombre d'heures pendant lesquelles elle a été charmée égal à 1 additionné au modificateur de Présence du personnage (minimum 1). Le personnage peut lui faire oublier un nombre d'heures inférieur à ce nombre, mais le nombre d'heures oubliées ne peut dépasser la durée du pouvoir. C'est le personnage qui choisit les souvenirs qu'il efface de la mémoire de la créature au moment où il utilise sa réaction.

Cercle d'Invocation

Canalisation exagérée. Lorsque le personnage canalise un pouvoir d'Invocation de tiers 1 ou 2 infligeant des points de dégâts, il peut remplacer les dés de dégâts par leur valeur maximale. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité sans pénalité. S'il réutilise cette capacité avant d'avoir complété une nuit de sommeil, il reçoit 6d6 points de dégâts nécrotiques immédiatement après avoir canalisé le pouvoir. Ces points de dégâts ignorent la résistance et l'immunité. Il dépense un nombre égal en points d'Énergie.

Invocation supérieure. Lorsque le personnage canalise un pouvoir d'Invocation infligeant des points de dégâts, il peut ajouter son modificateur d'Intellect (minimum 1) aux points de dégâts infligés.

Cercle de Transmutation

Maître transmutateur. Le personnage peut utiliser deux actions afin de consommer l'énergie contenue dans sa pierre de transmutateur et de produire un des effets suivants. Lorsqu'il en fait ainsi, sa pierre est réduite en poussière et il doit dépenser un certain nombre de points d'Énergie en fonction de l'effet sélectionné. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

- Un objet non magique entrant dans un cube de 1,5 mètres d'arête est transformé en un autre objet non magique de taille et de poids similaire, de valeur inférieure ou égale. Il doit dépenser 32 points d'Énergie et doit manipuler l'objet pendant 10 minutes avant la transformation.
- Le personnage doit dépenser 24 points d'Énergie. La créature bénéficiant des effets de la pierre se voit guérie de tout poison, de toute maladie et libérée de toute malédiction. Elle récupère également 50 points de Vitalité. Elle récupère l'excédent en points d'Énergie. La pierre de transmutateur fait office de poussière de diamant, mais afin de réutiliser cette capacité, il doit faire absorber pour 100 deniers de poussière de diamant à sa pierre.
- Le personnage canalise le niveau 6 du pouvoir Résurrection, dépensant 60 points d'Énergie. Sa pierre de transmutateur fait office de diamants, mais afin de réutiliser cette capacité, il doit faire absorber pour 500 deniers de poussière de diamant à sa pierre.
- L'apparence de la créature bénéficiant des effets de la pierre rajeunit de 3d10 années. Le personnage doit dépenser un nombre égal en points d'Énergie. Cet effet n'augmente pas la durée de vie de la créature et ne retire pas les pénalités imposées par l'âge. L'âge de la créature ne peut descendre en bas de 13 ans.

Métamorphe. Le personnage acquiert gratuitement le pouvoir Polymorphisme. S'il connaît déjà le pouvoir, il peut le remplacer par un pouvoir de Transmutation de son choix de tiers 1 ou plus. S'il choisit un pouvoir de tiers 2 ou de tiers 3, alors il doit dépenser la différence en points de talent. Une fois par jour, il peut canaliser ce pouvoir sans dépenser de points d'Énergie afin d'assumer la forme d'une bête de niveau 1 ou moins. Il ne peut que canaliser le pouvoir de cette manière sur lui-même et doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité. S'il canalise le pouvoir en dépensant des points d'Énergie, le pouvoir fonctionne normalement.



Annexe C – Domaines divins

Lorsque le personnage acquiert le talent Spiritualité, il sélectionne un domaine divin ou un domaine d'animisme. Il ne peut acquérir qu'un seul de ces domaines et ne peut jamais changer celui-ci. Lorsqu'il sélectionne un domaine divin, il acquiert la capacité de tiers 0 de ce domaine divin, un pouvoir associé à celui-ci et peut désormais acquérir les pouvoirs de tiers 0 de ce domaine. Les domaines divins sont décrits ci-dessous.

Lorsqu'il acquiert la spécialisation Clerc, il acquiert la capacité de tiers 1 de ce domaine divin et peut désormais invoquer le pouvoir divin de ce domaine. Lorsqu'il acquiert la spécialisation Prêtre, il acquiert la capacité de tiers 2 de ce domaine et peut désormais effectuer une attaque divine infligeant des points de dégâts du type spécifié par ce domaine.

Arcanes

Les divinités appartenant à ce domaine s'intéressent à la magie ainsi qu'à la connaissance des mystères et des secrets.

Type de dégâts de l'**Attaque divine** : force

Astrologue novice (tiers 0)

Afin de bénéficier de cette capacité, le personnage doit posséder un grimoire d'une valeur minimale de 50 deniers. Il acquiert gratuitement un pouvoir d'astromancie de tiers 0. Il sélectionne un des signes astrologiques associés à ce pouvoir et transcrit gratuitement ce signe dans son grimoire. Il transcrit également gratuitement le signe opposé au signe sélectionné.

Astrologue initié (tiers 1)

Le personnage sélectionne un pouvoir d'astromancie de tiers 1. S'il a déjà transcrit dans son grimoire le signe astrologique associé à ce pouvoir, il acquiert gratuitement et instantanément ce pouvoir. Sinon, il doit utiliser son pouvoir divin afin d'effectuer un rituel divin d'une durée minimale d'une heure. À la fin de ce rituel, le signe astrologique associé à ce pouvoir ainsi que le signe opposé lui sont révélés, et sont magiquement transcrits dans son grimoire. Il acquiert ensuite gratuitement le pouvoir sélectionné.

Pouvoir divin : Abjuration arcane

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière blâmant une créature appartenant à un des types suivants : aberration, céleste, élémentaire, fée ou infernal. La cible doit être située à 9 mètres au moins du personnage, et elle doit le voir ou l'entendre. Si elle échoue un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage, elle est repoussée par celui-ci (voir le talent Renvoi des morts-vivants). Si le niveau de la cible est inférieur ou égal au tiers du personnage, elle est bannie dans une autre dimension (voir le niveau 3 du pouvoir Bannissement) pendant une minute si elle échoue le jet de sauvegarde.

Briseur de sorts (tiers 2)

Lorsque le personnage canalise un pouvoir et qu'une créature récupère des points de Vitalité en raison de ce pouvoir, il peut également arrêter un pouvoir actif sur la cible. Le niveau du pouvoir sélectionné doit être inférieur ou égal au niveau du pouvoir canalisé par le personnage.

Forge

Les divinités appartenant à ce domaine sont intéressées aux métaux et au métier de forgeron. Elles s'associent à la patience et aux œuvres créatrices et artisanales.

Type de dégâts de l'**Attaque divine** : feu

Artisan divin (tiers 0)

Le personnage acquiert gratuitement le talent Artisanat et est formé à l'utilisation des outils de forgeron, même si son rang d'*Artisanat* est 0.

Grâce du forgeron (tiers 1)

Une fois par jour, le personnage peut effectuer un rituel d'une durée minimale de 10 minutes afin de consacrer une arme, un bouclier ou une pièce d'armure. À la fin du rituel, il choisit un nombre inférieur ou égal à son tiers de personnage (entre 1 et 3) et effectue un test d'*Artisanat*. Il peut substituer son modificateur de Coordination à son modificateur d'Esprit pour ce test. Le degré de difficulté varie en fonction du nombre sélectionné (1 : 15, 2 : 20, 3 : 25). S'il réussit le test, l'équipement devient magique, et il confère bonus égal au nombre sélectionné (+1, +2 ou +3) au test des attaques effectuées en maniant cette arme et aux points de dégâts infligés, ou aux points de Défense conférés par le bouclier ou l'armure. L'effet dure pendant 24 heures ou jusqu'à ce que le personnage effectue le rituel à nouveau. Lorsqu'il a effectué le rituel, il doit compléter une nuit de sommeil afin de l'effectuer à nouveau, peu importe le résultat du test d'*Artisanat*.

Pouvoir divin : Grâce de l'artisan

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin pendant une heure en présentant son symbole divin à du métal brut afin de fabriquer un objet non magique d'une valeur de 100 deniers ou moins. La valeur du métal brut doit être supérieure ou égale à la valeur de l'objet, et l'objet doit être composé partiellement ou complètement de métal. À la fin de l'heure, le métal est transformé en l'objet dans une case inoccupée adjacente à celle du personnage. Il peut fabriquer la réplique d'un objet existant s'il possède l'original.

Âme des flammes (tiers 2)

Le personnage acquiert la résistance aux points de dégâts de feu. Également, lorsqu'il porte une armure lourde, il se voit conférer un bonus de +1 à sa Défense.



Guerre

Les divinités appartenant à ce domaine s'intéressent à la violence et au combat, aux conflits armés, parfois à la cruauté, souvent au courage. Ses disciples sont bien souvent de grands guerriers.



Type de dégâts de l'**Attaque divine** : tonnerre

Farouche guerrier (tiers 0)

Le personnage peut acquérir à rabais les talents Mêlée et Formation martiale.

Prêtre de guerre (tiers 1)

Lorsque le personnage effectue l'activité **Attaque** à son tour, il peut annuler la pénalité infligée par les attaques multiples. 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 réutiliser cette capacité.

Pouvoir divin : Frappe guidée

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin en action libre afin de présenter son symbole divin en récitant une courte prière de combat lorsqu'il effectue une attaque. Il se voit conférer un bonus de +10 à son test d'attaque. Il peut utiliser cette capacité après avoir jeté les dés, mais avant de savoir si le test est d'attaque est réussi ou échoué.

Frappe glorieuse (tiers 2)

Lorsqu'une créature alliée au personnage effectue une attaque, le personnage peut utiliser en réaction son pouvoir divin Frappe guidée afin de conférer un bonus de +10 au test de l'attaque. Il peut utiliser cette capacité après le jet de dés, mais avant de savoir si le test d'attaque est réussi ou échoué.

Lumière

Les divinités appartenant à ce domaine s'intéressent au renouveau, à la renaissance et à la vérité, ainsi qu'aux vertus divines, soit la Fortitude, la Justice, la Prudence et la Tempérance. Ils sont souvent associés au Soleil.

Type de dégâts de l'**Attaque divine** : radiant

Incarnation de la lumière (tiers 0)

Le personnage acquiert gratuitement le pouvoir Lumière.

Garde lumineuse (tiers 1)

Lorsque le personnage est victime d'une créature qu'il peut voir située à 9 mètres ou moins de sa position, il peut utiliser sa réaction afin de dégager un éclair de lumière vive, infligeant le désavantage au test de l'attaque. Une créature immunisée à l'aveuglement est immunisée à cette capacité. Le personnage 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.

Pouvoir divin : Aube

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière lumineuse. Il dissipe les ténèbres dans un rayon de 9 mètres et toute créature hostile à celui-ci dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Une créature reçoit 1d10 points de dégâts radiants additionnés à la Puissance du personnage en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite. Une créature totalement à l'abri du personnage n'est pas affectée.

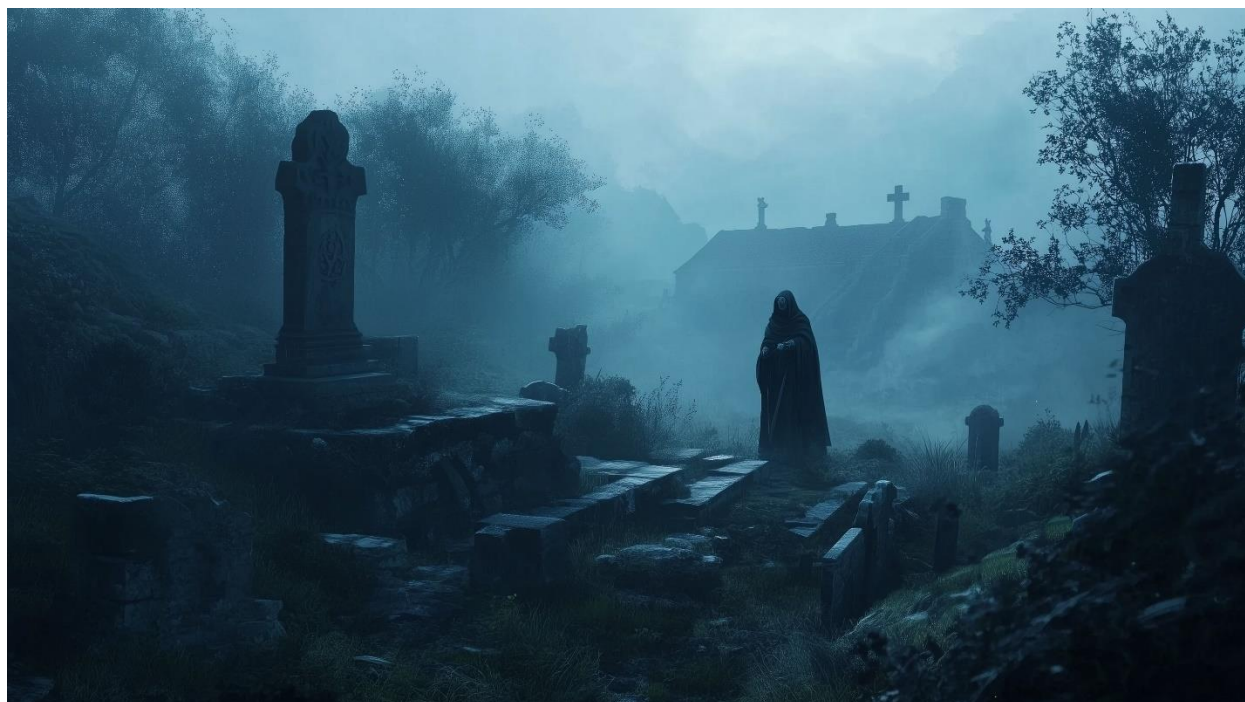
Garde supérieure (tiers 2)

Le personnage peut désormais utiliser la capacité Garde lumineuse afin de protéger un allié situé à 9 mètres ou moins de sa position.



Mort

Les divinités appartenant à ce domaine sont intéressées par le cycle de la vie et de la mort. Certaines protègent les cimetières et rites funéraires, alors que d'autres sont fascinées par les morts-vivants.



