

# Player Handbook



# Table des matières

<u>INTRODUCTION</u>	4
1. <u>Abstract</u>	4
2. <u>A propos</u>	4
<u>BASE DES RÈGLES</u>	5
1. <u>Emprunts</u>	5
2. <u>Caractéristiques</u>	5
3. <u>Statistiques</u>	5
● <u>Force (For)</u>	5
● <u>Dextérité (Dex)</u>	6
● <u>Intelligence (Int)</u>	6
● <u>Perception (Per)</u>	6
● <u>Précision (Pre)</u>	6
● <u>Charisme (Cha)</u>	6
4. <u>Compétence</u>	6
5. <u>Sorts</u>	6
6. <u>Affinité</u>	7
● <u>Affinité avec les armes mêlée (A. CAC)</u>	7
● <u>Affinité avec les armes à distances (A. dist)</u>	7
● <u>Affinité avec la magie (A. mag)</u>	7
<u>COMBAT</u>	9
● <u>Début du combat</u>	9
● <u>Déroulement du tour</u>	9
○ <u>Déplacement</u>	9
○ <u>Attaque</u>	10
○ <u>Maneuver</u>	12
● <u>Fin du combat</u>	12
<u>EN PARTIE</u>	13
1. <u>Méthode de jeu</u>	13
○ <u>Perception</u>	13
○ <u>Jet d'opportunité</u>	13
○ <u>Jet de compétence</u>	13
○ <u>Jet de sauvegarde</u>	14
2. <u>Jeu en équipe</u>	14
<u>CLASSE</u>	15

○	<a href="#">Mage</a>	15
○	<a href="#">Mage de combat</a>	22
○	<a href="#">Tutélaire</a>	28
○	<a href="#">Sentinel</a>	33
○	<a href="#">Horion</a>	38
○	<a href="#">Spectre</a>	43
○	<a href="#">Chasseur</a>	49
○	<a href="#">Magus</a>	54
○	<a href="#">Taliste</a>	59
○	<a href="#">Technomancien</a>	60
<b>HISTOIRE</b>		66
●	<a href="#">Période clés :</a>	66
●	<a href="#">Résumer</a>	66
1.	<a href="#">Expansion</a>	66
2.	<a href="#">Guerre avec les Acéras</a>	66
3.	<a href="#">Au-delà</a>	66
●	<a href="#">Contexte militaire</a>	67
●	<a href="#">Contexte politique de l'empire</a>	67
●	<a href="#">Contexte économique et technologique</a>	68
●	<a href="#">Magie</a>	68
<b>LEXIQUE</b>		69
<a href="#">Note de MJ aux joueurs</a>		71

# INTRODUCTION

## 1. Abstract

Le but de ce document est de livrer les règles suffisantes à la préparation d'une partie par les joueurs. Les règles ne sont pas encore assez complètes pour animer une campagne dans sa totalité. Les différentes classes présentent sont pensées pour les scénarios « one-shot ». Les règles et données (classes, monstres, sorts) seront développées dans le futur et après avoir eu des tests satisfaisant avec les éléments en présence. Notez que certaines classes sont plus orientées pour le combat que d'autres et ont donc de meilleures attaques. Des incohérences entre le lore et les statistiques pures peuvent aussi être présentes, si des classes ne semblent pas incarner leur background au niveau de leurs statistiques (un mage avec plus de force que d'intelligence), cela relève d'une incohérence. Vous pouvez aussi proposer de nouvelles classes ou des modifications des classes existantes.

## À propos

Le document est un « player handbook », présent dans de nombreux jeux de rôles papier. Il permet au joueur de préparer une partie, d'apprendre les règles en amont et peut être apporté à la table lors d'une partie pour que le joueur puisse réfléchir à sa prochaine action du point de vue des règles. Le document se limite donc volontairement au besoin des joueurs, il ne présente pas de scénarios ou de monstres, ceux-ci étant à la discrétion du MJ. Toutefois, une présentation de l'univers et de quelques personnages clés et moment fort seront donnés à la fin de ce papier.

# BASE DES RÈGLES

Cette partie a pour but de présenter les règles de bases. La plupart des joueurs seront donc déjà à l'aise avec les conceptions présentées, mais certains détails, soit dans les appellations, soit dans les calculs, seront présentés ici.

## 1. Emprunts

D&D5 et de Pathfinder ont servie de base pour la plupart des règles. Ces deux jeux étant des monolithes du jeu de rôle papier, il semblait approprié de les prendre comme point de départ. Ils ont tout de même dû être réadaptés pour coller à un univers de science-fiction. Call of Cthulhu a aussi servi de modèle dans sa capacité unique à permettre le roleplay.

## 2. Caractéristiques

Les caractéristiques de chaque personnage sont séparées en 4 catégories principales : statistiques, compétences, affinités, et modifiable ;

- Statistiques : éléments principaux décrivant les capacités de votre personnage
- Compétence : éléments secondaires présentant les talents propres à votre personnage, acquis au cours de sa formation et de son expérience sur le terrain
- Affinité : la capacité que votre personnage a vis-à-vis du maniement de certaines armes.
- Modifiable : [les points de vie, armes, armures, sorts](#) et [vitesse](#) de votre personnage. Plus d'information sera donnée dans la section sur les combats.

## 3. Statistiques

Les statistiques sont l'essence même des JDR. Accompagnées de lancers de dés, elles permettent d'attaquer en combat ou de réaliser des actions basiques en dehors. Elles sont importantes à prendre en compte pour se représenter le potentiel d'un personnage. Les statistiques de tout personnage sont :

### ● Force (For)

La force physique de votre personnage. Permet de défoncer des portes, portées des armures ou objets lourds et de manier des armes lourdes.

### Dextérité (Dex)

L'agilité de votre personnage. Permet de se déplacer dans des endroits exotiques, d'esquiver des coups et de manier des armes légères.

### Intelligence (Int)

Les capacités de votre personnage à réfléchir. Permet d'effectuer des tâches complexes, de comprendre ce qu'il se passe et de lancer des sorts.

### Perception (Per)

La capacité de votre personnage à ressentir les choses. Permet de voir les éléments importants et d'être alerté par les dangers.

### Précision (Pre)

La capacité de votre personnage à être précis. Permet de lancer des objets au bon endroit et d'utiliser des armes à distances.

### Charisme (Cha)

Le charisme de votre personnage. Permet d'intimider, persuader et convaincre, même les alliés.

Les statistiques peuvent être temporairement modifiée par des armes, armures, sorts, ou consommables. Penser à les prendre en compte.

## 4. Compétence

Les compétences de votre personnage sont ce qui le permet de se distinguer en dehors des combats. Elles permettent de réaliser des actions exceptionnelles, parfois même sans lancer de dés, la ou les autres personnages ne peuvent qu'échouer. Les compétences sont permanentes à votre personnage, elles peuvent être inutilisables à cause de blessures (l'acrobatie avec une jambe en moins c'est dur), mais elles seront de nouveau valides lors que les debuffs seront enlevés. De même, une compétence peut être temporairement gagnée grâce à un buff, mais une fois celui-ci parti, la compétence est « oubliée ». Il ne tient qu'à vous d'utiliser vos compétences au meilleur moment, ne les oublierais pas et faites preuve d'imagination, vous en serait souvent récompensé.

Chaque compétence sera détaillée dans les sections relatives au personnage les possédant.

## 5. Sorts

Les sorts sont le nerf de la guerre en combat. Le temps de base d'un tour étant de 10 seconds, un sort avec 10 seconds de recharge mettra 1 tour avant d'être réutilisable. Le même calcul s'applique pour un sort avec un temps de recharge.

Certains sorts se placent dans des catégories spécial. Ainsi les sorts d'altération et d'amélioration n'ont en général pas de dégât, mais viennent modifier les statistiques des cibles. Les sorts d'amélioration d'attaque (et non les sorts d'attaque d'arme) ne consomment pas d'action et peuvent donc être accumulé avant une attaque ou un sort. Ces sorts ne sont pas consommés (et ne sont pas en recharge) tant que l'attaque ne touche pas.

Certains sorts ne consomment pas d'action d'attaque, cela est spécifié dans la description du sort.

Certains sorts ne disposent pas du champ de dégât. Ils ont alors un effet. D'autres sorts ont un champ de durée, décrivant le **temps d'activité de leurs effets.**

Les affinités sont primordiales pour votre personnage et ses options de combat. Elles dictent les armes que votre personnage peut manipuler, ou non. Les armes disposent d'un prérequis d'affinité pour être maniées et seuls les personnages ayant une affinité égale ou supérieure peuvent les utiliser au combat. Les sorts suivent aussi cette règle, si votre personnage n'a pas l'affinité suffisante, il peut apprendre le sort, mais pas le lancer. Certaines affinités sont considérées comme basiques :

- **Affinité avec les armes de mêlée (A. CAC)**

Capacité de votre personnage à manier les armes blanches : épée, hache...

### **Affinité avec les armes à distances (A. dist)**

Capacité de votre personnage à manier les armes à feu : pistolets, fusils...

### **Affinité avec la magie (A. mag)**

Capacité de votre personnage à manier la magie.

D'autres affinités sont considérées comme particulières et ne seront présentées que sur les personnages disposant de celle-ci (affinité avec les épées, affinité avec les snipers). Elles peuvent être ajoutées à l'affinité basique correspondant à la famille de l'arme au besoin. Une affinité basique ne peut pas être rajoutée à une affinité particulière. Les affinités particulières ne peuvent pas être additionnées entre elles pour valider une affinité particulière.

Exemple :

Si votre personnage dispose d'une affinité avec les armes de mêlée de 2 et une affinité avec les épées de 2 est :

A. CAC : 2

A. épée : 2

Il sera alors capable de manier les armes suivantes :

Épée nécessitant A. CAC 4 (arme -> 2 mains -> épée). L'affinité avec les épées est prise en compte, car l'arme appartenait aux familles CAC et épée, les deux A. du personnage s'additionnent

Épée nécessitant A. CAC 4 et A. épée 2. Comme au-dessus et l'affinité aux épées est complété.

Mais le personnage sera incapable de manier :

Hache nécessitant A. CAC 4. L'affinité avec les épées n'est pas prise en compte et A. CAC du personnage n'est que de 2.

Épée nécessitant A. CAC 4 et A. épée 4. l'A. épée du personnage n'est que de 2 et l'A CAC ne put pas être rajouté dans ce sens.

Lance nécessitant A. CAC 2 et A. lance 2. l'A. CAC du personnage est assez élevé, mais il ne dispose pas de l'A. lance pour cette arme.

# COMBAT

## ● Début du combat

Au début de chaque combat, un jet d'initiative (d20) est lancé par tous les personnages. Le premier à jouer est le personnage avec le score le plus élevé (n'oubliez pas vos bonus d'initiative si vous en avez).

Si des personnages ont été pris en embuscade, ils passent toujours derniers. Dans ce cas, les jets d'initiative sont comparés entre eux s'ils sont plusieurs (note : il peut y avoir plusieurs « couches » d'embuscade. Les attaquants ont alors le buff « embuscade », leurs donnant +1 à leur prochain jet d'attaque.

Seuls les personnages impliqués [dans la pièce] sont considérés en combat, si d'autres personnages devaient les rejoindre, le MJ détermine le temps nécessaire [en nombre de tours] avant que ces personnages viennent. S'ils étaient prévenus, les joueurs peuvent alors avoir un bonus « embuscade ».