Type de dégâts de l'**Attaque divine** : nécrotique

Cycle de la vie (tiers 0)

Lorsque le personnage canalise un pouvoir et qu'une créature agonisante récupère des points de Vitalité en raison de ce pouvoir, alors les dés de guérison sont remplacés par leur valeur maximale.

Yeux de la Mort (tiers 1)

Par une action, permet au personnage de détecter la présence et l'emplacement précis des morts-vivants situés à 18 mètres ou moins de sa position jusqu'à la fin de son prochain jour. La détection pénètre toute barrière, mais elle ne détecte pas les morts-vivants protégés contre la détection. 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.

Pouvoir divin : Tombeau

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière de mort ciblant une créature qu'il peut voir et située à 9 mètres ou moins de sa position. Jusqu'à la fin du prochain tour du personnage, la prochaine attaque réussie contre cette créature par le personnage ou un allié inflige le double des points de dégâts. Les points de dégâts de cette attaque ne sont pas réduits par les résistances de la cible.

Cycle de la mort (tiers 2)

Lorsque le personnage canalise un pouvoir et qu'une créature reçoit des points de dégâts nécrotiques en raison de ce pouvoir, alors ces points de dégâts ne sont pas réduits par les résistances de la cible.

Nature

Les divinités appartenant à ce domaine sont intéressées par la nature, les terres sauvages, la faune et la flore de ces environnements, et sont des protecteurs de ces éléments naturels.

Type de dégâts de l'**Attaque divine** : poison

Acolyte de la nature (tiers 0)

Le personnage peut acquérir à rabais le talent Survie. S'il a déjà acquis ou lorsqu'il acquiert ce talent, il acquiert également instantanément et gratuitement un pouvoir de tiers 0 d'animisme de son choix.

Gardien sauvage (tiers 1)

Le personnage peut acquérir à rabais les talents Mêlée, Formation martiale et Cuirassé.

Pouvoir divin : Allié de la nature

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière à la nature. Toute créature naturelle (bêtes et plantes) situées à 9 mètres ou moins du personnage doivent effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. En cas d'échec, une créature est charmée par le personnage pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle reçoive des points de dégâts. Pendant qu'elle est charmée, elle est amicale envers le personnage et ses alliés.

Protection élémentaire (tiers 2)

Lorsqu'un allié du personnage situé à 9 mètres ou moins de sa position est victime de points de dégâts élémentaires (acide, électricité, feu, froid ou tonnerre), le personnage peut utiliser sa réaction afin de réduire de moitié les points de dégâts reçus par l'allié.



Ordre

Les divinités appartenant à ce domaine s'intéressent à la discipline, à la philosophie, à la justice et à la paix. Leurs fervents sont associés aux institutions législatives, aux tribunaux et à la diplomatie.



Type de dégâts de l'**Attaque divine** : psychique

Négociateur (tiers 0)

Le personnage peut acquérir à rabais les talents Diplomatie et Intuition.

Voix de l'autorité (tiers 1)

Lorsque le personnage canalise un pouvoir ciblant un ou plusieurs alliés, chaque créature alliée ciblée par le pouvoir peut utiliser sa réaction afin d'effectuer une attaque de mêlée contre une créature qu'elle peut voir. La cible de l'attaque doit se trouver à 9 mètres ou moins du personnage. L'allié ajoute en bonus au test de l'attaque un dé en fonction du tiers du personnage : 1d4 (tiers 1), 1d6 (tiers 2) ou 1d8 (tiers 3).

Pouvoir divin : Exigence

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière d'autorité. Toute créature située à 9 mètres ou moins du personnage, sélectionnée par le personnage, et pouvant voir ou entendre celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. Une créature échouant le jet de sauvegarde est charmée par le personnage pendant la prochaine minute ou jusqu'à ce qu'elle reçoive des points de dégâts. Lorsqu'une créature échoue le jet de sauvegarde, le personnage peut exiger de celle-ci qu'elle lâche instantanément les objets qu'elle tient en action libre.

Liaison protectrice (tiers 2)

Lorsqu'une créature alliée au personnage est victime d'une attaque, le personnage ou un autre de ses alliés peut utiliser sa réaction afin de se téléporter à la position de la victime de l'attaque. La créature se téléportant doit se trouver à 9 mètres ou moins de la case occupée par la créature victime de l'attaque. La créature se téléportant reçoit les points de dégâts à la place de la victime de l'attaque. La victime de l'attaque est ensuite éjectée dans une case adjacente, tombant renversée au sol. Une case adjacente doit être libre afin de pouvoir utiliser cette capacité.

Savoir

Les divinités appartenant à ce domaine s'intéressent à l'apprentissage et à la connaissance, et ses adeptes sont associés aux grandes universités et bibliothèques.

Type de dégâts de l'**Attaque divine** : acide

Grâce du savoir (tiers 0)

Le personnage peut acquérir à rabais les talents Connaissance et Linguistique.

Bénédiction de l'apprentissage (tiers 1)

Le personnage se voit conférer un bonus à ses tests de *Connaissance* égal à son tiers de personnage. Également, chaque fois que son tiers de personnage augmente, incluant au moment de l'acquisition de cette capacité, sa prochaine acquisition du talent Langue supplémentaire est à rabais.

Pouvoir divin : Savoir ancien

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière temporelle. Il sélectionne une compétence ou des outils pour lesquels son rang est inférieur au double de son tiers de personnage. Pendant les 10 prochaines minutes, il remplace son rang par le double de son tiers de personnage lorsqu'il effectue un test de cette compétence ou en utilisant ces outils.

Lecture de la pensée (tiers 2)

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter silencieusement son symbole à une créature qu'il peut voir et située à 18 mètres ou moins de sa position. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. En cas de réussite, le personnage ne peut réutiliser cette capacité contre cette créature pendant les 24 prochaines heures et celle-ci sait que le personnage a tenté d'accéder à ses pensées. En cas d'échec, la créature ne sait pas que le personnage peut lire ses pensées pendant la prochaine minute. Celui-ci peut lire ses pensées en surface (ses émotions actuelles et ce à quoi elle pense activement) tant qu'elle reste à 18 mètres ou moins du personnage. Pendant cette minute, si le personnage canalise le niveau 3 du pouvoir Coercition contre cette créature afin de lui suggérer un cours d'action, cette capacité arrête. En revanche, le personnage réussit automatiquement le jet d'*Occultisme*, la cible échoue automatique le jet de sauvegarde de *Discipline*, et la dépense en points d'Énergie afin de canaliser le pouvoir est réduite de moitié.



Supercherie

Les divinités appartenant à ce domaine sont intéressées par aux subterfuges, aux farces et à la ruse. Leurs disciples sont bien souvent des espions, des voleurs, des assassins et des libérateurs. Ces divinités sont parfois associées à la nuit, à l'obscurité et à Lune.

Type de dégâts de l'**Attaque divine** : froid

Subterfuge (tiers 0)

Par une action, le personnage peut toucher une créature consentante afin de lui conférer l'avantage à ses tests de *Furtivité* pendant la prochaine heure. Si le personnage réutilise cette capacité, l'avantage est transféré à la nouvelle cible.

Yeux de la Nuit (tiers 1)

Le personnage acquiert une vision nocturne à une distance de 90 mètres. Il voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté. Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs. Il peut partager cette vision pendant une heure aux créatures de son choix qu'il peut voir et situées à 3 mètres ou moins de sa position. Le nombre maximal de créatures qu'il peut cibler est égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1). Il doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer cette capacité.

Pouvoir divin : Crépuscule

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière au crépuscule. Pendant la prochaine minute ou jusqu'à ce qu'il devienne incapable, Il dégage une aura de crépuscule dans un rayon de 9 mètres. Lorsqu'une créature termine son tour dans la zone, le personnage peut utiliser sa réaction afin de lui conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal à sa Puissance ou de terminer un effet de charme ou de peur affligeant cette créature.

Manteau des ombres (tiers 2)

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin par une action afin de présenter son symbole divin en récitant une prière de ruse. Il devient invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Il redevient visible s'il effectue une attaque ou canalise un pouvoir. Alternativement, il crée une parfaite illusion de lui-même pendant une minute. Il doit se concentrer sur cette illusion, et celle-ci disparaît s'il perd sa concentration. L'illusion apparaît dans une case libre située à 9 mètres ou moins de sa position. S'il se trouve à 36 mètres ou moins de celle-ci, il peut utiliser une action afin de permettre à l'illusion d'effectuer l'activité **Déplacement**. Lorsque l'illusion est présente, il peut canaliser des pouvoirs au-travers de celle-ci, mais il ne partage pas ses sens avec celle-ci. Également, lorsque le personnage et son illusion se trouvent dans une case adjacente à une créature, le personnage se voit conférer l'avantage au test des attaques dirigées contre cette créature.



Tempête

Les divinités appartenant à ce domaine sont intéressées par les cieux, les mers, les tempêtes et les catastrophes naturelles tels les tremblements de terre. On leur attribue la responsabilité du climat et de la météo.



Type de dégâts de l'**Attaque divine** : électricité

Guerrier agité (tiers 0)

Le personnage peut acquérir à rabais les talents Mêlée et Formation martiale.

Furie de la tempête (tiers 1)

Lorsque le personnage est victime d'une attaque effectuée par une créature qu'il peut voir et située dans une case adjacente à la sienne, il peut utiliser sa réaction afin d'imposer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* à celle-ci, opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. La créature reçoit 1d6 points de dégâts électriques additionnés à la moitié de la Puissance du personnage en cas d'échec, ou la moitié des points de dégâts en cas de réussite. Le personnage 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.

Pouvoir divin : Courroux destructif

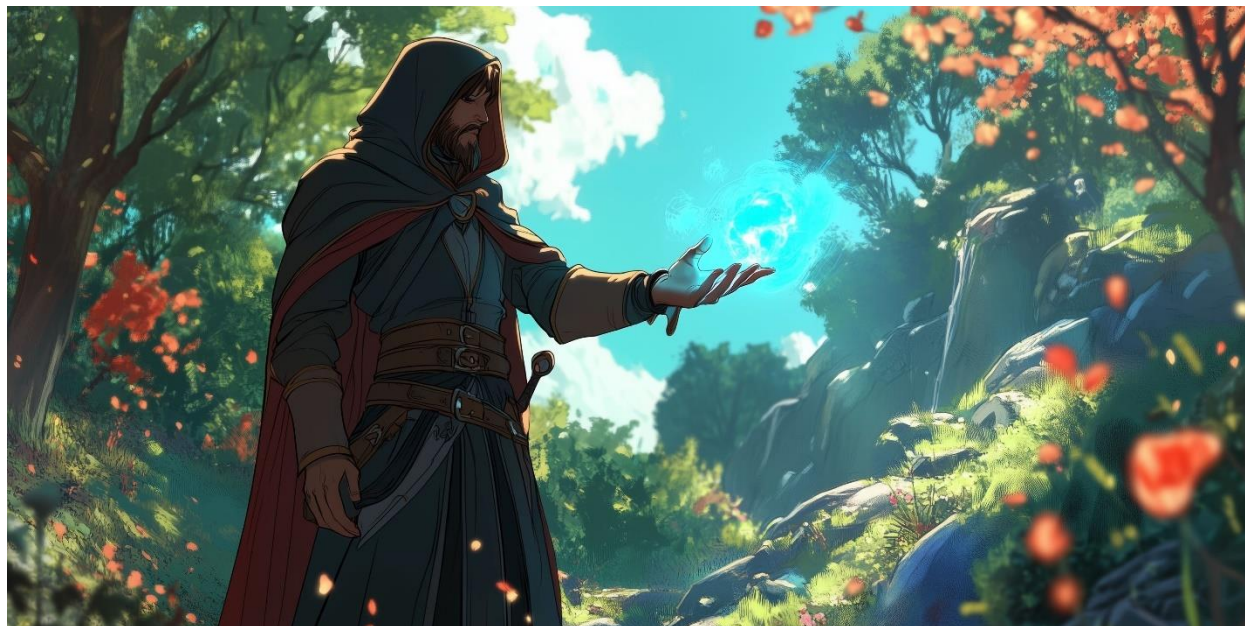
Permet au personnage d'utiliser son pouvoir divin en action libre afin de présenter son symbole divin en récitant une courte prière de jugement divin lorsqu'il effectue des points de dégâts électriques ou de tonnerre. Lorsqu'il en fait ainsi, les dés sont remplacés par leur valeur maximale.

Frappe tonitruante (tiers 2)

Lorsque le personnage effectue des points de dégâts électriques à une créature de grande taille ou moindre, il peut également repousser celle-ci de 3 mètres.

Vie

Les divinités appartenant à ce domaine sont intéressées par la vie, la santé et la guérison. Leurs disciples protègent et viennent en aide à ceux dans le besoin et s'opposent aux forces de la mort et aux morts-vivants.



Type de dégâts de l'**Attaque divine** : contondant, perçant ou tranchant

Protecteur de la vie (tiers 0)

Le personnage peut acquérir à rabais les talents Mêlée et Formation martiale.

Disciple de la vie (tiers 1)

Lorsque le personnage canalise un pouvoir et qu'une créature récupère des points de Vitalité en raison de ce pouvoir, alors cette créature récupère un nombre de points de Vitalité supplémentaires égal au niveau du pouvoir canalisé par le personnage.

Pouvoir divin : Rétablissement

Permet au personnage d'utiliser son pouvoir en divin par une action en récitant une prière de guérison. Il multiplie sa Puissance par son tiers de personnage. Il peut guérir toute créature qu'il peut voir et située à 9 mètres ou moins de sa position et répartissant ce nombre parmi celles-ci. Les points de Vitalité d'une créature ne peuvent remonter à une valeur supérieure à la moitié des points de Vitalité maximaux de cette créature. Les morts-vivants et constructions ne sont pas affectés par cette capacité.

Faveur du guérisseur (tiers 2)

Lorsque le personnage canalise un pouvoir et qu'une créature récupère des points de Vitalité en raison de ce pouvoir, le personnage récupère également un nombre de points de Vitalité égal au niveau du pouvoir qu'il a canalisé.



Annexe D – Domaines d’animisme

Lorsque le personnage acquiert le talent Spiritualité, il sélectionne un domaine divin ou un domaine d’animisme. Il ne peut acquérir qu’un seul de ces domaines et ne peut jamais changer celui-ci. Lorsqu’il sélectionne un domaine d’animisme, il acquiert la capacité de tiers 0 de ce domaine, un pouvoir associé à celui-ci et peut désormais acquérir les pouvoirs de tiers 0 de ce domaine. Les domaines d’animisme sont décrits ci-dessous.

Lorsqu’il acquiert la spécialisation Animiste, il acquiert la capacité de tiers 1 de ce domaine d’animisme. Les domaines d’animisme se divisent en deux catégories : les domaines spirituels ainsi que les domaines naturels. Les domaines spirituels lui permettent d’acquérir les spécialisations Chaman et Totem, qui lui confèrent respectivement une capacité de tiers 2 et deux capacités de tiers 3 associées à ce domaine. Les domaines naturels lui permettent d’acquérir les spécialisations Druide et Archidruide, qui lui confère respectivement une capacité de tiers 2 et deux capacités de tiers 3 associées à ce domaine.

Ancêtres (spirituel)

Les esprits appartenant à ce domaine sont associés aux ancêtres, au passé et à la mémoire de la terre. Les animistes s’identifiant à ce domaine accordent de l’importance et protègent ces éléments, et se rencontrent à des endroits anciens et intouchés par la civilisation.

Veilleur ancestral (tiers 0)

Le personnage acquiert gratuitement le talent Connaissance. Lorsqu’il effectue un test de *Connaissance*, il ajoute un bonus à ce test un dé en fonction de son tiers de personnage.

Tiers	Bonus	Tiers	Bonus
0	+1d4	2	+1d8
1	+1d6	3	+1d10

Compagnon ancestral (tiers 1)

Lorsque le personnage assume une **Forme sauvage**, il peut plutôt invoquer un compagnon ancestral de taille moyenne. Ce compagnon ne peut avoir qu’une vitesse de marche. Le compagnon apparaît dans une case inoccupée de son choix qu’il peut voir et située à 9 mètres ou moins de sa position. Ce compagnon prend la forme d’une bête préhistorique ou primitive au choix du personnage. Il est amical envers le personnage et ses alliés et obéit à celui-ci.

En situation de combat, la bête possède son propre tour, mais ce tour est effectué immédiatement après celui du personnage. Si elle ne reçoit aucun ordre, la bête n’effectue que l’activité **Défense**. Une fois par tour, par une action, le personnage peut lui donner une commande mentale. Il peut lui donner l’ordre d’effectuer une activité de déplacement (**Déplacement** ou **Pas prudent**) ainsi qu’une activité ne nécessitant qu’une seule action et n’étant pas une activité de déplacement. Si le personnage est incapable, la bête peut agir comme bon lui semble de manière favorable au personnage. Elle peut alors effectuer une activité de déplacement ainsi qu’une activité ne nécessitant qu’une seule action et n’étant pas une activité de déplacement. La bête disparaît après une heure, si ses points de Vitalité chutent à 0, si le personnage meurt, ou s’il réutilise cette capacité.

Canal ancestral (tiers 2)

Lorsque le personnage canalise un pouvoir dont la portée n'est pas Soi, il peut le faire au travers de son compagnon ancestral. De plus, les jets de sauvegarde du compagnon contre les capacités surnaturelles tel un pouvoir se voient conférer l'avantage. Lorsque le compagnon effectue un de jets de sauvegarde afin de réduire de moitié des points de dégâts, le personnage peut utiliser sa réaction. Lorsqu'il en fait ainsi, son compagnon ne reçoit aucun point de dégâts s'il réussit le jet de sauvegarde, et il ne reçoit que la moitié des points de dégâts s'il échoue le jet de sauvegarde.

Fléau ancestral (tiers 3)

Lorsque le personnage utilise une action afin de donner une commande mentale à son compagnon ancestral, il peut dépenser des tranches de 10 points d'Énergie afin de lui conférer un des bonus suivants. Il ne peut dépenser plus de 70 points d'Énergie lorsqu'il utilise cette capacité. Le bonus dure pendant une heure, jusqu'à ce que le compagnon disparaisse ou que le personnage réutilise cette capacité.

- *Béhémoth*. Le compagnon ancestral se voit conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal au nombre de points d'Énergie dépensés. Également, si l'espace dans lequel il se trouve le permet, sa taille devient énorme.
- *Grands pas*. Les vitesses de déplacement du compagnon ancestral augmentent d'un nombre de cases par tour égal au nombre de tranches de 10 points d'Énergie dépensés.
- *Mutilation*. Lorsque le compagnon ancestral inflige des points de dégâts, il inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires additionnés au double du nombre de tranches de 10 points d'Énergie dépensés (ou 2d6 additionnés au nombre de points d'Énergie dépensés divisé par 5).

Titan (tiers 3)

La taille du compagnon ancestral augmente à grande. Le compagnon est également doté d'une vitesse d'escalade ou de nage, au choix du personnage. De plus, une fois par tour, lorsqu'une créature reçoit des points de dégâts en provenance d'une attaque ou d'un pouvoir du personnage, celui-ci peut lui exiger d'effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline* si son compagnon ancestral est invoqué. Si la source des points de dégâts est un pouvoir exigeant un jet de sauvegarde, le même jet de dés est réutilisé. En cas d'échec, la cible est apeurée par le personnage jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Afin d'utiliser cette capacité, le personnage doit voir la cible, et celle-ci doit voir le personnage. La cible voit le personnage prendre l'apparence de son compagnon ancestral. L'effet est une illusion de taille colosse seulement visible par la cible.



Astres (spirituel)

Les esprits appartenant à ce domaine sont associés aux étoiles et aux astres, excluant le Soleil et la Lune. Les animistes s'identifiant à ce domaine observent et cartographient les astres et leurs déplacements. Ils habitent en petites communautés là où ils peuvent facilement observer le ciel nocturne.

Carte des étoiles (tiers 0)

Le personnage acquiert gratuitement le pouvoir Flamme sacrée. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, il tire sa puissance des étoiles plutôt que d'une divinité. Afin de canaliser ce pouvoir, il doit posséder une carte des étoiles, qui peut prendre la forme d'un parchemin, d'une ardoise, d'une peau de bête ou d'un disque de verre ou de cristal. Il peut fabriquer cette carte en effectuant un rituel d'une durée minimale d'une heure. Il doit pouvoir voir le ciel étoilé nocturne afin d'effectuer ce rituel. De plus, lorsqu'il canalise ce pouvoir et que le ciel étoilé nocturne est visible, il ne lui en coûte que la moitié des points d'Énergie.



Forme étoilée (tiers 1)

Lorsque le personnage assume une **Forme sauvage**, il peut plutôt altérer sa forme afin d'acquérir des pouvoirs astraux. Lorsqu'il en fait ainsi, il choisit une des trois constellations suivantes. Le signe astrologique associé apparaît sur sa peau et se met à briller, émettant de la clarté dans un rayon de 3 mètres et de la pénombre dans un rayon de 3 mètres additionnels.

- *Aigle*. Lorsque le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline*, ou d'*Intuition*, d'*Investigation* ou de *Performance* contre une capacité surnaturelle tel un pouvoir, il peut utiliser son test neutre si le résultat du jet de sauvegarde est inférieur au test neutre.
- *Amphore*. Lorsque le personnage canalise un pouvoir et qu'une créature récupère des points de Vitalité en raison de ce pouvoir, alors le personnage et une autre créature de son choix récupèrent un nombre de points de Vitalité égal au tiers du personnage ayant canalisé le pouvoir. Cette autre créature peut être la créature ciblée par le pouvoir de guérison. Le personnage doit la voir et elle doit se situer à 9 mètres ou moins de celui-ci.
- *Archer*. Une fois par tour, par une action, le personnage peut lancer un projectile lumineux en direction d'une créature qu'il peut voir et située à 18 mètres ou moins de sa position. Il effectue une attaque par un test d'*Occultisme*. En cas de réussite, il inflige 1d8 points de dégâts radiants additionnés à sa Puissance.

Présage cosmique (tiers 2)

Lorsqu'il complète une nuit de sommeil, le personnage peut consulter sa carte des étoiles. Il roule un dé pair et peut effectuer une des réactions suivantes pendant les 24 prochaines heures en fonction du résultat. Il peut utiliser cette réaction un nombre de fois égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) et doit compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.

- *Bonheur*. Lorsque le personnage voit une créature située à 9 mètres ou moins de sa position effectuer un test de compétence, il peut utiliser sa réaction afin d'ajouter 1d6 au résultat du test.
- *Malheur*. Lorsque le personnage voit une créature située à 9 mètres ou moins de sa position effectuer un test de compétence, il peut utiliser sa réaction afin de soustraire 1d6 au résultat du test.

Âme étoilée (tiers 3)

Lorsque le personnage assume une **Forme étoilé**, son âme et son corps fusionnent et il devient partiellement incorporel. Il devient résistant aux points de dégâts physiques.

Constellations scintillantes (tiers 3)

Lorsque le personnage assume une **Forme étoilée**, il peut changer de constellation au début de son tour par une action libre. De plus, l'effet de la constellation active est plus puissant.

- *Aigle*. Le personnage peut flotter, et il acquiert une vitesse de vol de 4 cases par tour (6 mètres).
- *Amphore*. La guérison augmente d'un nombre égal au niveau du pouvoir canalisé par le personnage.
- *Archer*. Les points de dégâts augmentent à 2d8 additionnés à la Puissance du personnage.

Berger (spirituel)

Les esprits appartenant à ce domaine sont associés aux forêts, ainsi qu'à la faune et à la flore de ces milieux naturels. Les animistes de ce domaine sont des protecteurs des forêts, et ils se rencontrent loin de la civilisation, dans des bosquets et clairières naturels.

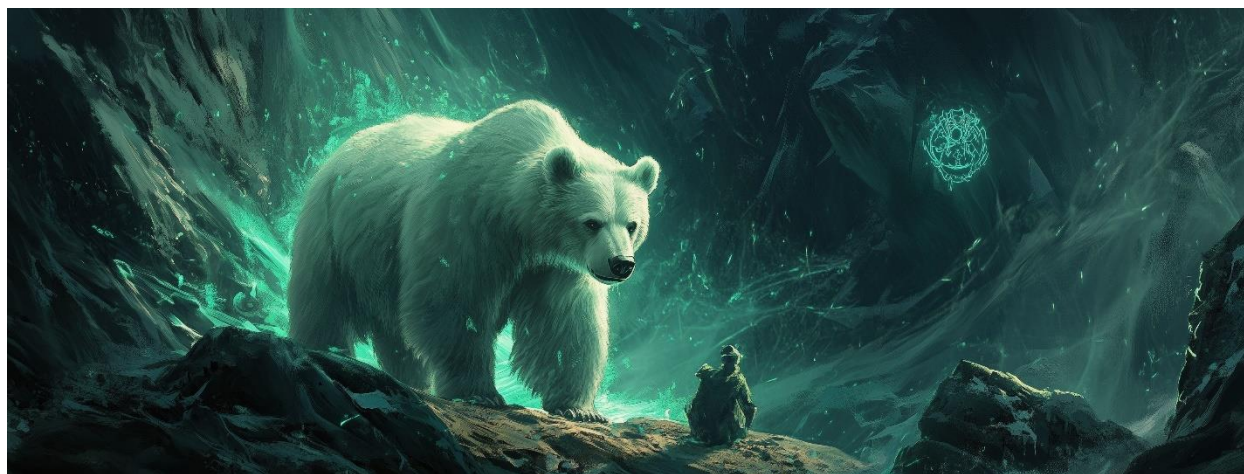
Parole des bois (tiers 0)

Le personnage apprend la langue Sylvestre. De plus, les bêtes peuvent comprendre sa parole, et il peut déchiffrer leurs bruits et mouvements. Il peut comprendre leurs émotions et tisser des liens avec des événements récents vécus par ces bêtes.

Totem (tiers 1)

Une fois par heure, par une action, le personnage peut invoquer un esprit à un point qu'il peut voir et situé à 18 mètres ou moins de sa position. L'esprit dégage une aura de 9 mètres de rayon centré sur ce point pendant une minute, puis disparaît. Il prend l'apparence spectrale de l'animal sélectionné, mais ce n'est ni une créature, ni un objet. Il est intangible et impossible d'interagir avec. Une fois par tour, par une action, le personnage peut déplacer l'esprit d'une distance maximale de 18 mètres. L'aura reste centrée sur l'esprit. Le personnage 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.

- *Faucon*. L'aura confère au personnage et à ses alliés l'avantage à leurs tests de *Perception*. De plus, lorsque le personnage ou une créature alliée dans l'aura est ciblée par une attaque, le personnage peut utiliser sa réaction afin d'affliger du désavantage le test de cette attaque.
- *Licorne*. L'aura confère au personnage et à ses alliés l'avantage aux tests effectués afin de détecter la présence d'une créature se trouvant dans l'aura. De plus, lorsque le personnage canalise un pouvoir et qu'une créature récupère des points de Vitalité en raison de ce pouvoir, alors le personnage et toute créature alliée à l'intérieur de l'aura récupèrent un nombre de points de Vitalité égal à la moitié de la Puissance du personnage.
- *Ours*. L'aura confère au personnage et à ses alliés l'avantage à leurs tests de *Vigueur*. De plus, lorsque l'aura apparaît, le personnage et toute créature au choix du personnage se trouvant dans l'aura se voit conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal à la Puissance du personnage.



Puissantes invocations (tiers 2)

Lorsque le personnage invoque une créature, celle-ci possède un nombre de points de Vitalité supplémentaires égal à la Puissance du personnage. Également, les attaques de cette créature sont considérées magiques lorsque la cible est résistante ou immunisée aux dégâts physiques.



Esprit protecteur (tiers 3)

Lorsqu'une créature invoquée par le personnage termine son tour dans l'aura du **Totem**, celle-ci récupère un nombre de points de Vitalité égal à la moitié de la Puissance du personnage.