Certains personnages peuvent se camoufler ou disparaître en cours de combat. Ils sont alors considérés comme hors combat jusqu'à ce qu'il décide de venir. Les personnages camouflés et à porter d'action peuvent rejoindre le combat quand bon leur semble entre le tour de deux combattants. Ils gardent cette configuration de tours jusqu'à la fin du combat, ou s'ils se camouflent à nouveau. Lorsqu'une personne camouflée fait une action qui le fait remarquer, il perd son camouflage. Si le joueur ne prend aucune action offensive durant le tour de tous les personnages il pourra effectuer des actions librement à la fin du tour.

Le placement de chaque joueur et ennemi seront énoncés clairement par le MJ au début du combat. Les ennemis camouflés ne seront pas placés, ni même annoncés. Les ennemis non camouflés, mais cachés par des obstacles seront désignés comme tels sans plus de précision).

## Déroulement du tour

Durant vos tours de jeu, vous aurez de nombreux choix devant vous : attaquer, vous déplacer ou faire une manœuvre. Vous ne pouvez faire que 2 de ces actions et une fois chaque une (vous pouvez aussi ne rien faire). Cette partie expliquera ces 3 actions. Prenant le temps de la lire correctement pour pouvoir choisir vos personnages en connaissance de cause et pour les utiliser au mieux.

### Déplacement

À chaque tour, votre personnage peut se replacer pour se mettre à couvert ou s'approcher des ennemis. La statistique de vitesse indique alors les nombres de mètres que votre personnage peut parcourir durant le tour en une fois, sur une ligne droite et en courant. Si votre personnage devait faire un

déplacement autre qu'une simple course, cette statistique serait réduite pour un souci de réalisme (diviser par deux si vous marchez). Des déplacements plus complexes peuvent nécessiter un jet de dés ou des compétences particuliers pour être effectués, la vitesse ne servant qu'à déterminer la distance parcourue (exemple : escalader est liée à un jet de dextérité ou est automatiquement réussi par les personnages acrobate).

Si votre personnage est blessé, handicapé ou retenu par quelque chose, un jet, une compétence ou un échec automatique peuvent être nécessaires.

Lors d'un déplacement, un jet d'opportunité peut être déclenché si un personnage s'éloigne d'un autre en étant dans sa portée d'attaque (peut être déclenché sur les alliés). L'adversaire peut alors porter une attaque en dehors de son tour de manière classique profitant d'un bonus +1 au jet d'attaque ([voir la section sur l'attaque en dessous](#)). Plus d'informations sur les jets d'opportunités [dans la section des jets d'opportunité](#).

Les personnages avec la compétence : « **course** » peuvent se déplacer deux fois en un tour.

## Attaque

L'attaque est l'action principale permettant d'effectuer des dégâts aux adversaires. Elle se décompose en deux temps : jet d'attaque et jet de dégât.

- **Jet d'attaque**

Ce jet permet de savoir si l'attaque touche ou échoue. En fonction de l'arme utilisée, la statistique à prendre en compte n'est pas la même. En général :

- Armes à deux mains ou lourdes : force

Armes à une main ou légères : dextérité

Armes à distance : précision

Sort : intelligence

La statistique à prendre en compte sera toujours spécifiée sur l'arme

À cela, il faut ajouter à votre score un d4. Si la somme des deux est supérieure au [score de défense](#) du personnage ciblé, votre attaque touche et vous pouvez compter les dégâts.

Pour les sorts : la valeur à atteindre pour toucher est spécifiée dans la description du sort.

Pour les armes à distance, le résultat doit dépasser la distance entre le tireur et la cible. Le calcul à utiliser est spécifié dans la description de l'arme. Attention, les armes à longue portée (snipers) ont une portée minimum.

## **Jet de dégât**

Le jet de dégât est l'élément qui permet de savoir combien de points de vie vous retirez à l'adversaire. Les dés à lancer seront toujours spécifiés sur l'attaque ou l'arme utilisée.

Les attaques en zone font des dégâts à toutes les personnes présents dans le rayon d'action (même les alliés).

Si vous utilisez deux armes en même temps, vous pouvez choisir deux cibles, mais l'action est considérée comme une seule attaque. Seules les armes à une main (armes de corps à corps légères ou pistolets) peuvent être maniées dans deux mains différentes. Les armes à deux mains, à distance, lourdes et tout objet nécessitant deux mains valides ne peuvent être maniés à deux mains. Lors de l'utilisation de deux armes, une des deux sera utilisée en « deuxième main », les dégâts seront ceux spécifiés dans la description de l'arme.

## **Score de défense**

Le score de défense n'est pas un jet : il ne requiert pas de lancer un dés. Le calcul est effectué en fonction de la statistique (en fonction du type de défense de l'arme) ce à quoi s'ajoutent les bonus de défense du personnage. Ce score permet de savoir si le personnage est touché par une attaque physique. Le jet d'attaque de l'attaquant doit être supérieur ou égal au score de défense de la cible.

## **Score de protection**

Le score de protection réduit les dégâts subis par le personnage. Le jet de protection est calculé en fonction de la source de dégât :

Magique  
Physique  
Distance

Les sorts sont des outils puissants, mais la plupart ont un temps de recharge. Quand le sort réussit et inflige des dégâts, il ne peut pas être utilisé avant un certain temps. Les tours durent approximativement 10 seconds. Les temps de recharge sont aussi effectifs hors combat, si un sort avec un temps de recharge est lancé juste avant le combat, il sera en recharge pendant le combat. La plupart des sorts n'ont comme seule condition un jet d'intelligence, voir même son de simple support d'attaque, réussissant automatiquement si votre l'attaque avec votre arme réussie. D'autres sorts, les sorts « légendaires », ont des conditions plus spécifiques à remplir pour être incantés. Si un sort a un temps d'incantation spécifier, toute action effectuée durant ce temps casse l'incantation du sort. Il est alors considéré comme annulé et peut être relancé. L'incantation se termine toujours au début de votre tour.

Le dégât d'une attaque est la somme des dés de dégâts. Une réduction des dégâts s'applique sur ce résultat et non sur les scores de chacun des dés. Si une attaque stipule qu'elle est multiple (Eg. Fusil à pompe), alors chaque dé est considéré comme une attaque et la réduction des dégâts s'appliquent sur chacun des dés.

Les personnages avec la compétence : « **guerrier** » peuvent attaquer deux fois en un tour.

## Maneuver

Les manœuvres sont tous les éléments qui ne sont pas compris dans les deux autres sections. Cela peut aller de l'utilisation d'un objet (grenade, pack de soins) à l'utilisation de l'environnement (le gros bouton rouge). Les manœuvres peuvent être un bon moyen de reprendre l'avantage dans un combat compliqué : modifié l'environnement, la position des personnages ou handicaper des adversaires. Le jet à utiliser dépendra de votre action ainsi que de ces conséquences.

Les personnages avec la compétence : « **stratège** » peuvent faire une manœuvre deux fois dans le tour.

## Fin du combat

Un combat se termine lorsque tous les participants d'un camp sont morts, en fuite, largement hors de portée ou ont capitulé. Le jeu reprend son cours normalement à ce moment. Les joueurs peuvent donc fouiller les cadavres, interroger les survivants ou reprendre leurs tâches précédant le combat.

Si un système d'expérience est utilisé, le MJ pourra attribuer les gains en compétence ou statistique aux joueurs en fonction des actions de chacun et de la difficulté du combat. L'expérience ne donne pas des niveaux, mais un gain de statistique ou de compétence symbolisant la progression de votre personnage dans un domaine à la suite d'actions réussi ou échoué (on apprend de ses erreurs).

# EN PARTIE

## 1. Méthode de jeu

Une grande partie du jeu de rôle se passe hors combat. Vos statistiques et compétences peuvent toujours y être utiles. Vos choix sont presque illimités et le scénario se déroulera en fonction de vos actions. Soyez vigilant, un mauvais pas ou un oubli peut parfois coûter cher. L'ensemble des actions possibles ne peuvent pas être listé ici, mais certains aspects récurrents sont toutefois à noter.

### Perception

Un jet de perception permet d'avoir des informations sur ce qui vous entoure. Le jet se fait avec un d20 plus votre statistique de perception. Plus le score est élevé, plus vous aurez d'information. Mais un faible score peut vous donner des informations partielles ou fausses. Un score de 20 au dès (avant addition) est une réussite critique, vous aurez toutes les informations que vos personnages peuvent avoir dans ce contexte sans faire preuve de prescience (des détails peuvent tout de même leur échapper).

Les jets de perception peuvent être effectués à chaque arrêt de jeu (quand le MJ vous demande ce que vous voulez faire). N'ayez pas peur de les utiliser.

Les jets de perception prennent du temps en jeu. Des événements peuvent se passer pendant que les personnages les réalisent. Si tous les personnages en font un en même temps, des détails peuvent vous échapper, un timing peut être perdu ou une [embuscade](#) peut avoir lieu.

Les jets de perception peuvent être utilisés en combat comme une [manœuvre](#). Un jet réussi peut détecter une ennemie camoufler, un piège ou un élément qui est passé inaperçu plus tôt.

Le MJ peut vous demander de faire un jet de perception sans raison apparente, seule une réussite pourra vous aider à savoir pourquoi.

### Jet d'opportunité

Les jets d'opportunité sont déclenchés quand un personnage s'éloigne d'un autre tout en étant à sa portée. En lui tournant le dos, le personnage est vulnérable à une attaque ou l'attaquant a un bonus « embuscade ». Que l'attaque réussisse ou non, un combat est déclenché.

Pour voir comment le jet d'opportunité a une influence sur les combats, voir [la section de déplacement](#)

### Jet de compétence

Les jets de compétence sont utilisés quand votre personnage essaye de réaliser une action difficile à réussir, il y'a 4 catégories :

- Impossible à échouer : votre personnage réussi quoiqu'il arrive

Dur à échouer : d20 + statistiques concernées par l'action. Le résultat doit être supérieur à 20. 20 aux dés et une réussite critique, l'action réussie avec brio. 1 aux dés est un échec critique, votre personnage échoue... avec brio. Les bonus sont à prendre en compte.

Dur à réussir. D20 + statistiques concernées par l'action. Le résultat doit être supérieur à 30. 1 aux dés est un échec critique. La réussite critique est impossible dans cette action. Plusieurs statistiques peuvent être concernées par l'action. Leurs valeurs sont ajoutées au résultat. Mais le score à passer augmente de 15 par statistiques supplémentaires prises en compte. Le MJ prend la décision.

Impossible à réussir : l'action sera forcément un échec. Un d20 est lancé, si vous faites un 1 c'est un échec critique, sinon rien ne se passe.

Le MJ décide de la difficulté de l'action. Vous pouvez lui demander la catégorie de l'action avant de la réaliser. Mais sa réponse sera toujours en fonction des connaissances de votre personnage (un jet de perception raté peut lui faire croire qu'escalader la paroi est simple, mais il n'a pas vu que c'était un dragon). Une fois que l'action est lancée, elle ne peut pas être annulée.

## Jet de sauvegarde

Les jets de sauvegarde peuvent sauver votre personnage d'une mort imminente ou d'une rencontre malheureuse sur le chemin. Elle suit la même règle que les jets de compétence, mais ne peut être lancée que par décision du MJ. Il n'est pas obligé de vous dire de quoi vous devez vous sauver, même en cas de réussite.