Invocations fidèles (tiers 3)

Lorsque les points de Vitalité du personnage chutent à 0, le niveau 5 du pouvoir Êtres de bois est instantanément déclenché. 4 bêtes de niveau 2 ou moins apparaissent à 6 mètres ou moins du personnage. Si elles ne reçoivent pas d'ordre de celui-ci, elles protègent contre ses ennemis. L'effet dure une heure, ne nécessite pas la concentration et peut être dissipé par le personnage par une action libre. Le personnage doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Feu (spirituel)

Les esprits appartenant à ce domaine sont associés au feu, à la destruction et au renouveau apporté par cette destruction. Les animistes s'identifiant à ce domaine considèrent le feu comme un élément sacré, et se rencontrent parfois aux endroits ravagés par un incendie ou un feu de forêt.

Adeptes des flammes (tiers 0)

Le personnage peut acquérir à rabais le pouvoir Contrôle du Feu. Lorsqu'il acquiert ce pouvoir, il peut également acquérir à rabais le pouvoir Carreau de feu.

Invocation incendiaire (tiers 1)

Lorsque le personnage assume une **Forme sauvage**, il peut plutôt invoquer un esprit incendiaire. L'esprit apparaît dans une case inoccupée de son choix qu'il peut voir et située à 9 mètres ou moins de sa position. Toute créature (excluant le personnage) située à 3 mètres ou moins de l'esprit doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* opposé à un test d'*Occultisme* du personnage. En cas d'échec, une créature reçoit 1d6 points de dégâts de feu additionnés à la moitié de la Puissance du personnage.

L'esprit est amical envers le personnage et ses alliés et obéit à celui-ci. Le personnage peut décider de l'apparence prise par l'esprit. En situation de combat, l'esprit possède son propre tour, mais ce tour est effectué immédiatement après celui du personnage. S'il ne reçoit aucun ordre, il n'effectue que l'activité **Défense**. Une fois par tour, par une action, le personnage peut lui donner une commande mentale. Il peut lui donner l'ordre d'effectuer une activité de déplacement (**Déplacement** ou **Pas prudent**) ainsi qu'une activité ne nécessitant qu'une seule action et n'étant pas une activité de déplacement. Si le personnage est incapable, l'esprit peut agir comme bon lui semble de manière favorable au personnage. Il peut alors effectuer une activité de déplacement ainsi qu'une activité ne nécessitant qu'une seule action et n'étant pas une activité de déplacement. L'esprit disparaît après une heure, si ses points de Vitalité chutent à 0, si le personnage meurt, ou s'il réutilise cette capacité.

Connexion incendiaire (tiers 2)

Lorsque le personnage canalise un pouvoir dont la portée n'est pas Soit, il peut le faire au travers de son esprit incendiaire. Également, lorsqu'il canalise un pouvoir infligeant des points de dégâts de feu ou permettant à une ou plusieurs créatures de récupérer des points de Vitalité, il peut ajouter 2d6 aux points de dégâts infligés d'une cible ou aux points de Vitalité récupérés d'une cible.

Cautérisation (tiers 3)

Lorsqu'une créature de taille petite ou supérieur meurt en étant située à 9 mètres ou moins du personnage ou de son esprit incendiaire, une petite flamme spectrale inoffensive s'élève à cet endroit et y scintille pendant une minute. Lorsqu'une créature entre dans cette case, le personnage peut utiliser sa réaction afin d'éteindre cette flamme. Lorsqu'il en fait ainsi, il peut infliger des points de dégâts de feu ou guérir cette créature de 2d10 additionnés à la moitié de sa Puissance. 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.

Renouveau ardent (tiers 3)

Si les points de Vitalité du personnage chutent à 0 et que son esprit incendiaire est situé à 36 mètres ou moins de sa position, il peut éteindre son esprit incendiaire. Lorsqu'il en fait ainsi, il récupère la moitié des points de Vitalité restants de son esprit incendiaire. Ses points de Vitalité ne peuvent remonter à une valeur supérieure à la moitié de ses points de Vitalité maximaux. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.



Lune (naturel)

Les esprits appartenant à ce domaine sont associés à la Lune, à la nuit et à l'obscurité. Les animistes s'identifiant à ce domaine se rencontrent lors de la pleine lune. Ils sont souvent des ermites vivant en profonde nature.

Forme bestiale (tiers 0)

Le personnage acquiert gratuitement le talent Arts martiaux. Lorsqu'il effectue une attaque en utilisant ce talent, il peut faire apparaître momentanément des propriétés défensives d'une bête afin d'effectuer des points de dégâts létaux. Ces propriétés peuvent par exemple être des serres ou des griffes (tranchant), des cornes ou des crocs (perçant), ou encore une carapace ou des écailles dures (contondant).

Forme sauvage supérieure (tiers 1)

Lorsque le personnage assume une **Forme sauvage**, le niveau maximal de la bête dépend de son niveau de personnage tel qu'indiqué ci-dessous. Également, lorsqu'il assume une **Forme sauvage**, il peut utiliser une action une fois par tour afin de récupérer des points de Vitalité. Il récupère 1d8 points de Vitalité additionnés à son modificateur d'Esprit et doit dépenser un nombre égal en points d'Énergie.

Frappe sauvage (tiers 2)

Lorsque le personnage assume une **Forme sauvage**, ses attaques sont considérées comme magiques lorsqu'elles ciblent une créature résistante ou immunisée aux points de dégâts physiques.

Forme élémentaire (tiers 3)

Le personnage peut utiliser deux utilisations de sa **Forme sauvage** afin d'assumer la forme d'un élémentaire.

Mille-formes (tiers 3)

Une fois par tour, le personnage peut modifier son apparence par une action en dépensant 6 points d'Énergie. Il bénéficie des effets du niveau 2 du pouvoir Polymorphisme lorsqu'il en fait ainsi. Il doit se concentrer sur l'effet, et celui-ci prend fin s'il perd sa concentration.



Mycètes (naturel)

Les esprits appartenant à ce domaine sont associés à la mort et à la décomposition. Les animistes s'identifiant à ce domaine sont passionnés des champignons et des autres mycètes.

Putréfaction (tiers 0)

Le personnage acquiert gratuitement le pouvoir Frisson.

Forme spongieuse (tiers 1)

Lorsque le personnage assume une **Forme sauvage**, il peut plutôt altérer sa forme afin de ressembler à un champignon. Lorsqu'il en fait ainsi, il inflige 1d6 points de dégâts nécrotiques supplémentaires lorsqu'il effectue une attaque physique. Il peut également utiliser sa réaction lorsqu'une créature débute son tour à 3 mètres ou moins de sa position ou se déplace à 3 mètres ou moins de sa position afin de lui imposer un jet de sauvegarde de *Résistance*. En cas d'échec, la créature reçoit un nombre de points de dégâts nécrotiques égal à la moitié de la Puissance du personnage additionné à un dé dépendant du tiers du personnage (tiers 1 : 1d6, tiers 2 : 1d8, tiers 3 : 1d10). Le personnage se voit également conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal à 4 multiplié par son niveau. S'il perd tous ces points de Vitalité temporaires ou qu'il assume une autre forme sauvage, il perd les effets de sa forme spongieuse.

Infestation fongique (tiers 2)

Lorsque le personnage assume sa **Forme spongieuse** et qu'il voit un humanoïde de taille moyenne ou moindre mourir à 3 mètres ou moins de sa position, il peut utiliser sa réaction afin d'infester le cadavre de spores. Le cadavre est relevé en mort-vivant avec un point de Vitalité, par exemple un zombie. Le mort-vivant effectue son tour immédiatement après celui du personnage. Il peut effectuer une seule activité requérant une ou deux actions et obéit aux ordres mentaux du personnage. Le mort-vivant meurt lorsque la forme spongieuse du personnage prend fin.

Enveloppe fongique (tiers 3)

Le personnage ne peut être aveuglé, assourdi, apeuré ni empoisonné. De plus, lorsqu'il est victime d'un coup critique, il peut utiliser sa réaction afin de transformer le coup critique en attaque normale.

Nuage de spores (tiers 3)

Lorsque le personnage assume sa **Forme spongieuse**, il peut étendre un nuage de spores dans un cube de 3 mètres d'arête centré sur un point qu'il peut voir situé à 9 mètres ou moins de sa position. Il peut en faire ainsi une fois par tour, par une action. Les spores tourbillonnent dans la zone pendant une minute. Lorsqu'une créature débute son tour dans la zone ou qu'elle y entre, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* opposé au test passif d'*Occultisme* du personnage. En cas d'échec, elle reçoit 1d10 points de dégâts nécrotiques additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Une créature ne peut souffrir de ces points de dégâts qu'une seule fois par round.



Rêves (naturel)

Les esprits appartenant à ce domaine sont apparentés aux fées et à leur dimension obscure, mystérieuse et magie. Les animistes s'identifiant à ce domaine peuvent canaliser l'énergie de cette dimension, ce qui leur confère des pouvoirs similaires à ceux des fées.

Aptitudes féériques (tiers 0)

Le personnage acquiert gratuitement le pouvoir Habiletés féériques. Lorsqu'il canalise ce pouvoir, il réussit automatiquement le test d'*Occultisme*, peu importe son rang de compétence et le niveau de puissance canalisé.

Baume féérique (tiers 1)

Le personnage peut canaliser le niveau 1 du pouvoir Habiletés féériques par une action afin de guérir une créature qu'il peut voir située à 36 mètres ou moins de sa position. Lorsqu'il en fait ainsi, la cible récupère 1d4 points de Vitalité additionnés au quart de la Puissance du personnage.

Maison des ombres (tiers 2)

Le personnage peut canaliser le niveau 2 du pouvoir Habiletés féériques pendant une minute afin de toucher un point et d'y faire apparaître de la douce obscurité dans un rayon de 9 mètres. Les créatures à l'intérieur de la sphère bénéficient d'un abri total et elles se voient conférer un bonus de +5 à leurs tests de *Furtivité* et de *Perception* lorsqu'elles se trouvent à l'intérieur de la sphère. La lumière à l'intérieur de la sphère, par exemple des torches ou un feu de camp, n'est pas visible de l'extérieur de celle-ci. L'effet prend fin après 8 heures ou lorsque le personnage quitte la zone.

Chemins dissimulés (tiers 3)

Le personnage peut canaliser le niveau 3 du pouvoir Habiletés féériques une fois par tour par une action afin de se téléporter dans une case inoccupée qu'il peut voir et située à 18 mètres ou moins de sa position. Alternativement, il peut utiliser cette capacité afin de toucher une créature consentante. La créature est téléportée dans une case inoccupée au choix du personnage. Il doit voir cette case et celle-ci doit se trouver à 9 mètres ou moins de sa position.

Marcheur de rêves (tiers 3)

Une fois par jour, pendant une nuit complète, le personnage peut produire un des effets suivants. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme*, n'a besoin d'aucune composante Focus ni Matérielle (mais il doit être capable de parler et de bouger dans son sommeil), et ne dépense aucun point d'Énergie.

- *Espionnage*. Le niveau 5 du pouvoir Clairvoyance.
- *Rêve*. Le niveau 5 du pouvoir Songe. Le message est obligatoirement le personnage.
- *Voyage*. Le niveau 5 du pouvoir Porte dimensionnelle. Les cercles de téléportation sont remplacés par les emplacements où le personnage a complété une nuit de sommeil dans la dimension actuelle. L'effet échoue si le personnage n'a complété aucune nuit de sommeil dans la dimension actuelle. Il peut emmener avec lui dans son rêve autant de créatures consentantes qu'il le désire. Si celles-ci traversent le portail dans son rêve, leur corps est téléporté à la destination déterminée par le personnage. Une fois la téléportation est effectuée, une créature peut tenter de se réveiller en réussissant un jet de sauvegarde de *Discipline* contre le test passif d'*Occultisme* du personnage.



Terre (naturel)

Les esprits appartenant à ce domaine sont associés à la nature sauvage, à la faune et à la flore. Les animistes s'identifiant à ce domaine sont sages et se rassemblent dans des cercles de pierres dressées.

Magie sauvage (tiers 0)

Le personnage acquiert gratuitement un pouvoir de tiers 0 de son domaine d'animisme.

Récupération naturelle (tiers 1)

Lorsque le personnage acquiert le talent Méditation, il acquiert également gratuitement un pouvoir de tiers 1 de son domaine d'animisme.

Grands pas (tiers 2)

Le personnage n'est plus affligé par le terrain difficile lorsque celui-ci n'est pas magique. Il peut également traverser de la végétation non magique sans être ralenti ou blessé par celle-ci, par exemple des épines ou des dangers similaires. Enfin, il se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les créatures végétales magiques tentant d'entraver ses mouvements.

Garde sauvage (tiers 3)

Le personnage est immunisé aux poisons et maladies. De plus, il ne peut être apeuré ou charmé par une créature appartenant au type élémentaire ou fée.

Sanctuaire sauvage (tiers 3)

Les créatures naturelles ressentent la connexion entre le personnage et la nature sauvage, et seront hésitantes à lui faire du mal. Lorsqu'une bête ou une plante tente d'attaquer le personnage, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline* opposé au test passif d'*Occultisme* du personnage. En cas de réussite, la créature est immunisée à cet effet pendant les 24 prochaines heures. En cas d'échec, la créature doit attaquer une autre cible, sinon l'attaque échoue automatiquement.



Annexe E – Éléментарisme

L'éléментарisme est la faculté de canaliser des pouvoirs associés aux cinq éléments, soit l'Air, l'Eau, le Feu, la Terre et l'Esprit. Le talent Éléментарisme permet au personnage de canaliser ces pouvoirs. Également, lorsqu'il acquiert la spécialisation *Éléментарiste*, il peut convertir de l'Énergie en essence élémentaire, qui peut par la suite être dépensée afin d'utiliser de puissantes capacités élémentaires.



Essence élémentaire

L'essence élémentaire sont des points que le personnage peut utiliser afin de produire de puissants effets. Chaque point est représenté par un petit orbe intangible et coloré en fonction de l'élément. Par exemple, si un élémentariste de feu possède 3 points d'essence élémentaire, chaque point pourrait être représenté par un orbe incandescent rouge, orange et jaune à l'intérieur duquel des flammes brûlent. Ces points disparaissent après une heure s'ils ne sont pas utilisés.

Afin d'obtenir des points d'essence élémentaire, le personnage doit convertir des points d'Énergie. Une fois par tour et par une action, il peut tenter d'effectuer cette conversion. Il doit dépenser 5 points d'Énergie pour chaque point d'essence élémentaire qu'il désire convertir. S'il dépense plus de 5 points d'Énergie, il doit également effectuer un test d'*Occultisme*. Le degré de difficulté du test est égal à 5 multiplié par le nombre de points d'essence élémentaire qu'il tente d'atteindre. S'il tente de créer un nombre de points d'essence élémentaire supérieur à son tiers de personnage, le test est effectué avec désavantage.

Par exemple, s'il possède présentement 2 points d'essence élémentaire et qu'il tente d'en créer 3 afin d'atteindre 5 points, il doit dépenser 15 points d'Énergie et le degré de difficulté du test est de 25. Il effectue le test avec désavantage si son tiers de personnage est 1 ou 2. En cas de réussite, les points d'Énergie sont convertis en points d'essence élémentaire.

Brûlure d'éléментарaire

En cas d'échec du test, le personnage subit une brûlure élémentaire. Parmi les points d'Énergie dépensés, 5 points sont convertis en un seul point d'essence élémentaire, et le personnage reçoit un nombre de points de dégâts létaux égal au nombre restant. Ces points de dégâts sont du type de l'élément du personnage et ne peuvent être réduits de quelque manière.

Capacités élémentaires

Incarnation élémentaire mineure (tiers 1)

Le personnage peut dépenser 3 points d'essence élémentaire afin d'incarner un élémentaire mineur (niveau 2). Il peut en faire ainsi une fois par tour, par une action. Une fois par tour, par une action, il peut également mettre fin à l'incarnation et reprendre sa forme normale.

Ses caractéristiques sont remplacées par celle de l'élémentaire. Lorsqu'il se transforme, il décide si son équipement fusionne avec sa forme élémentaire ou s'il tombe au sol à ses pieds. Dans tous les cas, il ne peut utiliser son équipement lorsqu'il incarne un élémentaire. S'il se concentrait sur un pouvoir au moment où il se transforme, il perd la concentration et le pouvoir prend fin. Ses langues parlées et ses actions sont limitées à celles de l'élémentaire. Il ne peut utiliser de capacité élémentaire lorsqu'il incarne un élémentaire.



S'il meurt ou que ses points de Vitalité chutent à 0 lorsqu'il incarne un élément, il reprend sa forme normale, et l'excès de points de dégâts sont transférés sa forme normale. Il peut incarner un élémentaire indéfiniment, mais à la fin de chaque heure, il doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline*. Pour la première heure, la difficulté est moyenne (15), et le degré de difficulté augmente de 5 pour chaque heure supplémentaire. Lorsqu'il échoue se test, il reprend sa forme normale et est affligé d'une brûlure élémentaire. Le nombre de points de dégâts létaux reçus est égal au degré de difficulté du test échoué auquel on retire 10 points de dégâts.

Scintillement (tiers 1)

Le personnage peut dépenser 1 point d'essence élémentaire une fois par tour, par une action. Lorsqu'il en fait ainsi, il produit l'effet du niveau 2 du pouvoir Porte dimensionnelle. Il est transporté dans la dimension spirituelle, à la frontière entre cette dimension et la dimension associée à son élément. L'effet prend fin lorsqu'il réapparaît au début de son prochain tour. S'il utilise cette capacité alors qu'il se trouve dans la dimension spirituelle ou dans une dimension élémentaire, la capacité échoue et le point d'essence élémentaire est perdu.

Attaque élémentaire (tiers 2)

Lorsque le personnage utilise le talent Attaque magique, il peut remplacer les dégâts magiques par les dégâts élémentaires associés à son élément ou à sa combinaison élémentaire.

Élément	Type des dégâts	Combinaison élémentaire	Type des dégâts
Air	Tonnerre	Cristal	Acide
Eau	Froid	Forêt	Poison
Feu	Feu	Glace	Froid
Terre	Acide	Orage	Électricité

Expression élémentaire (tiers 2)

Le personnage peut dépenser 4 points d'essence élémentaire par une action à son tour afin d'invoquer une bête élémentaire (niveau 3) associée à son élément. L'invocation dure une minute et apparaît dans une case inoccupée que le personnage peut voir et située à 9 mètres ou moins de sa position. Le personnage doit se concentrer sur l'invocation, comme s'il se concentrait sur un pouvoir. À la fin de la minute, si le personnage perd la concentration, ou si la distance séparant le personnage et son invocation dépasse 18 mètres, l'invocation disparaît. Si les points de Vitalité de l'invocation chutent à 0, l'excès de points de dégâts est transféré au personnage.

Le personnage partage ses sens avec ceux de son invocation. Il peut canaliser des pouvoirs au travers de celle-ci. Lorsque le personnage et son invocation se trouvent de part et d'autre dans une case adjacente d'une créature ennemie, ils se voient tous deux conférer l'avantage au test de leurs attaques dirigées contre cette créature. Une fois par tour et par une action, le personnage peut donner une commande mentale à l'invocation. Celle-ci peut alors se déplacer de 6 cases (9 mètres), tant qu'elle reste visible du personnage, et effectuer une activité nécessitant une seule action. Il peut en faire ainsi même lorsqu'il incarne un élémentaire. Enfin, lorsque le personnage reçoit des points de dégâts et que son invocation se trouve à 3 mètres ou moins de sa position, il peut effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* s'il n'incarne pas un élémentaire. En cas de réussite, il utilise sa réaction afin d'échanger de position avec son invocation, et celle-ci reçoit les points de dégâts à la place du personnage.

Expulsion planaire (tiers 2)

Le personnage touche une créature qu'il peut voir et tente de la transporter dans la dimension associée à son élément. Il dépense 5 points d'essence élémentaire et 2 actions. Si la créature n'est pas consentante, le personnage effectue un test d'*Occultisme*. Il se voit conférer l'avantage si la cible provient de la dimension élémentaire.

Si le résultat est supérieur ou égal à la Défense de la cible, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline*. En cas d'échec du jet de sauvegarde, elle est transportée dans la dimension élémentaire, où elle y est incapable pendant une minute. Le personnage doit se concentrer sur l'expulsion, comme s'il se concentrait sur un pouvoir. À la fin de la minute, si la créature provient de la dimension élémentaire, le pouvoir prend fin et elle y reste. Sinon, si elle provient d'une autre dimension, ou si le personnage perd sa concentration, la cible réapparaît dans la case qu'elle occupait avant d'être transportée, ou dans la case inoccupée la plus proche.

Incarnation élémentaire moyenne (tiers 2)

Le personnage peut dépenser 5 points d'essence élémentaire afin d'incarner un élémentaire moyen (niveau 5). Les particularités de l'*Incarnation élémentaire mineure* sont inchangées.

Convoi élémentaire (tiers 3)

Le personnage peut dépenser 7 points d'essence élémentaire par 2 actions afin de se téléporter dans la dimension associée à son élément. Il forme un cercle avec 9 autres créatures ou moins se tenant par la main. Le nombre maximal de créatures pouvant former le cercle est égal au double du modificateur d'Esprit du personnage (minimum 1). Le personnage peut désigner un emplacement qu'il connaît dans la dimension afin de s'y téléporter, ou ne désigner aucun emplacement afin de se téléporter à un emplacement aléatoire.

Incarnation élémentaire majeure (tiers 3)

Le personnage peut dépenser 6 points d'essence élémentaire afin d'incarner un élémentaire majeur (niveau 9). Les particularités de l'*Incarnation élémentaire mineure* sont inchangées.

Manipulations élémentaires (tiers 3)

Une fois par tour, lorsque le personnage canalise un pouvoir associé à son élément, il peut dépenser 1 point d'essence élémentaire par une action libre afin d'appliquer une des capacités de Méta-magie suivantes : *Intériorité*, *Prudence* ou *Surpuissance*. Il peut également dépenser 2 points d'essence élémentaire par une action libre afin d'appliquer la capacité de Méta-magie Accélééré. Il peut utiliser ces capacités même s'il n'a pas acquis le talent Méta-magie.



Annexe H – Herboristerie

Lorsque le personnage acquiert le talent Herboristerie, il apprend un nombre de remèdes et de poisons de base égal à son rang de *Médecine*. Le talent Apothicaire lui permet d'apprendre les remèdes avancés, tandis que le talent Toxicologie lui permet d'apprendre les poisons avancés. Chaque fois qu'il augmente son rang de *Médecine*, il peut apprendre un nouveau remède ou poison.

La concoction de remèdes et de poisons de base nécessite généralement dix minutes. Les remèdes et poisons avancés requièrent une heure quant à eux. Le personnage doit bien évidemment posséder et consommer les ingrédients indiqués par les remèdes et poisons. L'application ou l'activation d'un remède ou d'un poison est généralement effectuée par l'activité **Objet** (une action).

Remèdes

Les remèdes ont la fonction de guérir, au contraire des poisons. Ils servent à soigner des effets naturels, c'est-à-dire induits par une source non magique, et ne peuvent être utilisés qu'afin de guérir des effets temporaires. Certaines plantes magiques, par exemple le l'édélweiss (étoile d'argent ou étoile des neiges), les fruits de l'arbre à lotos ou encore la racine de mandragore, peuvent être incorporés dans un remède afin de guérir les effets permanents et induits par une source magique.

Remèdes de base

Antidote

Ce remède qui retire un effet d'empoisonnement lorsque consommé. Il est produit par la combustion de la bonne quantité de plusieurs matériaux : tourbe, charbon et poix (résine produite par la distillation du bois de pin ou de bouleau), ainsi qu'une des herbes suivantes (aneth, figuier, livèche ou vigne commune).

Déliant musculaire

Cette injection musculaire retire instantanément un effet de paralysie. Il est produit en mélangeant du ginseng et de l'orpin rose (racine d'or ou racine hyperboréenne).

Huile minérale

Cette huile issue de la distillation de la houille peut être appliquée dans les oreilles afin de retirer un effet d'assourdissement une heure après son application.

Médicament

Ce remède supprime les effets d'une maladie pendant les 24 prochaines heures. La maladie prend fin après 7 jours consécutifs de consommation du remède, même si sa durée est plus longue que 7 jours. Il est composé d'un mélange d'herbes : échinacée, ail, gingembre, curcuma ou sureau, et réglisse.

Œil-de-pirate

Des gouttes pour les yeux, appliquées sous un cache-œil porté pendant une heure afin de retirer un effet d'aveuglement. Elles sont obtenues à partir de foie de morue ou de bœuf, et de patates douces, de carottes ou de citrouille.

Tisane de santé

Cette infusion de camomille double la régénération de Vitalité du personnage pendant les 8 prochaines heures. Elle est idéalement consommée avant une nuit de sommeil.

Remèdes avancés

Fortifiant

Cette infusion médicinale permet d'annuler une réduction de points de Vitalité maximaux ou d'augmenter les points de Vitalité maximum d'une créature, en fonction de ses ingrédients. Elle prend effet à la fin de la prochaine heure de halte ou de sommeil. Lorsque utilisée afin de contrer une réduction de points de Vitalité maximaux, elle permet de soustraire jusqu'à 6d6 (21) points de cette réduction. Lorsque utilisée afin d'augmenter les points de Vitalité maximaux, elle réduit de 2d6 par tiers de personnage (7, 14 ou 21) l'Énergie maximale de la créature, mais augmente ses points de Vitalité du même nombre pendant les huit prochaines heures. La créature ne peut ensuite pas bénéficier des effets de cette infusion pendant les 24 prochaines. Les ingrédients la composant sont du millepertuis ou de l'armoise, de la fleur de sang ainsi que du khat.

Pommade miracle

Cette pommade permet de contrer une réduction à un attribut. Elle permet de soustraire jusqu'à 4 cette réduction. Elle est appliquée sur la peau et prend effet dix minutes plus tard. Elle est composée de réglisse, d'une des plantes rares (ashwagandha, sureau ou tagète), ainsi que d'un fluide d'animal ou de créature déterminant l'attribut affecté, tel que décrit par le niveau 2 du pouvoir Augmentation naturelle.

Stimulant

Cette injection musculaire retire instantanément un niveau de Fatigue. La créature ne peut ensuite pas bénéficier des effets de cette injection pendant les 24 prochaines heures. Elle contient du ginseng ou de l'orpin rose, de l'onagre bisannuelle ainsi que du khat.

Tisane de d'ardeur

Cette infusion de camomille contient également de l'échinacée, une herbe odorante (coriandre, lavande ou menthe poivrée), un mélange d'épices (basilic, curcuma, romarin et thym) ainsi qu'une des plantes rares suivantes : ashwagandha, sureau ou tagète. Elle quadruple la régénération de Vitalité du personnage pendant les 24 prochaines heures. Elle est également consommée avant une nuit de sommeil.

Tonus

Cette concoction médicinale permet à une créature de récupérer instantanément 2+2d4 points de Vitalité ou d'Énergie. À la fin de sa prochaine heure de halte ou de sommeil, elle récupère également 10 points de Vitalité ou d'Énergie. La créature ne peut ensuite pas bénéficier des effets de cette concoction pendant les 24 prochaines heures. Cette concoction à base d'herbes contient du millepertuis, de l'armoise, une des herbes odorantes et le même mélange d'épices que la Tisane d'ardeur, ainsi qu'une des plantes rares suivantes en fonction de l'effet escompté : de la fleur de sang (Vitalité) ou de l'onagre bisannuelle (Énergie).



Poisons

Au contraire des remèdes, le rôle des poisons est d'infliger une certaine douleur, une nuisance, ou même d'apporter la mort à leurs victimes. Ils sont considérés comme une source naturelle, ils peuvent donc être guéris par les remèdes.

Poisons de base

Graisse allergène (contact)

Au contact de cette graisse, une créature doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 20, le corps de la créature enflé et elle est empoisonnée pendant 1d4 heures. De plus, si le résultat est inférieur à 15, les tympans de la cible enflent également, ce qui la rend sourde pendant la durée du poison et lui inflige 4d4 points de dégâts psychiques au début de chaque heure. Il est obtenu à partir de sumac vénéneux, d'ortie commune ou de dentelaire, et d'un corps gras, par exemple de la graisse animale ou encore du miel.

Malice (inhalation)

Une créature qui inhale ce poison doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 15, la créature est aveuglée pendant 1d4 heures. De plus, si le résultat est inférieur à 20, elle est également empoisonnée pendant la durée du poison. Il peut être obtenu à partir de panais sauvage ou de ricin commun réduit en poudre.