## Jeu en équipe

Les jeux de rôles sont des jeux d'équipe. N'oubliez pas les compétences de vos collègues. Vos personnages peuvent ne pas avoir les compétences pour réussir une action tandis qu'un autre joueur le peut : ce qui peut être dur à réussir pour vous peut être impossible à échouer pour d'autres. Il est aussi important de comprendre que votre personnage a des connaissances et un caractère près établi, en partie par vous, mais aussi par l'univers ou l'aventure. De plus, le jet de perception a une influence sur la connaissance de votre personnage par rapport ou autre. Toutes les informations que le MJ donnera peut-être biaisé par le point de vue de votre personnage. La même question aura plusieurs réponses en fonction de qui la pose. De plus, si une aventure se veut difficile, certains MJ peuvent prendre plaisir à brouiller les pistes entre vraies et fausses informations.

# CLASSE

## Mage

### Histoire



1

Seuls les enfants dotés d'une capacité à l'utilisation de la magie dès leur plus jeune âge peuvent aspirer à devenir mage. Et les études qui suivent sont longues et compliquées. Mais une fois leur entraînement terminé, les mages deviennent des armes de destruction incroyable. Souvent utiliser dans les guerres de position ou les batailles rangées. Ils sont capables, en alliant leur force, de faire pleuvoir les enfers sur les ennemis. Ils savent aussi briller par leur capacité à réduire en cendre des escouades seules lors de guérilla. Plus puissant avec d'autres mages, les sous-estimer quand ils sont seuls peut tout de même changer l'issue une bataille.

---

<sup>1</sup>

Image : <https://i.pinimg.com/originals/97/f8/4e/97f84e45444c38e3759f66d9471e7888.jpg>

## Caractéristique

<b>Nom :</b>	<b>Classe : Mage</b>
--------------	----------------------

Vie 40

Vitesse 3

### Affinités

A. Dist	2
A. CAC	2
A. Mag	5
A. Feu	3

<b>Statistiques</b>	
For	9
Dex	9
Int	16
Per	12
Pre	11
Cha	11

<b>Équipements</b>	
Arme	Bâton
Armures	Tunique
Consommable	1x kit de soins, 1x cristal de mana

### Compétences

Armure de magie

Vue des arcanes

<b>Sorts</b>
Javelot de glace
Vent cinglant

Froid mordant

Givre

Un avec le froid

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Cristal de mana : annule le temps de recharge du prochain sort jouer

Armure de magie : +2 score de protection magique.

Vue des arcanes : augmente les chances de voir des éléments liés à la magie.

Tunique	
Famille	Armure légère -> tissu
<b>Prérequis</b>	
Aucun	
<b>Bonus</b>	
Aucun	

Bâton	
Famille	Arme de corps à corps -> 2 mains -> bâton
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	1
<b>Attaque</b>	
Attaque	1d4
Type d'attaque : attaque lourde (FOR)	
Type de défense : parade (FOR)	

## Sorts

Gelure	
Famille	Sort -> affliction -> givre
<b>Prérequis</b> Ne peut être incanté par un personnage	
<b>Condition</b> : activé par un sort	<b>Recharge</b> : instantané
<b>Incantation</b> : instantané	
Description	La cible est victime de gelure, perturbant ces sens.
<b>Effet</b>	-1 de vitesse. -1 au score de toucher. Peut-être accumuler. Une nouvelle application remet à 0 la durée des anciennes. 5 accumulations entraîne 2d20 + 8 dégâts, puis la perte de 5 « Gelure ».
<b>Durée</b>	2 tours.

Javelot de glace	
Famille	Sort -> destruction -> givre
<b>Prérequis</b>	
A. mag	6
<b>Condition</b> : 16 INT	<b>Recharge</b> : 40 sec
<b>Incantation</b> : instantané	
Description	Lance un javelot de glace à la cible et la gèle.
Dégâts	2d12 + 4 et « Gelure » à la cible.

**Vent cinglant**

Famille

Sort -&gt; destruction -&gt; givre

**Prérequis**

A. mag

6

A. givre

2

**Condition :** 18 INT**Recharge :** 50 sec**Incantation :** instantané

Description

Projet un vent glacial sur une distance de 25 mètres.

**Dégâts**

1d12 + 1d8 et 2 x « Gelure » aux personnes touchées.

**Froid mordant**

Famille

Sort -&gt; altération -&gt; givre

**Prérequis**

A. mag

4

A. givre

4

**Condition :** 16 INT**Recharge :** 20 sec**Incantation :** instantané

Description

Refroidi intensément une cible.

**Effet**

4 x « Gelure » à la cible



<b>Givre</b>	
Famille	Sort -> destruction -> givre
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
<b>Condition :</b> 16 INT	<b>Recharge :</b> instantané
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Glace modérément la cible.
<b>Dégât</b>	1d4 + 4
<b>Effet</b>	Rafraîchi les « gelure » sur la cible.

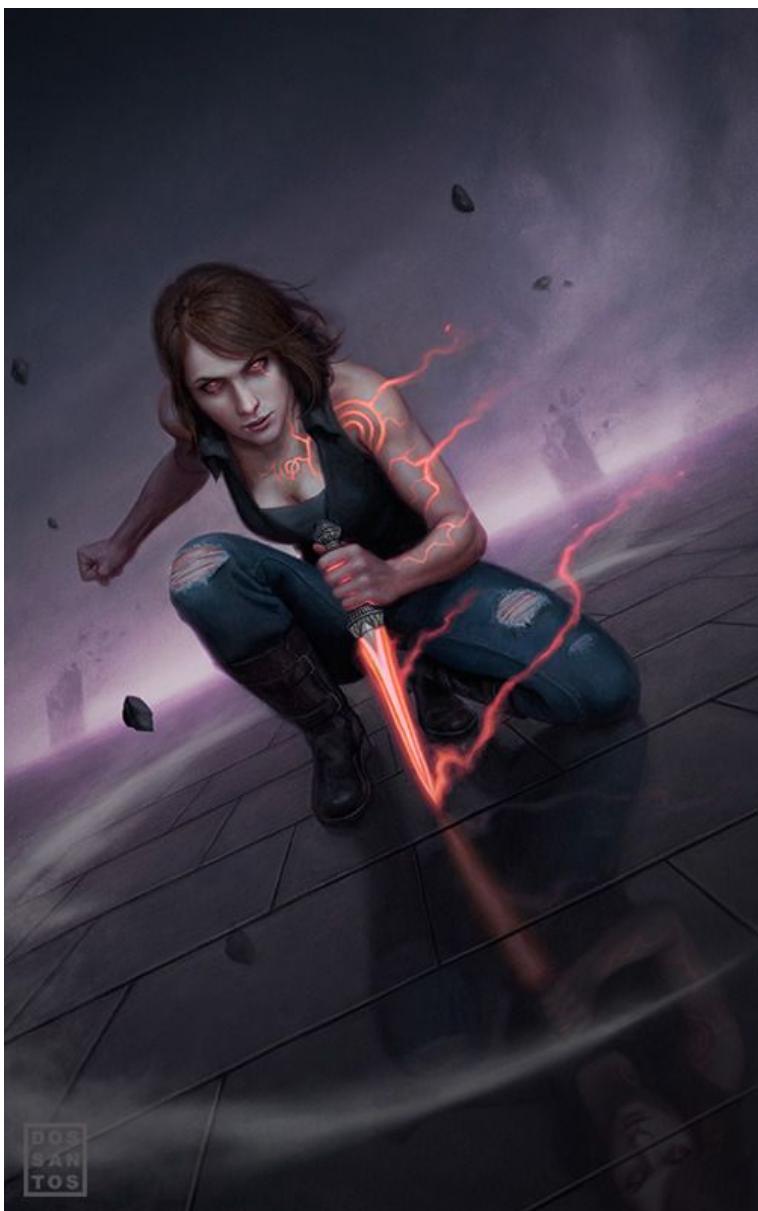
<b>Un avec le froid</b>	
Famille	Sort -> déplacement -> givre
<b>Prérequis</b>	
A. givre	4
<b>Condition :</b> 14 INT	<b>Recharge :</b> instantané
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Vous vous propulser grâce à une bourrasque de vent.
<b>Effet</b>	Vous vous déplacer sur une distance de 20 mètres librement, écartant les obstacles légers. N'active pas les jets d'opportunité. 2 x « gelure » à vous-même.

## Comment jouer

Le mage est une classe infligeant beaucoup de dégât en peu de temps, mais ne les tient pas dans le temps. Il est plus efficient dans les combats de courte durée ou avec beaucoup d'ennemis proches grâce à colonnes de flamme. Sa capacité de survie est limitée. Les sorts et le positionnement du mage doivent être réfléchis prudemment.

## Mage de combat

### Histoire



Lors de la guerre contre les Acéras, il devenait évidant que la guérilla est la clé du succès. Les mages, puissant lors des batailles à grande envergure, devait se prendre un nouveau rôle. Les mages de combat sont la réponse. Efficace contre des groupes de soldat d'infanterie, les mages de combat sont capables de bouger vite et de déplacer le champ de bataille sur des points stratégiques. Leur féroce et leur indépendance leurs ont valu une place unique au sein de l'armée.

<sup>2</sup>

Image : <https://i.pinimg.com/736x/2b/95/af/2b95af02e170eb88efd9b7c4afbe8ba0.jpg>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> mage de combat
--------------	--------------------------------

Vie 50

Vitesse 4

### Affinités

A. Dist 0

A. CAC 4

A. Mag 4

A. électrique 2

<b>Statistiques</b>	
For	8
Dex	15
Int	15
Per	10
Pre	9
Cha	11

<b>Équipements</b>	
Arme	épée légère
Armures	Exosquelette de combat
Consommable	2x kit de soins

### Compétences

Champ électromagnétique

Vue des arcanes

<b>Sorts</b>
Eclaire
Charge statique

Lame de foudre
Zap
Magnétisation

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Cristal de mana : annule le temps de recharge du prochain sort jouer

Champ électromagnétique : +2 scores de protection à distance.

Vue des arcanes : augmente les chances de voir des éléments liés à la magie.

Exosquelette de combat	
Famille	Armure -> exosquelette
<b>Prérequis</b>	
FOR	12
<b>Bonus</b>	
+2 score de protection physique. -1 DEX	

Épée légère	
Famille	Arme de corps à corps -> 1 main -> épées
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
<b>Attaque</b>	
	1d8
<b>Attaque maint</b>	
2	1d4
Type d'attaque : attaque rapide (DEX)	
Type de défense : esquive (DEX)	

## Sorts

<b>Éclaire</b>	
Famille	Sorts -> destruction -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
<b>Condition :</b> 17 INT	<b>Recharge :</b> 40 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Vous projetez une fourche électrique vers 2 personnages
<b>Dégâts</b>	2d12 à 2 cibles.

<b>Charge statique</b>	
Famille	Sorts -> amélioration d'attaque -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. électrique	1
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 50 sec
<b>Incantation :</b> instantanée	
Description	Votre arme se charge de courant, électrocutant la prochaine personne recevant un coup.
<b>Effet</b>	Votre prochaine attaque physique inflige 9 dégâts supplémentaire.