Sang d'assassin (ingestion)

Une créature qui ingère ce poison doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 15, la créature tombe inconsciente pendant une heure. Si le résultat est inférieur à 20, la créature reçoit 2d12 points de dégâts de poison et est empoisonnée pendant 24 heures. Si le résultat est supérieur ou égal à 20, la créature ne subit aucun effet et ne sait pas qu'on a tenté de l'empoisonner. Une créature endormie par ce poison peut être réveillée en utilisant une action. Elle se réveille si elle reçoit des points de dégâts quelconques. Il est produit à partir de mildiou, un champignon associé à la pomme de terre.

Venin de serpent (blessure)

Ce venin est extrait d'un serpent venimeux mort ou incapable, par exemple une vipère ou un cobra. Une créature blessée par ce venin doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 20, la créature reçoit 6d6 points de dégâts de poison. Elle ne reçoit que la moitié des points de dégâts si le résultat est supérieur ou égal à 20. Également, si le résultat est inférieur à 15, la créature est paralysée pendant 4+1d6 tours. Après 5 tours, elle peut répéter le jet de sauvegarde au début de chaque tour afin de ne plus être paralysée.



Poisons avancés

Fausse orange (inhalation)

Les spores de ce champignon provoquent une puissante furie incontrôlable. Une créature qui en inhale les spores doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 25, elle est seulement empoisonnée pendant 6d10 minutes. Si le résultat est inférieur à 20, elle n'est pas empoisonnée, mais elle tombe dans une rage meurtrière. Pendant cette durée, elle doit attaquer toute créature qu'elle peut voir, alliée et ennemie, en commençant par la créature la plus proche. Elle se voit conférer l'avantage à ses tests d'Agilité, ajoute un dé de dégâts à toute attaque physique réussie, et devient résistante aux points de dégâts physiques. Elle ne peut canaliser de pouvoir et perd instantanément sa concentration sur ses pouvoirs actifs. La rage cesse si la créature tombe agonisante ou inconsciente. Elle devient ensuite léthargique pendant la prochaine heure, ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié, elle ne peut effectuer de réaction et ne peut effectuer qu'une seule action par tour.



Larmes de minuit (ingestion)

Lorsque ingéré, ce poison ne provoque aucun effet jusqu'à minuit. Si le poison n'a pas été neutralisé d'ici-là, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 25, elle reçoit 20d6 points de dégâts de poison. Elle reçoit seulement la moitié des points de dégâts si le résultat est supérieur ou égal à 25. Sa Vitalité maximale est également réduite de ce nombre pendant les 24 prochaines heures. Une créature tombant agonisante à cause de ce poison meurt instantanément. Ce venin doit être extrait d'un animal mort ou inconscient, telle la méduse-boîte, la pieuvre à anneaux bleus, l'escargot cône marin, un serpent (elapidae ou cobra royal), scorpion (rôdeur mortel) ou une araignée (atracidae ou veuve noire) très venimeuse, le poisson-pierre, la rascasse ou la raie pastenague à taches bleues.

Réduction naturelle (contact)

Ce poison prend la forme d'un baume qui doit être appliqué sur la peau. Un ingrédient entre dans sa composition, choisi par l'empoisonneur selon l'effet désire. Cet ingrédient est un fluide d'un animal ou d'une créature et détermine l'attribut affecté, tel que décrit par le niveau 2 du pouvoir Augmentation naturelle. Au contact de ce poison, une créature doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 25, elle subit une pénalité de -4 à l'attribut sélectionné pendant les 24 prochaines heures.

Torpeur (ingestion)

Une créature qui ingère ce poison doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 25, elle est empoisonnée pendant 4d6 heures. De plus, si le résultat est inférieur à 20, la créature tombe incapable pendant la durée du poison. Ce poison est concocté à partir de toxines végétales hautement toxiques, par exemple celle de l'abrus à chapelet, l'Agératine élevée, de la cicutaire ou encore du laurier-rose.

Vapeur de vérité (inhalation)

Lorsqu'une créature inhale ce poison, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 25, il lui est impossible de mentir pendant la prochaine heure. Si le résultat est inférieur à 20, la créature est également empoisonnée pendant la durée du poison. Elle est produite à partir d'alcool et de solanacées, par exemple la jusquiame noire, le stramoine (datura) ou la belladone.

Venin de vouivre (blessure)

Ce venin est extrait d'une vouivre morte ou incapable. Une créature blessée par ce venin doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Si le résultat est inférieur à 20, elle reçoit 12d6 points de dégâts de poison. Elle ne reçoit que la moitié des points de dégâts si le résultat est supérieur ou égal à 20. En cas d'échec, la créature est également paralysée pendant 4+1d6 tours. Après 5 tours, elle peut répéter le jet de sauvegarde au début de chaque tour afin de ne plus être paralysée.





Annexe I – Infusions magiques

Lorsque le personnage acquiert le talent Infusions magiques, il apprend trois infusions magiques parmi la liste suivante. S'il a acquis la spécialisation *Bricoleur*, il peut acquérir plusieurs fois le talent et apprend quatre nouvelles infusions à chaque acquisition de ce talent.

À la fin d'une nuit de sommeil, le personnage peut toucher un ou plusieurs banals et non magiques afin de les imprégner de magie. Pour chaque objet ciblé, il dépense 10 points d'Énergie et applique une des infusions parmi la liste suivante. Certaines infusions ne peuvent être appliquées qu'à certains types d'objets. Un objet ne peut contenir qu'une seule infusion à la fois. S'il cible à nouveau un objet qui contient déjà une infusion magique, l'infusion précédente prend fin et est remplacée par la nouvelle.

Le personnage peut maintenir un nombre d'infusions actives simultanément égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1). S'il dépasse cette limite, l'infusion la plus ancienne prend fin et est remplacée par la plus récente. Si le personnage meurt, ses infusions magiques prennent fin un nombre de jours plus tard égal à son modificateur d'Intellect (minimum 1). Sinon, les infusions durent indéfiniment. Si une infusion prend fin sur un contenant, il déverse son contenu sur le sol sans conséquence.

Si l'infusion crée un objet requérant l'harmonisation, il peut s'y harmoniser instantanément lorsqu'il utilise cette capacité. Sinon, l'harmonisation respecte les règles génériques d'harmonisation à un objet magique.



Infusions de tiers 1 (5)

Armure athlétique

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une armure. L'armure est dotée de 6 charges et récupère 1d6 charges à l'aube. Lorsque son porteur effectue un test d'*Athlétisme*, il peut utiliser une charge afin d'ajouter un bonus à son test égal au modificateur d'Intellect du personnage. Si le porteur de l'armure est le personnage et que son modificateur d'Intellect est supérieur ou égal à 3, il peut soustraire 3 de ce bonus afin de conférer l'avantage à son test. Enfin, lorsque son porteur est renversé au sol, il peut utiliser une charge afin de rester en position sans être renversé.

Balistique

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une arme de tir. L'objet confère à son porteur un bonus de +1 au test des attaques à distance effectuées en maniant cette arme. De plus, elle ignore la propriété *Chargement* de l'arme. Enfin, si son porteur ne possède pas de munition pour l'arme, celle-ci crée automatiquement une munition lorsqu'elle est utilisée. Cette munition disparaît immédiatement après l'attaque.

Boomerang

Cette infusion doit être appliquée sur une arme de jet. L'objet confère à son porteur un bonus de +1 au test des attaques effectuées en maniant cette arme. De plus, l'arme retourne automatiquement dans la main de son porteur après avoir été utilisée.

Réveil

Cette infusion doit être appliquée sur une armure ou sur des vêtements de style robe ou toge. L'objet est doté de 4 charges et récupère 1d4 charges à l'aube. Lorsque son porteur échoue un jet de sauvegarde afin de maintenir sa concentration, il peut utiliser sa réaction immédiatement après le jet de sauvegarde afin d'utiliser une charge du vêtement. Lorsqu'il en fait ainsi, il réussit automatiquement le jet de sauvegarde et peut maintenir sa concentration.

Serviteur homuncule

Afin de créer cette infusion, le personnage doit posséder une pierre précieuse ou un cristal d'une valeur supérieure ou égale à 100 deniers. L'objet qu'il sélectionne fait office de cœur à un serviteur de taille minuscule dont le corps se forme instantanément autour de l'objet. Le personnage choisit l'apparence du serviteur. Celle-ci peut être par exemple celle d'une colombe mécanique, de fioles ailées ou d'un chaudron animé. Le serviteur est amical envers le personnage et ses compagnons, et il obéit aux commandes du personnage.

En situation de combat, le serviteur joue immédiatement après le personnage et partage sa valeur d'Initiative. Il peut se déplacer et utiliser sa réaction, mais à son tour, le serviteur n'effectue que l'activité **Défense** si le personnage ne lui a pas donné une commande mentale par une action. Si le personnage est incapable, le serviteur est libre d'agir comme bon lui semble. Le serviteur récupère 3d6 points de Vitalité si on canalise un pouvoir de réparation sur lui, par exemple le niveau 1 du pouvoir Prestidigitation. Si le personnage ou le serviteur meurt, il disparaît, ne laissant que l'objet ayant fait office de cœur à sa position.

Infusions de tiers 2 (8)

Amplificateur magique

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une baguette ou un sceptre. L'objet confère à son porteur un bonus de +1 à ses tests d'*Occultisme*. Ce bonus augmente à +2 lorsque le personnage atteint le tiers 3.

Anneau énergétique

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur un anneau. Une fois par jour, son porteur peut l'utiliser afin de canaliser un pouvoir de niveau 3 ou moins sans dépenser de points d'Énergie. Il doit tout de même réussir un test d'*Occultisme*. L'anneau récupère cette capacité à l'aube.

Arme étincelante

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une arme. L'objet confère à son porteur un bonus de +1 au test des attaques effectuées en maniant cette arme. Lorsqu'il la tient, il peut utiliser une action afin de faire briller l'arme. Celle-ci dégage alors de la clarté dans un rayon de 9 mètres et de la pénombre dans un rayon de 9 mètres additionnels. Il peut éteindre cette lumière par une action.

L'arme est également dotée de 4 charges et récupère 1d4 charges à l'aube. Lorsque son porteur est touché par une attaque, il peut utiliser sa réaction immédiatement après avoir été touché afin d'utiliser une charge de l'arme. Lorsqu'il en fait ainsi, l'arme scintille vivement et l'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance* opposé au test passif d'*Occultisme* du personnage ayant créé l'infusion. En cas d'échec, l'attaquant est aveuglé jusqu'à la fin de son prochain tour.

Armement formidable

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une arme. L'objet confère à son porteur un bonus de +1 au test des attaques effectuées en maniant cette arme. Ce bonus augmente à +2 lorsque le personnage atteint le tiers 3.

Armure de résistance

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une armure. Cette armure confère à son porteur la résistance à un des types de dégâts suivants sélectionné par le personnage au moment où il crée l'infusion : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant, tonnerre.

Bottes rembobineuses

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une paire de bottes. Une fois par tour, par une action, leur porteur peut se téléporter dans une case inoccupée qu'il a traversée pendant son tour, qu'il peut voir et qui est située à 4,5 mètres ou moins de sa position.

Bouclier de répulsion

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur un bouclier. Le bouclier est doté de 4 charges et récupère 1d4 charges à l'aube. Lorsque son porteur est touché par une attaque de mêlée, il peut utiliser sa réaction immédiatement après avoir été touché afin d'utiliser une charge du bouclier. Lorsqu'il en fait ainsi, l'attaquant est repoussé de 4,5 mètres en direction opposée du personnage.

Protection merveilleuse

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une armure complète ou un bouclier. L'objet confère à son porteur un bonus de +1 à la Défense. Ce bonus augmente à +2 lorsque le personnage atteint le tiers 3.



Infusions de tiers 3 (3)

Carapace de propulsion

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur une armure. L'armure confère les capacités suivantes.

- La vitesse de la cible augmente d'une case (1,5 mètres).
- L'armure ne peut être retirée de son porteur sans le consentement de celui-ci.
- L'armure remplace les membres perdus de la cible. Ces membres artificiels fonctionnent exactement comme des membres naturels.
- L'armure est munie de gantelets pouvant être utilisés comme une arme de jet lorsqu'ils ne tiennent aucun objet. Leur portée normale est de 4 cases (6 mètres) et leur portée longue est de 12 cases (18 mètres). Le porteur est formé avec ces gantelets lorsqu'il revêt l'armure. Une attaque effectuée avec ces gantelets inflige 1d8 points de dégâts contondants additionnés à la Précision de l'utilisateur. Lorsqu'ils sont utilisés, ils se détachent afin de percuter la cible, puis retournent s'attaquer à l'armure.

Casque de conscience

Cette infusion requiert l'harmonisation et doit être appliquée sur un casque. Le casque confère l'avantage aux tests d'Initiative du porteur. De plus, il ne peut être surpris lorsqu'il n'est pas incapable ni inconscient.

Réplication d'artéfact

Le personnage peut apprendre cette infusion plusieurs fois. Chaque fois qu'il en fait ainsi, il choisit un artéfact magique, et peut répliquer celui-ci en utilisant cette infusion. Il ne peut sélectionner une potion ni un parchemin magique. Si l'artéfact requiert l'harmonisation, l'infusion nécessite l'harmonisation.

Annexe L – Langues et alphabets

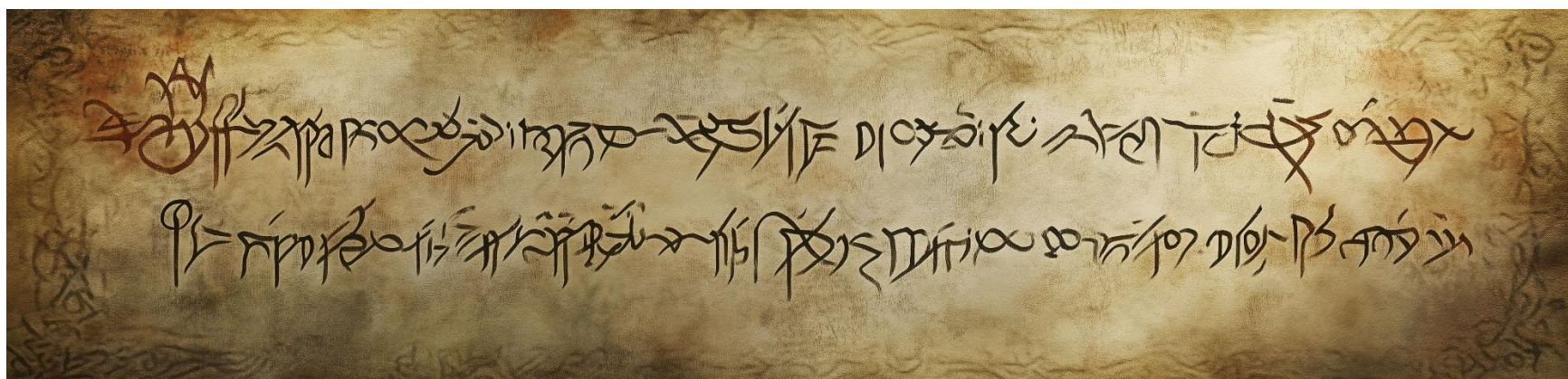
La section suivante présente les diverses langues énoncées dans les espèces et peuples décrits dans ce chapitre. Elle présente également l’alphabet associé à chacune de ces langues et utilisé afin de rédiger des textes dans ces langues. Si une langue ne déclare aucun alphabet, alors il n’existe aucune version écrite de celle-ci.

Langues

Langue	Alphabet	Locuteurs typiques	Description
Akkimien	Cunéiforme	Narimites	L’Akkimien est une langue très répandue en bordure de l’Ouespéro et parlée par de nombreux peuples de la région. Il existe de nombreux dialectes distincts provenant de ces nombreux peuples disparates.
Ashtavrin	Cunéiforme	Ashtavrins	Cette langue est quasiment uniquement parlée aux Ashtavrins. Elle est parlée par leurs communautés établies au Sud des montagnes de Kroumir, aux frontières de l’Ouespéro. Elle est très peu connue voir inconnue en Ouespéro.
Cassite	Cunéiforme	Chalites, Nains bruns, Savákti	Le Cassite est une des langues montagnardes attribuées aux Nains. À l’origine, cette famille comptait cinq langues, mais il n’en reste que trois, soit le Cassite, le Kroumien et l’Ulamite. Le Cassite est parlé dans les montagnes de la Nantolie.
Celfique	Elfique	Angolite, Daéronais, Elfes cramois, Elfes sylvains, Haut-Elfes	Cette langue ancienne est issue des Elfes sylvains et est partagée par plusieurs autres peuples elfiques, ainsi que par les Daéronais et les Angolites. C’est une langue très utilisée en Ouespéro en raison de la grande dispersion de ses locuteurs.
Chythe	—	Chythes	Cette langue est parlée par les Chythes, qu’on retrouve dans la vaste steppe de l’Ancien-Monde. Elle est peu utilisée à l’extérieur de cette région.
Harsème	Elfique	Harsèmes, Haut-Elfes	Le Harsème est une langue ancienne issue des Harsèmes. Elle est également parlée par les Haut-Elfes ayant élu résidence avec ces derniers dans les chaudes montagnes du Sud-Ouest du continent.
Isilien	Elfique	Elfes lunaires	Cette langue est parlée par les Elfes lunaires peuplant les taïgas, marais et montagnes du Nord du continent. Elle est peu utilisée à l’extérieur de cette région, d’autant plus que les Elfes lunaires ne la partagent pas aux étrangers.
Khémite	Hiéroglyphes	Khémites	Le Khémite est une langue parlée en bordure de l’Ouespéro par le peuple éponyme. Elle est peu présente dans la région, mais très importante dans la région d’où elle provient. Elle est très ancienne et appartient à un empire éponyme.

Kroumien	Cunéiforme	Nains bruns	Le Kroumien est une des langues montagnardes attribuées aux Nains. À l'origine, cette famille comptait cinq langues, mais il n'en reste que trois, soit le Cassite, le Kroumien et l'Ulamite. Le Cassite est parlé par les nains des montagnes de Kroumir.
Nantolien	Cunéiforme	Nantolien	Le Nantolien est la langue des Nantoliens, peuple humain de la Nantolie, une région montagneuse dans le Sud-Est du continent. Appartenant autrefois à une famille de langues très populaires, c'est aujourd'hui la seule langue restante de cette famille, et elle est en grand déclin face aux autres langues de la région.
Norrois	—	Norriens	Le Norrois est la langue des Norriens, peuple humain habitant le Nord du continent. C'est une langue populaire auprès des voyageurs et commerçants s'aventurant dans le climat froid septentrional.
Onérique	—	Onériques	L'Onérique est la langue des Onériques, peuple humain habitant l'île de Sicagie et le Sud du continent, partageant leur territoire avec les Sarnes. Elle est peu utilisée à l'extérieur de cette région.
Orrinique	—	Chalites, Minotaures, Orrins, Satyres, Sophitéons	Cette langue est issue des Orrins. Elle est très utilisée en Ouespéro en raison de l'histoire des Orrins. En effet, il s'agit d'une des premières civilisations du continent, leur culture et leur influence sont étendues aux confins de l'Ouespéro.
Pélagique	—	Tritons	Le Pélagique est la langue des créatures marines et océaniques. Elle est principalement parlée par ces créatures et rarement partagée aux créatures terrestres. Il existe plusieurs dialectes provenant de divers coins du monde.
Sarnique	Elfique	Haut-Elfes, Sarnes	Le Sarnique est une langue ancienne issue des Sarnes. Elle est également parlée par les Haut-Elfes ayant élu résidence avec des derniers sur l'île de Sicagie et dans le Sud du continent.
Skame	—	Skamis	Le Skame est une langue ancienne issue des Skamis. Elle est plutôt méconnue des autres peuples en raison de la méfiance des Skamis.
Squerzèle	Cunéiforme	Nains gris	Le Squerzèle est parlé par les nains gris répandus dans la grande plaine d'Ouespéro. En raison des bonnes relations des Nains gris avec les autres peuples ainsi que du fait qu'ils s'établissent un peu partout, cette langue est très répandue et utilisée auprès des artisans et des marchands désirant commercer avec les Nains gris.
Svite	—	Svites	Cette langue est parlée par les Svites, peuplant les plaines marécageuses du Nord du continent. Elle est peu utilisée à l'extérieur de cette région.

Sylvestre	—	Fées, Satyres, Sylphes	Le Sylvestre est une langue ancienne associée aux fées. Les satyres, appartenant à cette catégorie, en sont également des locuteurs. Cette langue est peu utilisée puisque ses locuteurs proviennent majoritairement d'autres dimensions.
Thrixé	—	Thrixes	Cette langue est parlée par les Thrixes, peuplant les chaudes montagnes du Sud-Est du continent, à proximité de l'Orris. Elle est peu utilisée à l'extérieur de cette région.
Ulamite	Cunéiforme	Nains bruns	L'Ulamite est une des langues montagnardes attribuées aux Nains. À l'origine, cette famille comptait cinq langues, mais il n'en reste que trois, soit le Cassite, le Kroumien et l'Ulamite. L'Ulamite est parlé par les nains des montagnes bien au-delà de la Nantolie.
Vodyanoi	—	Vodyanoy	Le Vodyanoi est une langue ancienne issue des Vodyanoy. Elle est plutôt méconnue des autres peuples puisque les Vodyanoy ne la partagent pas.
Vrygien	Cunéiforme	Elfes des mers, Vrygiens	Cette langue est issue des Vrygiens et est très populaire en Nantolie. L'arrivée des Vrygiens dans cette région a imposé le Vrygien comme langue, causant le déclin du Nantolien.
Vulcain	Balafré	Dragons, Salamandres, Sang-dragons	Le Vulcain est une langue très ancienne partagée par les créatures reptiliennes et influencées par les dragons. C'est une langue mystérieuse et méconnue, gardée jalousement par ceux qui la parlent puisqu'elle leur permet de communiquer avec les dragons dans leur langue.
Zurain	Cunéiforme	Nains blancs	Le Zurain est la langue des nains blancs, peuplant les montagnes glaciales de l'extrême Nord-Est du continent. Elle est peu utilisée à l'extérieur de cette région.



Alphabets

- **Balafré.** Le Balafré est un système d'écriture méconnu datant d'une époque bien plus lointaine que celle de l'invention du Cunéiforme ou de l'Elfique. Certains le jugent trop primitif afin d'être considéré comme un alphabet. Chaque symbole de ce système d'écriture est formé de plusieurs traits pouvant être tracés à l'aide d'un objet pointu, par exemple une griffe. Les légendes racontent qu'il a été inventé par les dragons et qu'il est toujours utilisé par ceux-ci, comme en atteste la langue Vulcaine. Il se lit et s'écrit de la gauche vers la droite.
- **Cunéiforme.** Le Cunéiforme est un ancien système d'écriture, le deuxième plus ancien suivant l'Elfique, datant d'il y a environ quatre millénaires. Il a été inventé par les Nains peuplant les montagnes du continent. D'abord composé de pictogrammes et linéaire son écriture a évolué afin de permettre à de nouvelles langues de l'utiliser comme système d'écriture. Il est reconnaissable par ses symboles constitués de traits se terminant en forme de « coins » ou de « clous ». Il s'applique sur une variété de supports telles les tablettes d'argiles par incision à l'aide d'un calame. Il s'agit d'un alphabet phonétique, chaque symbole représentant une syllabe unique. Il se lit et s'écrit de la gauche vers la droite.
- **Elfique.** L'Elfique est le plus ancien système d'écriture, datant de plus de cinq millénaires. Il est étonnamment raffiné pour son âge. Il a été importé par les Elfes gris ayant traversé l'Hyperborée afin de s'installer en Ouespéro. Il s'est ensuite transmis par les peuples descendant des Elfes gris, notamment les Elfes lunaires, les Elfes sylvains et les Haut-Elfes. Ces derniers ont à leur tour transmis cet alphabet aux peuples avec lesquels ils cohabitent, soit les Harsèmes et les Sarnes. Cet alphabet s'écrit de la gauche vers la droite. Ses symboles sont composés de traits simples se terminant en coin pointu ou courbé. Les symboles sont connectés ensemble afin de former des syllabes.
- **Hiéroglyphes.** Ce système d'écriture est composé de plus de mille pictogrammes et a été inventé il y a plus de deux millénaires par les Khémites. Il est principalement utilisé comme forme écrite du Khémite et des langues environnantes. Les pictogrammes qui le composent sont divisés en trois catégories : des glyphes phonétiques associées à une syllabe, des logographes représentant un mot ou une racine de mot, et des déterminatifs précisant le contexte d'un logographe ou d'un glyphe phonétique. Ces hiéroglyphes se lisent de la droite vers la gauche, mais peuvent être écrits de la gauche vers la droite en inversant les glyphes (réflexion celle d'un miroir).



Annexe M – Manœuvres de combat

Lorsque le personnage acquiert le talent Manœuvres de combat, il acquiert trois manœuvres parmi la liste suivante. La première fois qu'il acquiert ce talent, la première manœuvre apprise est obligatoirement Désarmement. Par la suite, chaque fois qu'il acquiert le talent à nouveau, il peut apprendre trois nouvelles manœuvres de combat. Lorsqu'il a appris toutes les manœuvres de combat, il ne peut plus acquérir ce talent.

Utilisation

Le personnage peut utiliser un nombre de manœuvres égal à son tiers de personnage à chaque combat. Il ne peut utiliser qu'une seule manœuvre par activité. Il doit effectuer une halte ou compléter une nuit de sommeil afin de récupérer ces utilisations.

Liste des manœuvres

Accrochage

Lorsqu'une créature ennemie entre dans la portée d'une arme de mêlée du personnage, celui-ci peut utiliser sa réaction afin d'effectuer une attaque d'opportunité contre cette créature. Si l'attaque réussit, il inflige 1d10 points de dégâts supplémentaires.

Anticipation

Le personnage peut utiliser sa réaction afin de réduire de 1d10 les points de dégâts reçus par lui-même ou par une créature alliée située à 9 mètres ou moins de sa position.

Autorité

Le personnage peut ajouter 1d10 à un test de *Diplomatie* ou de *Performance*. Lorsqu'il réussit une attaque de mêlée, il peut utiliser cette capacité afin d'effectuer un test de *Performance* opposé à un test d'*Intuition* de la cible. Si la cible échoue le test, elle est apeurée par le personnage jusqu'à la fin de son prochain tour.



Balayage

Lorsque le personnage réussit une attaque de mêlée, il peut tenter de toucher une seconde créature avec la même attaque. S'il peut atteindre sa cible et que l'attaque réussit, la cible reçoit un nombre de points de dégâts égal à 1d10 additionné à la moitié de la Force ou de la Précision du personnage.

Désarmement

Le personnage peut diriger une attaque de mêlée contre l'arme ou le bouclier d'une créature afin de forcer cette créature à lâcher l'objet au lieu de la blesser. Le personnage ajoute 1d10 à son test de *Mêlée* et la créature doit effectuer un test opposé d'*Acrobaties* ou d'*Athlétisme*, au choix de cette créature. Si elle échoue le test, elle échappe l'objet ciblé.

Entêtement

Le personnage peut ajouter 1d10 à un test de *Discipline* ou de *Résistance*.