Lame de foudre	
Famille	Sorts -> attaque d'arme -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. électrique	2
<b>Condition :</b> 17 INT <b>Recharge :</b> 60 sec	
<b>Incantation :</b> instantanée	
Description	Votre attaque est suivie d'une décharge chargeant le personnage le plus proche.
<b>Effet</b>	Vous lancez une attaque inévitable avec votre arme. Une autre cible subit la moitié des dégâts infligés sous forme magique (arrondie à l'inférieur). La cible est la personne la plus proche de vous (hors la cible de l'attaque initial).

Zap	
Famille	Sorts -> altération -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. électrique	2
<b>Condition :</b> 16 INT <b>Recharge :</b> 50 sec	
<b>Incantation :</b> instantanée	
Description	Vous envoyez un petit arc électrique sur une cible, paralysant ses muscles pendant un court instant.
<b>Effet</b>	La cible est paralysée.
<b>Durée</b>	1 tour.

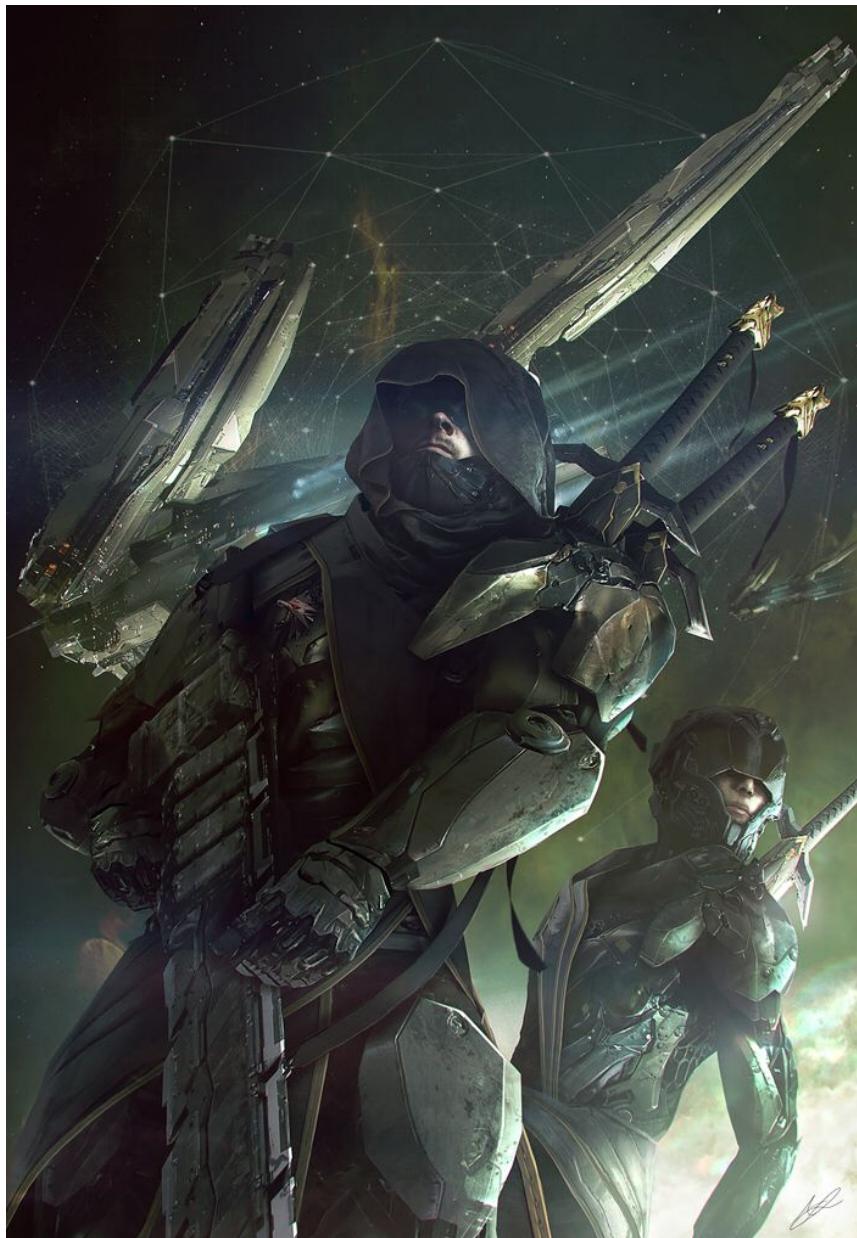
<b>Magnétisation</b>	
Famille	Sorts -> déplacement -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. Mag	4
<b>Condition :</b> cible à portée (1d8 + 6 mètres) <b>Recharge :</b> 50 sec	
<b>Incantation :</b> instantanée	
Description	Vous crée un champ magnétique entre vous et une cible, vous rapprochant l'un de l'autre.
Effet	Vous et votre cible êtes attiré l'un vers l'autre. Vous pouvez interrompre l'effet avant d'être au contact.

## Comment jouer

Le mage de combat est pensé pour éliminer rapidement de multiples unités fragiles. Mais le mage de combat, par sa fragilité, peut être en danger lors des combats plus longs. Il faudra alors faire preuve de patience et laisser la première ligne à vos alliés plus résistants.

# Maître d'armes

## Histoire



Les maîtres d'armes incarnent le fer-de-lance de l'armée impériale. Étant une des plus anciennes écoles martiales de l'humanité, les maîtres d'armes ont pu prouver leurs valeurs sur de nombreux champs de bataille et sont entrés dans la légende. Formant souvent la première ligne, rares sont les maîtres d'armes qui ont l'occasion d'être appelés des vétérans. Mais ces derniers sont, à raison, craints par tous et vus comme le bras de Blanc au sein de l'armée.

<sup>3</sup>

Image : <https://www.pinterest.fr/pin/514536326159247012/>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> maître d'armes
--------------	--------------------------------

Vie 65

Vitesse 5

### Affinités

A. Dist 0

A. CAC 8

A. Mag 2

<b>Statistiques</b>	
For	16
Dex	12
Int	10
Per	8
Pre	10
Cha	12

<b>Équipements</b>	
Arme	Épée lourde
Armures	Armure de plate lourde
Consommable	2x kit de soins

### Compétences

Guerrier

Tacticien

<b>Sorts</b>
Attaque de force
Fendre
Lame fantôme

Charge

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Guerrier : peut attaquer 2 fois en 1 tour

Tacticien : +1 au jet d'initiative

Armure de plate légère	
Famille	Armure -> plate
<b>Prérequis</b>	
FOR	12
<b>Bonus</b>	
+2 scores de protection à distance	

Épée lourde	
Famille	Arme de corps à corps -> 2 mains -> épées
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	6
<b>Attaque</b> 1d12	
Type d'attaque : attaque lourde (FOR)	
Type de défense : parade (FOR)	

## Sorts

Attaque de force	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque
<b>Prérequis</b>	
FOR	14
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 30 secs
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Prépare une attaque dévastatrice contre un adversaire proche.
<b>Effet</b>	+1d8 à la prochaine attaque physique.

Fendre	
Famille	Sort -> attaque d'arme
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	8
<b>Condition :</b> score d'attaque $\geq 18$	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Lance une attaque horizontale touchant tous les ennemis devant vous.
<b>Dégâts</b>	1d12

Lame fantôme	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. mag	2
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 60 secs	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Votre lame devient fantomatique, traversant tous les objets jusqu'à sa cible.
<b>Effet</b>	La prochaine attaque physique est inévitable.

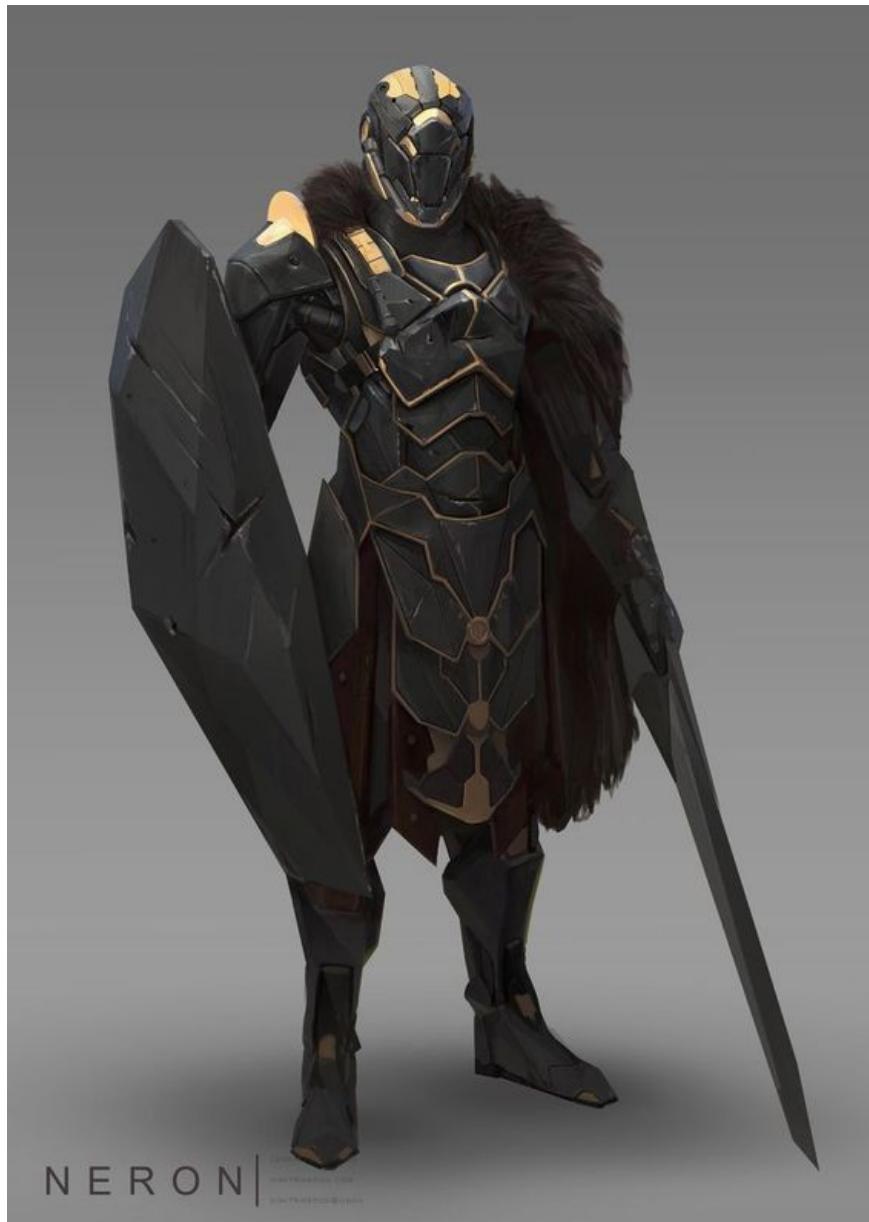
Charge	
Famille	Sort -> amélioration
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. mag	2
<b>Condition :</b> cible à porter (1d8 + vitesse) <b>Recharge :</b> 0 sec	
<b>Incantation :</b> aucune	
Description	Charge la cible avec force
<b>Dégâts</b>	Vous vous déplacez jusqu'à la cible et lui infligez 1d4 dégâts.

## Comment jouer

Le maître d'armes est une classe à sens unique : faible en dehors des combats, il brille au milieu de la mêlée. Mais il ne faut pas fendre sur le premier ennemi à vue. Vous serez le garde-fou en cas de mauvaise surprise.

# Tutélaire

## Histoire



4

Les tutériaux constituent la première ligne de l'armée impériale. Protecteurs des autres soldats, ils permettent à l'armée de prendre position sous les feux ennemis les plus intenses. En petits groupes, ils offrent l'occasion de ne jamais reculer devant l'agresseur. Grâce à leur magie de lumières solide, les tutériaux incarnent les phares menant les unités perdues au cœur de la bataille.

<sup>4</sup>

Image : <https://www.pinterest.fr/pin/404549979018902762/>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> tutélaire
--------------	---------------------------

Vie 75

Vitesse 4

### Affinités

A. Dist 0

A. CAC 6

A. Mag 0

A. Lumière 2

<b>Statistiques</b>	
For	14
Dex	10
Int	12
Per	9
Pre	10
Cha	13

<b>Équipements</b>	
Arme	Épée légère
Armures	Armure de plate lourde, bouclier
Consommable	3x kit de soins

### Compétences

À l'affut

Charismatique

<b>Sorts</b>
Intervention
Flash

Bouclier de lumière solide

Attaque de force

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

À l'affut : peut attaquer ou lancer un sort dès le début d'un combat.  
Charismatique : +1 CHA. Augmente les chances d'être pris pour cible.

Armure de plate lourde	
Famille	Armure -> plate
<b>Prérequis</b>	
FOR	14
<b>Bonus</b>	
+3 scores de protection à distance. +1 emplacement de consommable.	

Bouclier	
Famille	Armure -> bouclier
<b>Prérequis</b>	
FOR	14
<b>Bonus</b>	
Permet de parer les attaques physiques. +2 au score de défense.	

Épée légère	
Famille	Arme de corps à corps -> 1 main -> épées
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
<b>Attaque</b>	
	1d8
<b>Attaque maint 2</b>	1d4
Type d'attaque : attaque rapide (DEX)	
Type de défense : esquive (DEX)	

## Sorts

<b>Intervention</b>	
Famille	Sort -> protection -> physique
<b>Prérequis</b>	
Armure	
<b>Condition :</b> cible à porter (1d8 + vitesse) <b>Recharge :</b> 20 secs	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Charge la cible et la protège d'une attaque imminente.
<b>Effet</b>	Ce déplace vers la cible. Si la cible doit subir des dégâts, vous les subissez à sa place (application des scores de protections).

<b>Flash</b>	
Famille	Sort -> altération -> lumière
<b>Prérequis</b>	
A. lumière	
<b>Condition :</b> 14 INT <b>Recharge :</b> 60 sec	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Crée une sphère de lumière aveugle une cible.
<b>Effet</b>	La cible ne peut plus agir ni se défendre.
<b>Durée</b>	1 tour

<b>Bouclier de lumière solide</b>	
Famille	Sort -> protection -> lumière
<b>Prérequis</b>	
A. lumière	2
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 40 sec
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Crée un bouclier de lumière solide autour de vous.
<b>Effet</b>	+3 au score de protection contre toutes attaques
<b>Durée</b>	1 tour

<b>Attaque de force</b>	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque
<b>Prérequis</b>	
FOR	14
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 30 sec
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Prépare une attaque dévastatrice contre un adversaire proche.
<b>Effet</b>	+1d8 à la prochaine attaque physique.

## Comment jouer

Le tutélaire est le tank du groupe. Votre capacité à attirer les tirs vers vous et à les encaisser mieux que le groupe vous oblige à passer devant pour le protéger.

# Sentinel

## Histoire



<sup>5</sup> Copyright © 2013 Applibot, Inc.

IOAN DUMITRESCU .com

La sentinelle est la force défensive de l'armée. Son rôle oscille entre le contre-espiionage et la défense des points stratégiques urbains. Sa force vient principalement de sa capacité à surprendre l'adversaire par une connaissance précise du terrain et des embuscades dévastatrices. Peu de rapport ennemi parle des sentinelles, mais la disparition des unités infiltrer sur le territoire humain est un fait connu de tous.

---

<sup>5</sup>

Image : <https://www.pinterest.fr/pin/453667362436419874/>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> sentinelle
--------------	----------------------------

Vie 55  
Vitesse 7

### Affinités

A. Dist 2  
A. CAC 6  
A. Mag 2  
A. arme 1 main 2

<b>Statistiques</b>	
For	11
Dex	16
Int	11
Per	12
Pre	10
Cha	8

<b>Équipements</b>	
Arme	2x épée légère
Armures	Exosquelette de vitesse
Consommable	2x kit de soins

### Compétences

Course  
Rôdeur

<b>Sorts</b>
Attaque multiple
Fendre

Lame fantôme

Attaque des points sensibles

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Course : peut se déplacer deux fois en un tour

Rôdeur : peut éviter d'entrer en combat et rester camoufler. (Jet de DEX)

### Exosquelette de vitesse

Famille

Armure -> exosquelette

#### Prérequis

DEX

12

#### Bonus

+2 vitesses

### Épée légère

Famille

Arme de corps à corps -> 1 main -> épées

#### Prérequis

A. CAC

4

**Attaque** 1d8

**Attaque maint 2** 1d4

Type d'attaque : attaque rapide (DEX)

Type de défense : esquive (DEX)

## Sorts

### Attaque multiple

Famille

Sort -> amélioration d'attaque

#### Prérequis

A. CAC

6

Condition : 16 DEX

Recharge : 60 sec

Incantation : 0 sec

Description

Enchaîne avec virtuosité les attaques autour de soi.

Effet

Lance une copie de la prochaine attaque

### Fendre

Famille

Sort -> attaque d'arme

#### Prérequis

A. CAC

8

Condition : score d'attaque >= 18

Recharge : 30 sec

Incantation : aucune

Description

Lance une attaque horizontale touchant tous les ennemis devant vous.

Dégâts

1d12

Lame fantôme	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. mag	2
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 60 sec	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Votre lame devient fantomatique, traversant tous les objets jusqu'à sa cible.
Effet	La prochaine attaque physique est inévitable.

Attaque des points sensibles	
Famille	Sort -> attaque d'arme
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
<b>Condition:</b> 14 PER <b>Recharge :</b> 120 sec	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Trouve les points vitaux de la cible et les attaques en priorité, infligeant d'énormes dégâts
Effet	2d20

## Comment jouer

La sentinelle est une classe de combat fondant sur son ennemie pour l'abattre avant d'être remarqué. En utilisant vos attaques efficacement, vous pouvez créer un trou dans les lignes ennemis. Mais votre placement est primordial à votre réussite.

# Horion

## Histoire



6

Ayant fait les meilleures écoles militaires, les horions sont de redoutables combattants. Entrainés à affronter tout type d'ennemis sur une grande variété de terrain, ils sont spécialisés dans les guérillas. Avec leurs techniques remarquables et leur stratégie de « drop & go », ils sont capables de reprendre le contrôle des zones même écrasé par le nombre. Souvent confondus avec les soldats d'infanterie, c'est une erreur rarement commise deux fois, si toutefois ils vous laissent cette occasion.

---

<sup>6</sup>

Image : <https://www.pinterest.fr/pin/398005685813511461/>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> horion
--------------	------------------------

Vie 50

Vitesse 6

### Affinités

A. Dist 8

A. CAC 2

A. Mag 0

<b>Statistiques</b>	
For	10
Dex	8
Int	11
Per	12
Pre	16
Cha	11

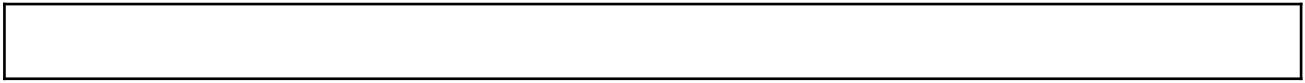
<b>Équipements</b>	
Arme	Fusil mitrailleur
Armures	Exosquelette de combat
Consommable	1x kit de soins, 1x grenade

### Compétences

Vétéran

Tacticien

<b>Sorts</b>
Tir à la tête
Tir de barrage
Lecture des mouvements
Roulade



## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Grenade : 1d12 dans une zone de 4 mètres

Vétéran : reconnaiss la classe des ennemis

Tacticien : +1 au jet d'initiative

### Exosquelette de combat

Famille	Armure -> exosquelette
<b>Prérequis</b>	
FOR	12
<b>Bonus</b>	
+2 score de protection physique. -1 DEX	

### Fusil mitrailleur

Famille	Arme à distance -> arme à deux mains -> mitrailleur
<b>Prérequis</b>	
A. dist	6
<b>Attaque</b>	
1d12	
Type d'attaque : tir à distance (PRE)	
Type de défense : esquive (DEX)	

## Sorts

<b>Tir à la tête</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme
<b>Prérequis</b>	
A. dist	8
<b>Condition : aucune</b>	
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Vise la tête de la cible avec une précision hors du commun
<b>Effet</b>	Attaque physique au dégât maximum

<b>Tir de barrage</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme
<b>Prérequis</b>	
A. dist	6
<b>Condition : 17 PRE</b>	
<b>Incantation : aucune</b>	
Description	Attaque tous les ennemis devant vous lors d'un tir en rafale
<b>Dégâts</b>	2d8

Lecture des mouvements	
Famille	Sort -> amélioration
<b>Prérequis</b>	
Compétence	Vétéran
<b>Condition :</b> 14 PER	<b>Recharge :</b> 30 sec
<b>Incantation :</b> aucune	
Description	Grâce aux années passées sur le champ de bataille, lire les mouvements d'une personne est chose aisée.
<b>Effet</b>	Prédis l'action de la cible, la précision est accrue avec le jet. Ce sort est considéré comme une manœuvre.

Roulade	
Famille	Sort -> déplacement
<b>Prérequis</b>	
Armure	Exosquelette
<b>Condition :</b> 10 DEX	<b>Recharge :</b> 40 sec
<b>Incantation :</b> aucune	
Description	Grâce à la rapidité de vos mouvements et à la puissance conférée par l'exosquelette, vous vous propulssez loin du danger
<b>Effet</b>	Déplacement de $1d4 +$ vitesse dans n'importe quelle direction. Ne déclenche pas de jet d'opportunité. Ce sort est considéré comme un déplacement.

## Comment jouer

Le horion est une classe capable d'infliger des dégâts sur la durée tout en restant en sécurité. Choisir correctement ses cibles et dialoguer du plan de combat avec ses alliés est ce qui permet au horion de se distinguer. Le placement du horion lors des combats est indispensable afin de tirer le meilleur de tous les outils à votre disposition.

# Spectre

## Histoire



Applibot.

7

Sniper par défaut de l'armée, les spectres ont souvent pour mission d'éliminer les MVP dans les lignes ennemis. Souvent solitaires, pour plus de discréction, ils sont tout aussi capables de travailler en groupe pour détruire les bases ennemis à distance. Leur vue excellente, et leur discrétion les amènent régulièrement à être envoyés en éclaireur en territoire hostile, les rendant experts en survie et de bons connasseurs de leurs ennemis. Leurs cibles comprennent vite leurs seul option : rester à couvert.