Examen

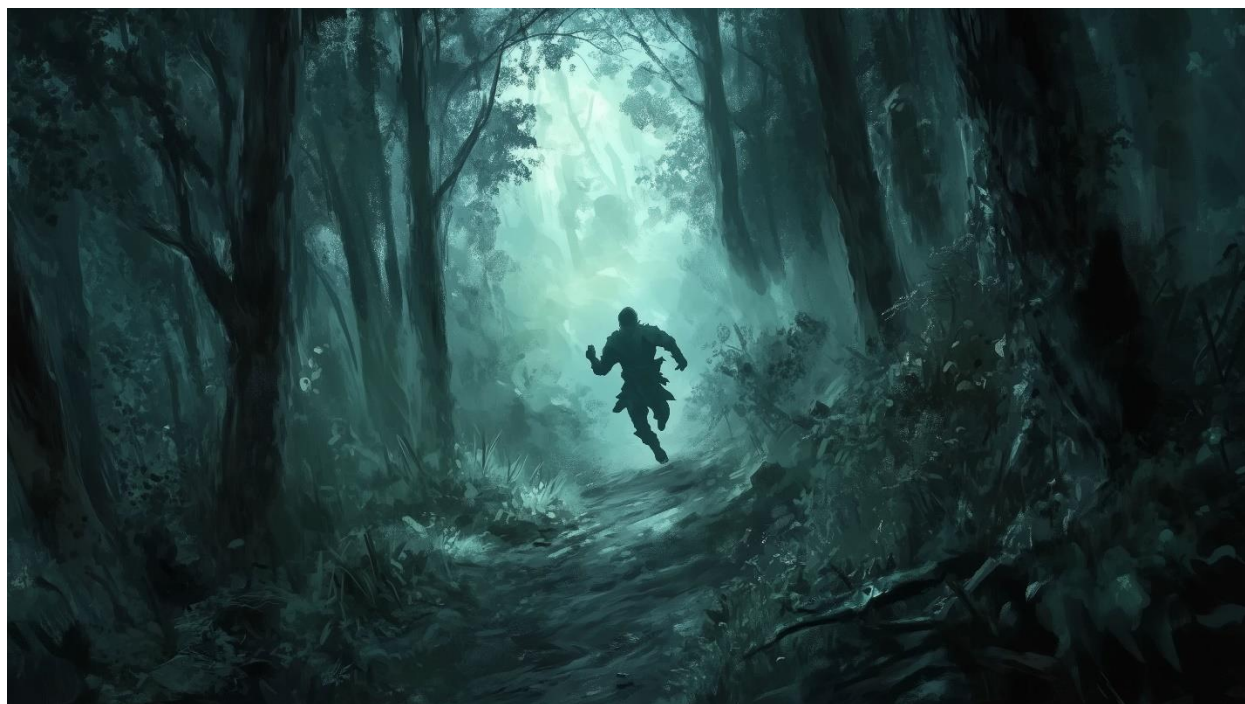
Le personnage peut ajouter 1d10 à un test d'*Intuition* ou de *Perception*.

Fortifiant

Par une action, le personnage confère des points de Vitalité temporaires à un allié situé à 9 mètres ou moins de sa position. Ces points sont égaux à 1d10, additionné de 5 et du modificateur de Présence du personnage.

Fuite

Si le personnage n'effectue aucune action hostile (blessant une autre créature) pendant son tour, il peut ajouter 1d10 à son Esquive jusqu'à la fin de son tour.



Harponnage

Immédiatement après avoir réussi une attaque de mêlée contre une créature située dans une case adjacente, le personnage peut tenter d'agripper cette créature par une action. Lorsqu'il en fait ainsi, il ajoute 1d10 à son test d'*Athlétisme*.

Lancer fulgurant

Par une action, le personnage lance une arme de jet contre une cible, ajoutant 1d10 à son test de *Mêlée* ou d'*Orientation*. Il n'a pas besoin d'avoir dégainé cette arme ni d'avoir une main de libre.

Perspicacité

Le personnage peut ajouter 1d10 à un test de *Connaissance* ou d'*Investigation*.

Plongeon

Le personnage augmente d'une case (1,5 mètres) la portée d'une attaque de mêlée, ajoutant 1d10 à son test de *Mêlée* ou d'*Orientation*.

Querelle

Immédiatement après avoir réussi une attaque de mêlée, le personnage peut tenter d'effectuer une **Bousculade** contre sa cible. Lorsqu'il en fait ainsi, il ajoute 1d10 à son test d'*Athlétisme*.



Retrait

Le personnage et une créature alliée qui n'est pas incapable située dans une case adjacente échangent de position. Le personnage effectue l'activité **Pas prudent** par une action en même temps que la créature, qui doit utiliser sa réaction. Il ajoute 1d10 à son Esquive ou à l'Esquive de la créature, au choix du personnage, jusqu'au début du prochain tour du personnage ou de cette créature.

Riposte

Lorsque le personnage voit une créature échouer une attaque de mêlée dirigée vers lui, alors il peut utiliser sa réaction afin d'effectuer une attaque d'opportunité contre cette créature. Si l'attaque réussit, il inflige 1d10 points de dégâts supplémentaires.

Tactique

Immédiatement après avoir réussi une attaque, le personnage peut ordonner à un allié situé à 9 mètres ou moins de sa position de se déplacer. Il ajoute 1d10 aux points de dégâts infligés ou à l'Esquive de la créature alliée. S'il ajoute le dé aux points de dégâts infligés, l'allié doit utiliser sa réaction afin d'effectuer l'action **Pas prudent**. S'il ajoute le dé à l'Esquive de l'allié, celui-ci doit utiliser sa réaction afin d'effectuer un **Déplacement** à la moitié de sa vitesse.

Traquenard

Le personnage peut ajouter 1d10 à un test de *Furtivité* ou à un jet d'Initiative.



Annexe N – Invocations mystérieuses

Lorsque le personnage acquiert la spécialisation *Conjrateur*, il acquiert un nombre d'invocations mystérieuses parmi la liste suivante égal à son modificateur d'Esprit (minimum 0). Lorsque son modificateur d'Esprit augmente d'un, il découvre une invocation supplémentaire. Lorsque son niveau de personnage augmente, il peut remplacer une invocation découverte par une autre qu'il n'a pas découverte, et oublie l'invocation remplacée.

Liste des invocations (28)

Acuité surnaturelle

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 2 du pouvoir Protection contre la magie, sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité.

Agent du chaos

Une fois par jour, par une action, permet au personnage de dépenser 20 points d'Énergie afin d'utiliser la capacité Expression élémentaire. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme*. S'il n'a pas acquis cette capacité, l'élément de l'invocation est déterminé par le jet d'un d6. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

1d6	Élément	1d6	Élément
1	Air	4	Terre
2	Eau	5	Esprit
3	Feu	6	Au choix

Apparitions des brumes

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 2 du pouvoir Images, sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité.

Armure personnelle

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 2 du pouvoir Armure magique en se ciblant lui-même, sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité.

Bourbier mental

Une fois par jour, le personnage peut canaliser le niveau 4 du pouvoir Temporalité en prononçant des syllabes ne faisant aucun sens. Il n'a pas besoin de composante Focus ni Somatique lorsqu'il en fait ainsi, réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Contemplation

Le personnage se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde de *Discipline* afin de maintenir sa concentration sur un pouvoir.

Cristallisation

Lorsque le personnage reçoit des points de dégâts, il peut utiliser sa réaction afin de devenir un cristal de glace. Il se voit conférer un nombre de points de Vitalité temporaires égal à son niveau de personnage multiplié par 10, et les points de dégâts déclenchant cette capacité sont transférés à ces points de Vitalité temporaires. Il devient ensuite incapable et vulnérable aux points de dégâts de feu. À la fin de son prochain tour, cette capacité prend fin et le glace fond instantanément. Il doit faire halte ou compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Désastre

Une fois par jour, le personnage peut canaliser le niveau 3 du pouvoir Calamité en prononçant un mot de catastrophe. Il n'a pas besoin de composante Focus ni Somatique lorsqu'il en fait ainsi, réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Don abyssal

Le personnage peut respirer sous l'eau et acquiert une vitesse de nage égale à sa vitesse de marche. Il peut également canaliser un fois par jour le niveau 3 du pouvoir Marée sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité.

Épouvante

Une fois par jour, le personnage peut canaliser le niveau 4 du pouvoir Migraine en prononçant un mot d'épouvante. Il n'a pas besoin de composante Focus ni Somatique lorsqu'il en fait ainsi, réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.



Gambade

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 2 du pouvoir Liberté en se ciblant lui-même afin d'augmenter la distance de ses sauts et sa vitesse de déplacement, sans nécessiter de composante. Également, une fois par jour, il peut canaliser le niveau 3 du pouvoir Liberté en se ciblant lui-même, sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Gardien runique

Le personnage peut comprendre les langues écrites en touchant une surface sur laquelle des mots sont écrits, à une vitesse de 30 mots par tour. Cette capacité ne décode pas les messages secrets et ne donne pas la signification des symboles ne faisant pas partie d'un alphabet.



Liaison mentale

Le personnage peut toucher une créature consentante par une action afin de lier la psyché de celle-ci avec la sienne. Jusqu'à la fin de son prochain tour, le personnage peut percevoir au travers de cette créature par les sens de celle-ci. Pendant chacun de ses tours subséquents, le personnage peut utiliser une action afin de maintenir la liaison, celle-ci s'étendant jusqu'à la fin de son prochain tour, si le personnage et la créature se trouvent dans la même dimension. Il peut bénéficier des sens spéciaux de cette créature lorsqu'il perçoit au travers de celle-ci, mais ne peut percevoir avec ses propres sens simultanément.

Mille-visages

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 2 du pouvoir Hallucination afin de modifier son apparence et celle de son équipement, sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité.

Murmures envoûteurs

Une fois par jour, le personnage peut tenter d'envoûter une ou plusieurs créatures. Pendant son tour, par une action, il désigne un nombre de créatures inférieur ou égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) en murmurant et dépense 5 points d'Énergie par créature ciblée. Il doit voir ces créatures, celles-ci doivent pouvoir entendre le personnage, et elles doivent être situées à 9 mètres ou moins de sa position. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Il doit réussir un test d'*Occultisme* de degré de difficulté égal au nombre de points d'Énergie dépensés. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de *Discipline*. Une cible réussit automatiquement le jet de sauvegarde si elle est immunisée aux charmes. Le personnage doit se concentrer sur l'effet et celui-ci dure jusqu'à une minute. Lorsqu'il utilise cette capacité et une fois par tour par une action, il peut désigner une direction horizontale par rapport à sa position. Toute créature ayant échoué le jet de sauvegarde doit effectuer l'activité **Déplacement** dans cette direction pendant son prochain tour.

Une créature ne peut se déplacer dans un danger imminent et apparent, tel un gouffre, des sables mouvants ou un bûcher, mais ce mouvement déclenche des attaques d'opportunité. Après avoir effectué ce déplacement, une créature peut répéter le jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet prend fin pour cette créature.

Œil distant

Le personnage peut voir la forme réelle de toute créature change-forme ou dissimulée par une illusion ou un pouvoir du cercle de Transmutation. Il doit se trouver à 9 mètres ou moins de cette créature afin de bénéficier de cette capacité. Également, une fois par jour, il peut canaliser le niveau 4 du pouvoir Clairvoyance sans nécessité de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Pestilence

Une fois par tour, par une action, le personnage produit des émanations fétides attirant les mouches dans un rayon de 1,5 mètres, mais ne traverse pas l'abri total. L'effet prend fin si le personnage tombe incapable ou s'il y met fin par une action. Lorsque l'aura est active, les tests de *Performance* du personnage afin d'intimider une cible se voient conférer l'avantage, mais tous ses autres tests de Présence sont affligés du désavantage. Toute créature autre que le personnage débutant son tour ou se déplaçant volontairement à l'intérieur de la zone reçoit un nombre de points de dégâts de poison égal à 1, additionné au modificateur de Présence du personnage et à son rang de *Performance* (minimum 1). Une créature ne peut recevoir ces points de dégâts qu'une seule fois par tour. Le personnage doit faire halte ou compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Sculpteur de la chair

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 2 du pouvoir Polymorphisme en se ciblant lui-même, sans nécessiter de composante. Également, une fois par jour, il peut canaliser le niveau 4 du pouvoir Polymorphisme en nommant une bête. La cible prend la forme de cette bête. Il n'a pas besoin de composante Focus ni Somatique lorsqu'il en fait ainsi, réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser ces capacités. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Séduction

Le personnage peut ajouter un bonus de 5 à ses tests de Présence et des compétences associées.

Maléfice

Lorsque le personnage impose une malédiction à une créature, par exemple par le pouvoir Bénédiction ou Calamité, il crée un lien temporaire entre lui et cette créature. Une fois par tour, par une action, il peut infliger des points de dégâts à cette créature et à toute créature de son choix située dans une case adjacente à la cible. Il inflige un nombre de points de dégâts psychiques égal au double de son modificateur d'Esprit (minimum 1). Il doit voir la cible et doit se trouver à 9 mètres ou moins de celle-ci afin d'utiliser cette capacité.

Murmures des cimetières

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 3 du pouvoir Danse macabre afin de parler avec un mort-vivant, sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité.

Sortilège implacable

Lorsque le personnage impose une malédiction à une créature, par exemple par le pouvoir Bénédiction ou Calamité, il crée un lien temporaire entre lui et cette créature. Une fois par tour, par une action, il peut se téléporter dans une case adjacente à celle de cette créature. Il doit voir la créature et doit se trouver à 9 mètres ou moins de celle-ci afin d'utiliser cette capacité.

Union des ombres

Lorsque le personnage se trouve dans la pénombre ou dans l'obscurité, il peut devenir invisible par une action. Il reste invisible jusqu'à ce qu'il utilise sa réaction ou qu'il effectue une autre action.





Valse des morts

Une fois par jour, le personnage peut canaliser le niveau 3 du pouvoir Danse macabre en fredonnant l'air d'une valse afin d'animer un cadavre en mort-vivant. Il n'a pas besoin de composante Focus ni Somatique lorsqu'il en fait ainsi, réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité. Il doit compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Vigueur diabolique

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 2 du pouvoir Toucher vampirique en se ciblant lui-même, sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité.

Vision fantomatique

Le personnage se confère une vision fantomatique par une action. Il voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 9 mètres (6 cases). Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs. Il peut également voir au travers des objets solides, voyant des formes transparentes et fantomatiques. Il doit se concentrer sur cette capacité comme s'il s'agissait d'un pouvoir. Cette vision dure jusqu'à 1 minute, et il doit faire halte ou compléter une nuit de sommeil afin de réutiliser cette capacité.

Vision infernale

Le personnage voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 36 mètres (12 cases). Dans l'obscurité, il ne voit qu'en teintes de gris, il ne peut donc pas distinguer les couleurs.

Voleur de destin

Le personnage peut canaliser à volonté le niveau 2 du pouvoir Bénédiction afin d'infliger une malédiction à une seule créature, sans nécessiter de composante. Il réussit automatiquement le test d'*Occultisme* et ne dépense aucun point d'Énergie. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le pouvoir afin d'utiliser cette capacité.

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, compléter les arbres de spécialisations et ajouter un arbre à chaque spécialisation, ajout d'illustrations et mise en pages des spécialisations.