7

Image : <https://www.pinterest.fr/pin/290060032221698051/>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> spectre
--------------	-------------------------

Vie 40

Vitesse 5

### Affinités

A. Dist	6
A. CAC	4
A. Mag	0
A. sniper	2

<b>Statistiques</b>	
For	8
Dex	14
Int	10
Per	11
Pre	14
Cha	10

<b>Équipements</b>	
Arme	Fusil de sniper, épée courte
Armures	Exosquelette stabilisateur
Consommable	1x kit de soins, 1x flash

### Compétences

Œil d'aigle

Rôdeur

<b>Sorts</b>
Tir à la tête
Tir surcharge

Lame fantôme

Camouflage

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Flash : aveugle les personnages proches du centre d'explosion jusqu'à leur tour

Œil d'aigle : +1 PRE

Rôdeur : peut éviter d'entrer en combat et rester camouflé. (Jet de DEX)

### Exosquelette stabilisateur

Famille	Armure -> exosquelette
<b>Bonus</b>	
+1 de PRE et +3 dégâts si vous n'avez pas bougé depuis 20 sec	

### Fusil de sniper

Famille	Arme à distance -> arme à deux mains -> sniper
<b>Prérequis</b>	
A. sniper	1
<b>Attaque</b>	1d20
Type d'attaque :	attaque à distance (PRE)
Type de défense :	parade (FOR)
<b>Bonus</b>	
X3 au jet de précision. 1/20 de toucher à moins de 10 mètres	

### Épée légère

Famille	Arme de corps à corps -> 1 main -> épées
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
<b>Attaque</b>	1d8
<b>Attaque maint</b>	1d4
2	
Type d'attaque : attaque rapide (DEX)	

Type de défense : esquive (DEX)

## Sorts

<b>Tir à la tête</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme
<b>Prérequis</b>	
A. dist	8
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 20 sec
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Vise la tête de la cible avec une précision hors du commun
<b>Effet</b>	Attaque physique au dégât maximum

<b>Tir surchargé</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme
<b>Prérequis</b>	
Arme	Fusil de sniper
<b>Condition :</b> 17 PRE	<b>Recharge :</b> 120 sec
<b>Incantation :</b> 20 sec	
Description	Charge le fusil en énergie, préparant un tir à haute vitesse.
<b>Dégâts</b>	1d100

Lame fantôme	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. mag	2
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 60 sec	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Votre lame devient fantomatique, traversant tous les objets jusqu'à sa cible.
Effet	La prochaine attaque physique est inévitable.

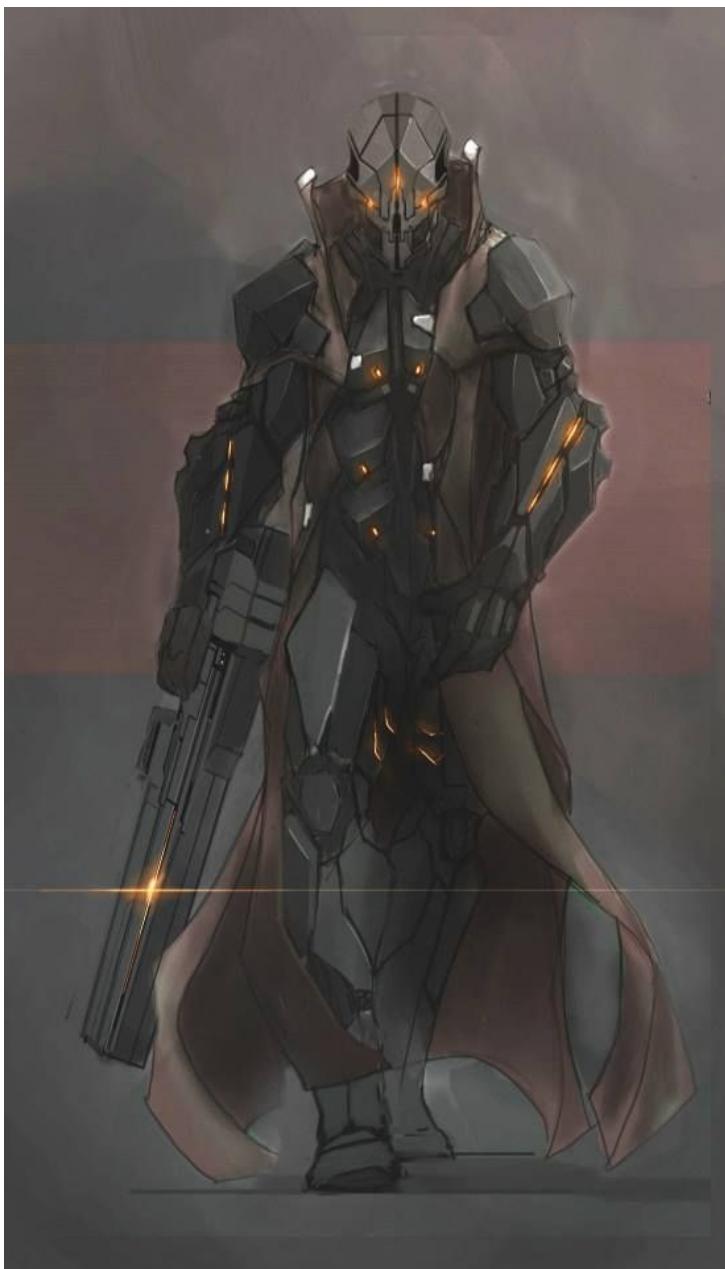
Camouflage	
Famille	Sort -> amélioration
<b>Prérequis</b>	
Armure	Exosquelette
Compétence	Rôdeur
<b>Condition :</b> 16 DEX <b>Recharge :</b> 80 sec	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	L'exosquelette prend les couleurs de l'environnement et conjointement à vos capacités de discréction, vous disparaissez, sous les yeux de vos ennemis
Effet	Succès : vous êtes camouflée automatiquement pendant 3 tours. Échec : -1 aux jets d'attaques contre vous. Réussite automatique si personne ne vous voit. Se sort est considéré comme une manœuvre.

## Comment jouer

Le spectre est une classe se jouant plus tirant un grand avantage de son fusil de sniper. Il se joue plus à distance, parfois à l'écart du groupe pour pouvoir lui offrir un soutien maximal. Faites attention à ne pas perdre les ennemis de vue au risque de vous faire isoler.

## Chasseur

### Histoire



8

Les chasseurs se sont spécialisés dans la traque des unités magiques. Leur entraînement consiste principalement au rudiment des armes à feu, ainsi que la magie afin de retourner ces armes contre leurs utilisateurs. Ils sont devenus une unité clé dans les combats de guérilla. Capables d'anéantir les mages sans prendre de risque, ils sont appelés en priorité lors de conflit impliquant de la magie.

---

<sup>8</sup> Image :

<https://www.pinterest.fr/pin/AVGtAwJaNDiHoiFCQYfCDSG3myCVAaMxOfqaELv1GUtj7BxiUvZgjGI/>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> chasseur
--------------	--------------------------

Vie 40

Vitesse 6

### Affinités

A. Dist	4
A. CAC	0
A. Mag	2
A. fusil à pompe	4

<b>Statistiques</b>	
For	13
Dex	14
Int	8
Per	12
Pre	11
Cha	10

<b>Équipements</b>	
Arme	Fusil à pompe surchargé
Armures	Exosquelette de traque
Consommable	1x kit de soins, 1x fléchette anti-magie

### Compétences

Armure de magie

Vue des arcanes

<b>Sorts</b>
Cartouche de shrapnel augmentée
Plombs à haute vitesse

Tir à la tête

Roulade II

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Fléchette anti-magie : empêche une cible de lancer des sorts (hors amélioration d'attaque et attaque d'arme) pendant 2 tours.

Armure de magie : +2 a la protection des sorts

Vue des arcanes : augmente les chances de voir des éléments liés à la magie.

### Exosquelette de traque

Famille

Armure -> exosquelette

#### Prérequis

DEX

14

#### Bonus

Choisis une cible. +1 au jet d'attaque contre cette cible. Peut changer de cible tous les 4 tours.  
Nécessite une manœuvre pour changer de cible.

### Fusil à pompe surchargée

Famille

Arme -> arme à deux mains -> fusil a pompe

#### Prérequis

A. fusil à pompe

2

**Attaque** 4d4 (ou moins de dés) (attaque multiple)

Type d'attaque : attaque à distance (PRE)

Type de défense : esquive (DEX)

#### Bonus

Vous reculez d'un mètre pour chaque dé lancé lors d'une attaque avec cette arme dans la direction opposer de la cible (y compris les sorts d'attaque d'arme). Score d'attaque divisé par 2.

## Sorts

Cartouche de shrapnel augmentée	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque
<b>Prérequis</b>	
A. fusil à pompe	2
Arme	Fusil à pompe
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 80 sec	
<b>Incantation :</b> aucune	
Description	Vous armez une cartouche disposant de plus de shrapnels.
<b>Effet</b>	Rajoutez 1d8 d4 à votre prochaine attaque.

Plombs à haute vélocité	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque
<b>Prérequis</b>	
A. fusil à pompe	2
Arme	Fusil à pompe
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 50 sec	
<b>Incantation :</b> aucune	
Description	Votre fusil tire les plombs de votre prochaine attaque avec une vélocité accrue
<b>Effet</b>	+2 à chacun de vos dés lors de votre prochaine attaque avec un fusil à pompe.

<b>Tir à la tête</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme
<b>Prérequis</b>	
A. dist	8
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 20 sec
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Vise la tête de la cible avec une précision hors du commun
<b>Effet</b>	Attaque physique au dégât maximum

<b>Roulade II</b>	
Famille	Sort -> déplacement
<b>Prérequis</b>	
Armure	Exosquelette
<b>Condition :</b> 12 DEX	<b>Recharge :</b> 40 sec
<b>Incantation :</b> aucune	
Description	Grâce à la rapidité de vos mouvements et à la puissance conférée par l'exosquelette, vous vous propulssez loin du danger.
<b>Effet</b>	Déplacement de 1d8 + vitesse dans n'importe quelle direction. Ne déclenche pas de jet d'opportunité. Ce sort est considéré comme un déplacement.

## Comment jouer

Le chasseur est une classe capable de fournir d'énormes dégâts. Et en peut de temps. L'accumulation de « Cartouche de shrapnel augmentée » et « Plombs à haute vitesse » ensemble est la solution à bien des problèmes. Ça survit dépend de sa capacité à se replacer correctement sur le terrain.

# Magus

## Histoire



9

Les magus sont souvent assimilés à des mages par les civils. À vrai dire, les magus sont des enfants ayant rêvés de devenir mage, mais qui n'ont développé leur affinité que plus tard. Mais les confondre avec des mages est une erreur. Les magus se concentrent sur l'étude et la compréhension de la magie. Tels des ingénieurs, ils créent et perfectionnent les sorts, militaires comme industrielle. Tous les sorts utilisés par un mage sont créés par un magus. Les sorts ne pouvant être adaptés au terrain par leurs utilisateurs, les magus ont très tôt développé une branche combattante pour envoyer des magus sur le terrain en support à l'utilisateur de magie. Les magus sont capables de rendre toutes les batailles imprévisibles.

---

<sup>9</sup>

Image: <https://i.pinimg.com/originals/af/0b/b1/af0bb197779b2a84c88d5f168274f75f.jpg>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> magus
--------------	-----------------------

### Affinités

A. Dist	0
A. CAC	2
A. Mag	6
A. amélioration	2

Vie	40
Vitesse	4

<b>Statistiques</b>	
For	9
Dex	10
Int	14
Per	16
Pre	9
Cha	10

<b>Équipements</b>	
Arme	Bâton
Armures	Tunique
Consommable	1x kit de soins, 1x cristal de mana

### Compétences

Connaisseur de magie  
Scientifique

<b>Sorts</b>
Confusion
Flammèche
Optimisation

Partage de connaissance

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Cristal de mana : annule le temps de recharge du prochain sort jouer

Connaisseur de magie : augmente les chances de voir des éléments liés à la magie. Permet de reconnaître les sorts incantés grâce à une manœuvre.

Scientifique : peut tirer plus d'information d'un jet d'inspection

Tunique	
Famille	Armure légère -> tissu
<b>Prérequis</b>	
Aucun	
<b>Bonus</b>	
Aucun	

Bâton	
Famille	Arme de corps à corps -> 2 mains -> bâton
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	1
<b>Attaque</b>	
1d4	
Type d'attaque : attaque lourde (FOR)	
Type de défense : parade (FOR)	

## Sorts

<b>Confusion</b>	
Famille	Sort -> altération
<b>Prérequis</b>	
A. mag	6
<b>Condition : 16 INT</b>	
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Les cibles deviennent confuses et voient leurs capacités de combat diminuer
<b>Effet</b>	-1 au jet d'attaque de 1d4 cibles
<b>Durée</b>	1 tour

<b>Flammèche</b>	
Famille	Sort -> destruction -> feu
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
<b>Condition : 16 INT</b>	
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Lance une flamme en direction d'une cible et la brûle.
<b>Dégâts</b>	1d8

<b>Optimisation</b>	
Famille	Sort -> amélioration
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
A. amélioration	2
<b>Condition : 16 INT</b>	
<b>Recharge : 50 sec</b>	
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Optimise la consommation magique du prochain sort lancé par la cible.
<b>Effet</b>	Le prochain sort lancé par la cible n'a pas de temps de recharge (hors attaque d'arme).

<b>Partage de connaissance</b>	
Famille	Sort -> amélioration
<b>Prérequis</b>	
A. mag	6
A. amélioration	2
<b>Condition : 17 INT</b>	
<b>Recharge : 20 sec</b>	
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Vous partagez vos connaissances magiquement, permettant à une cible de profiter de celle-ci pour agir au mieux
<b>Effet</b>	Rank-up le prochain dès utilisé par la cible (hors jet de dégât). (d20-> d20 + d12)

## Comment jouer

Le magus est une classe de soutien, vous dépendez de vos alliés et eux de vous. La communication est la clé pour faire de cette classe un pilier solide de votre groupe. Votre perception élevée est un outil parfait pour naviguer correctement sans rater les détails importants, si vous regardez aux bons endroits.

## Taliste

### Histoire



10

Les talistes constituent une unité très particulière de l'armée. Ce sont les seules unités de l'armée à n'avoir aucune réelle éducation militaire. Leurs capacités à survivre seuls sur les terrains les plus hostiles et à poursuivre leurs cibles sans relâche les envoie sur les missions les plus périlleuses. Travailant régulièrement sur les affaires les plus importantes et avec les meilleurs guerriers de l'Empire, le respect qui leurs est porté efface vite leurs lacunes sur le plan martial.

<sup>10</sup>

Image : <https://www.pinterest.fr/pin/701154235710903158/>



## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe : Taliste</b>
--------------	-------------------------

Vie 35

Vitesse 8

### Affinités

A. Dist 2

A. CAC 0

A. Mag 2

A. Nature 4

<b>Statistiques</b>	
For	6
Dex	8
Int	14
Per	18
Pre	10
Cha	12

<b>Équipements</b>	
Arme	Pistolet
Armures	Tenue de survie
Consommable	2x kit de soins

### Compétences

Traque

Expert des terrains

Compréhension de la nature

<b>Sorts</b>
Poursuite

Révélation
Sens à l'affut
Silence

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Traque : Vous traquez vos proies avec une grande efficacité, révélant les indices laissées derrière.

Expert des terrains : Vous êtes moins handicapé sur les terrains complexe et accidentés. Vos handicapes aux jets de déplacement sont réduit de 2.

Compréhension de la nature : Vous comprenais la nature mieux que quiconque. L'identification des plantes et animaux est plus simple. Vous pouvez communiquer de manière primaire avec certains animaux.

Tenue de survie	
Famille	Armure légère -> cuir
Prérequis	
Vie	<= 35
Bonus	
+2 au jet de sauvegarde contre les altérations.	

Pistolet	
Famille	Arme à distance -> arme à une main -> pistolet
Prérequis	
A. dist	1
Attaque	
Attaque	1d8
Attaque maint 2	1d4
Type d'attaque : tir à distance (PRE)	
Type de défense : esquive (DEX)	

## Sorts

<b>Poursuite</b>	
Famille	Sort -> amélioration -> nature
<b>Prérequis</b>	
A. nature	2
<b>Condition :</b> connaissance de la cible	<b>Recharge :</b> 4 heures
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Votre connexion aux éléments vous permette de localiser n'importe qui sur la planète.
<b>Effet</b>	Choisissez une cible. Vous savez précisément où se trouve votre cible.
<b>Durée</b>	1 heure

<b>Révélation</b>	
Famille	Sort -> amélioration -> nature
<b>Prérequis</b>	
<b>Condition :</b> 18 PER	<b>Recharge :</b> 10 min
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Vos connaissances topographiques vous donnent l'aptitude de révéler le terrain devant vous d'un coup d'œil.
<b>Effet</b>	Vous révélez une parcelle de terrain de 20m <sup>2</sup> à une distance maximale de 100 mètres. Révèle les pièges et les personnages approximativement.

<b>Sens à l'affut</b>	
Famille	Sort -> amélioration -> nature
<b>Prérequis</b>	
A. nature	4
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 150 sec
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Vos sens sont temporairement plus aiguisées, rien ne vous échappe.
<b>Effet</b>	+2 à la perception. +1 au jet de sauvegarde. +1 à l'initiative.
<b>Durée</b>	30 sec

<b>Silence</b>	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
<b>Prérequis</b>	
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 200 sec
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Vous vous déplacer sans aucun bruit.
<b>Effet</b>	Réduit les chances d'être détecté lors de mouvements.
<b>Durée</b>	1 min

## Comment jouer

Le taliste est la classe de support ayant la plus grande versatilité mais le moins d'efficacité en combat. Il est donc nécessaire pour lui d'être bien entourer et d'éviter les combats. Un taliste attentif au roleplay pourra être d'une grande utilité pour son groupe.

## Technomancien

### Histoire



11

Les Technomancien sont des ingénieurs formés à la fois à la magie et aux technologies. Avant tout utile lors de crises naturelles, d'accident majeur ou pour accélérer le processus de colonisation. Leur double diplôme leur permet d'opérer sur de nombreux terrains. Si bien même que certains décident d'aller au front, où leur aide peut être d'une grande utilité pour stopper l'adversaire dans son élan. Ils contribuent aussi, plus discrètement, à la destruction et sécurisation des informations. Les technomanciens sont toujours un élément de surprise, faisant regretter de ne pas les avoir pris en compte.

<sup>11</sup>

Image: <https://www.pinterest.fr/pin/492299802990469266/?lp=true>

## Caractéristiques

<b>Nom :</b>	<b>Classe :</b> technomancien
--------------	-------------------------------

Vie 30

Vitesse 6

### Affinités

A. Dist 2

A. CAC 0

A. Mag 2

A. altération 4

<b>Statistiques</b>	
For	9
Dex	11
Int	14
Per	12
Pre	8
Cha	14

<b>Équipements</b>	
Arme	Pistolet
Armures	Implant neural militaire, drone de combat
Consommable	1x kit de soins, 1x bombe IEM

### Compétences

Ingénieur

Hackeur

<b>Sorts</b>
Brouillage
Void

Overclock

Vol de données

## Description des objets et compétence

Kit de soins : rends 15 PV

Grenade IEM : désactive les bonus des exosquelettes et stoppe tous les appareils électriques dans un rayon de 10 mètres pendant 20 sec.

Ingénieur : permets de réparer les dégâts mécaniques et électriques et de construire des objets.

Hackeur : permets d'utiliser les technologies avec une plus grande chance de succès et de réparer les dégâts électriques légers.

Implant neural militaire	
Famille	Armure -> implant -> neural
<b>Prérequis</b>	
Compétence	Hackeur ou ingénieur
<b>Bonus</b>	
+2 au jet de piratage. Réduit les chances de deadlock les mainframes.	

Drone de combat	
Famille	Proxy -> drone
<b>Prérequis</b>	
armure	Implant -> neural
<b>Bonus</b>	
Le drone dispose de 5 points de vie et 10 points de vitesse. Déplacer le drone ne prend pas de point d'action. Peut lancer un sort d'amélioration ou d'altération du propriétaire grâce à une manœuvre. -1 aux jets d'attaques.	

<b>Pistolet</b>	
Famille	Arme à distance -> arme à une main -> pistolet
<b>Prérequis</b>	
A. dist	1
<b>Attaque</b>	1d8
<b>Attaque maint 2</b>	1d4
Type d'attaque : tir à distance (PRE)	
Type de défense : esquive (DEX)	

## Sorts

<b>Brouillage II</b>	
Famille	Sort -> altération
<b>Prérequis</b>	
A. altération	4
<b>Condition : 16 INT</b>	<b>Recharge : 40 sec</b>
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Brouille les systèmes électroniques de la cible.
<b>Effet</b>	Si la cible a un exosquelette : -1 aux jets d'attaques -2 à la détection du camouflage. Désactive les communications à distance des ennemis.
Durée	1d4 tours.

<b>Void</b>	
Famille	Sort -> altération
<b>Prérequis</b>	
A. altération	4
<b>Condition : 16 INT</b>	<b>Recharge : 0 sec</b>
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Lance une EMP à faible zone au point ciblé
<b>Effet</b>	Désactive les bonus des exosquelettes et stop tous les appareils électriques d'une cible.
Durée	1 tour

Overclock	
Famille	Sort -> amélioration
<b>Prérequis</b>	
A. magie	4
Armure de la cible	Exosquelette
<b>Condition : 16 INT</b>	
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Overclock l'exosquelette de la cible, augmentant ces capacités.
Effet	+ 1d4 à une statistique de la cible choisie par vous
Durée	1 tour

Vol de données	
Famille	Sort -> altération
<b>Prérequis</b>	
A. altération	2
Compétence	Hackeur
<b>Condition : 15 INT</b>	
<b>Incantation : 0 sec</b>	
Description	Vol les données de la cible.
Effet	Récupère des informations partielles sur la cible. Un meilleur jet augmente le nombre d'informations. Des jets sur la même cible révèlent de nouvelles informations.

## Comment jouer

Le technomancien est une classe de support pouvant réduire la force de combat des cibles et casser les tactiques mises en place pendant que vous utilisez la vôtre. Le technomancien a une efficacité incontestable hors des combats, pouvant ouvrir de nouvelles routes et limiter les risques de glissade du groupe. Gardez à l'esprit vos sorts, même en dehors des combats.

# HISTOIRE

## ● Période clés :

~3500 ans après la fondation : l'empire commence son expansion.

5527 ans après la fondation : l'empire rencontre les Acéras et entre en conflit.

5863 ans après la fondation : l'empire fédère tous les clans humains sous sa bannière.

5974 ans après la fondation : la civilisation Acéra perd en puissance.

9042 ans après la fondation : la paix est déclarée.

## ● Résumer

### 1. Expansion

Après avoir posé des bases solides dans son système proche, l'empire commence à s'étendre dans l'espace et à rencontrer d'autres humains isolés. Menés par le conseil des gardiens, 5 êtres mystérieux aux traits humains, mais immortels et redoutablement intelligents, les humains de l'empire se montrent vite en position de meneur dans les premiers dialogues. Blanc, le chef du conseil se montre très présent lors des rencontres diplomatiques et ne cache pas sa volonté de fédérer tous les peuples humains.

### 2. Guerre avec les Acéras

Alors que l'empire continue de ce développé et devient de loin la première puissance géopolitique, une rencontre avec race aliens, alors très rares, ce produit. Les Acéras, race tellurique de grande taille, mais de faible force, n'ont aucune envie de parlementer avec les humains et les premiers échanges se font immédiatement avec les armes. Ce conflit durera longtemps et permettra à l'empire d'unir les humains dans une volonté de gagner cette guerre au plus vite. Les morts seront nombreuses de chacun des côtés et marquera l'histoire de ces deux civilisations, les faisant entrer au panthéon des premières races à s'être construit autour de la guerre interstellaire. Leurs noms, ainsi que cette guerre, seront à jamais dans les livres d'histoire.

### 3. Au-delà

Les retombés de cette guerre sont nombreux et complexes. Mais il n'est pas prévu que ce jeu de rôle s'étende au-delà.

## ● Contexte militaire

L'empire est vaste et s'étend énormément durant cette période. De nombreuses stratégie et tactique apparaissent pour faire face aux Acéras. S'il convient avant chaque scénario ou campagne de rappeler la situation et les enjeux, il y a tout de même des éléments, mineurs, qui ne changent pas.

L'armée est divisée en deux corps : spatial et tellurique. Elle est dirigée par le conseil ainsi que les seigneurs de guerres. Chaque un d'entre eux dispose d'une armada ; armée complète et autonome, tandis que le conseil en dispose d'une dizaine.

Les unités militaires sont réparties en 4 catégories :

Infanterie : unités standard de l'armée, plus faiblement entraînée, mais en grand nombre.

Spécialiste : unités entraînées à effectuer des missions en autonomie et à effectuer des tâches spécifiques avec de grandes chances de succès.

Élite : unités beaucoup plus entraînées, capables de changer à elles seules le cours de certaines batailles. Les unités d'élite les plus connues sont les opales, envoyés spéciaux du conseil afin de ravager à elles seules des cohortes entières.

Secrète : Les unités secrètes brillent par l'absence d'information sur elles. Les rapports de leurs missions se faisant à l'oral et leurs entraînements n'étant pas coordonnés à l'écrit, il est impossible pour l'adversaire de connaître précisément leurs méthodes. Les unités de rangs A-0 ont même de secret jusqu'à leurs noms, utilités et nombres.

En plus de cela, l'armée dispose de héros. Unités autonomes dans leurs méthodes. Ils disposent du droit de choisir leurs missions, mais son responsable de la maintenance de leur matériel ainsi que de leurs formations. Ils disposent d'un rang qui leur est propre : H, allant de H-1 pour les plus renommés à H-6 pour les plus jeunes. N'importe qui peut devenir un héros, mais peut vivre assez longtemps pour devenir des légendes.

## ● Contexte politique de l'empire

Régnant suprême, le conseil des gardiens est l'instance politique la plus haute de l'empire. Ils sont secondés par les seigneurs de guerres : des humains s'étendent à illustrer tant par leurs capacités de meneur que de guerrier. Les castes autonomes rattachées à l'empire sont d'abord fédérées avec un gouverneur, pouvant dicter des lois en autonomie par rapport à l'empire, et, en échange d'une taxe, dispose d'une armée prête par l'empire. Il n'est pas rare à cette étape que ces castes soient aussi leurs propres armées. Puis les castes deviennent des états, nommant un sénateur pour négocier les lois et les taxes avec l'empire, qui garde le dernier mot. Leurs défenses sont entièrement gérées par l'empire et leurs autonomies minimales, leurs territoires étant ceux de l'empire. Puis les états deviennent des colonies, n'ayant plus aucune séparation politique, économique ou militaire avec l'Empire.

Les droits civils sont peut existants, mais la stabilité sociale et économique rend les citoyens suffisamment heureux, et les habitants de système encore non fédérer envie. Ce rayonnement aide ainsi l'empire à s'étendre de manière pacifique en ralliant petit à petit les peuples, faisant couler les dirigeants sous la pression populaire.

## ● Contexte économique et technologique

L'Empire est appuyé par une avance technologique assez faible, mais permettant de créer des différences notables. La téléportation d'un système à un autre est limitée à l'utilisation de porte cosmique. Le seul autre moyen de transport rapide étant le warp : raccourcissant l'espace devant soi, les vaisseaux ont, de leurs points de vue, une distance plus faible à parcourir. Cette méthode ne se fait pas sans risque : les débris impactent les vaisseaux avec force et la moindre erreur de calcul peut faire arriver loin du point voulu, voir dans un objet stellaire. Les voyages en warp sont donc limités aux parties connues de l'espace et l'exploration interstellaire est encore lente.

L'humanité dispose de moyens de production permettant de contenir les besoins primaires de l'ensemble des citoyens, à part pour certaines civilisations humaines encore sous-développées. Mais les ressources nécessaires à la création de villes et de vaisseaux sont encore rares et leur extraction périlleuse. L'humanité ne dispose alors que de deux planètes-monde, dont une à l'empire. Ces planètes, entièrement urbanisées et à l'environnement maîtrisé, sont des joyaux précieux pour toute forme de civilisation rêvant de stabilité.

## ● Magie

La magie, forme d'énergie présente en abondance à travers l'espace, est une ressource que l'humanité est encore en train d'apprendre à maîtriser. Aidé par le conseil, l'Empire dispose d'une compréhension accrue de cette source intarissable de puissance. Disposant ainsi de systèmes industriels, équiper de cristaux de pouvoir, des cellules de magie solide capable de réaliser des tâches calculer sont réservé d'être alimenté. Cette technologie permet une fusion de l'informatique et de la magie, mêlant ainsi les deux sciences pour les faire avancer en même temps.

Très vite, les sorts deviennent eux aussi des programmes. Une technologie donnant la capacité d'apprendre aux humains des algorithmes, autrement dit des sorts, et leur permettant de les retenir parfaitement en mémoire. Les magus, scientifique spécialiste de la magie, deviennent alors des informaticiens, codant des sorts pour les mages qui disposent des capacités à les lancer. Les mages, eux, deviennent alors des machines à lancer des sorts, entraînement juste leurs affinités aux différentes magies et, dans certains cas, leurs talents tactiques pour le combat rapproché.

Dans ce contexte, les mages impériaux deviennent des outils de destructions plus redoutables encore que l'artillerie et changent le visage des champs de bataille.

# LEXIQUE

JDR : jeu de rôle, aussi appelé RPG (roleplaying game)

MJ : maître de jeu. La personne qui raconte le scénario et joue les pnj

PNJ : personnage non joueur. Tout personnage qui est présent dans le scénario, mais qui n'est pas joué. Peut désigner un personnage allié, ennemi ou neutre. Aussi appelé NPC (non playable character)

Session : Unité de temps de jeu. Peut-être une soirée ou une journée entière

Scénario : L'histoire jouée en une session.

Campagne : Histoire jouée en plusieurs sessions. Elle peut être divisé en plusieurs scénarios ou être un seul scénario, mais suffisamment long pour nécessiter plusieurs sessions de jeu.

Background : histoire d'un personnage, d'un lieu ou d'une entité.

Lore : L'univers qui soutient le scénario.

Méta : le fait de sortir de l'univers. Peut désigner le fait de jouer en fonction de ce qui est le plus rentable même si cela n'est pas adapter au personnage. Ou de prévoir ce qui va se passer dans le cadre d'un scénario un peu cliché et de jouer en fonction de ça. De manière générale, le fait d'approcher le jeu du point de vue de joueur plutôt que du personnage que l'on joue.

Roleplay : jouer un rôle. Aussi appelé RP. En jdr, « jouer RP » désigne le fait de jouer son personnage et de prendre des décisions en approchant au mieux la psychologie de son personnage.

In-game : en jeu. Tout ce qui appartient à l'univers du jeu. En opposition avec

IRL: in real life. Ce qui se passe dans la vraie vie. Se faire couper un bras et une chose, la question est : IRL ou in-game ?

dX : un dès à X faces.

Buff : bonus temporaire d'un élément du personnage (buff de statistique, buff de régénération)

Debuff : malus temporaire d'un élément du personnage (debuff de statistique)

Clean : le fait d'enlever un debuff

DOT: damage over time. Dégât sur la durée. Type de debuff spécifique où le personnage subit des dégâts à intervalle de temps régulier.

HOT: heal over time. Soins sur la durée. Type de buff spécifique où le personnage récupère des points de vie à intervalle de temps régulier.

CC: crowd control. Debuff qui handicape un personnage. Ralentissement, incapacité à réaliser une action

Snare : type de CC qui ralentit la cible.

Root : type de CC qui immobilise la cible

Sleep : type de CC qui endort la cible.

AOE: area of effect. Zone d'effet. Utilisé pour parler d'une attaque qui a une zone d'effet ou peut toucher plusieurs cibles.

# Note de MJ aux joueurs

Cette note est à destination des nouveaux joueurs. Son but n'est pas d'être un tutoriel ou un guide, mais plus un répertoire de bonnes pratiques et une introduction à l'univers des jeux de rôle papier.

Le principe le plus important à comprendre est qu'il n'y a pas de limite à vos actions. Contrairement à un jeu vidéo, tout peut être fait. Vous pouvez réaliser des actions surprenantes et inattendues, sortir des sentiers battus. Mais en contrepartie à cela, le MJ ne vous donnera jamais les solutions, les choix possibles. La méthode pour ouvrir la porte ne tient qu'à vous, si vous voulez l'ouvrir. Vous pouvez escalader ce mur, mais aussi essayer de le détruire avec des grenades. N'ayez pas de problèmes à demander ce qui est réalisable ou non. Demander l'avis de vos collègues.

Vous pouvez préparer une aventure, même en étant un joueur. Préparer un personnage : sa classe, son background. Vous pouvez même créer votre personnage sur mesure. Demander au MJ ce qui est possible ou non. Un personnage fort ou faible peut être refusé pour ne pas casser le scénario, mais un personnage unique et original n'a pas de raison de l'être a priori. Pour plus d'informations, allez voir cette vidéo (et les autres de la chaîne si vous en avez l'envie, elles sont bien) : [https://www.youtube.com/watch?v=C4yXwO0\\_J7k](https://www.youtube.com/watch?v=C4yXwO0_J7k) (anglais).

Il y'a beaucoup de débats autour du méta. Est-il acceptable de jouer méta ? un MJ peut-il interdire une action purement méta ? Ces questions ne trouveront pas de réponses ici. Toutefois, il ne vous sera jamais reprocher de « trop jouer roleplay » et que la plupart des joueurs apprécient de jouer RP avec des gens eux-mêmes RP. Mais jouer RP n'est pas forcément évident et même un joueur vétéran ne peut parfois jouer méta sans faire exprès. Il y'a aussi une harmonie à trouver entre la méta et le RP. Mais essayons de voir déjà ce qui permet de s'approcher du RP. Essayer de prendre les décisions en fonction de ce que votre personnage aimerait faire. C'est acceptable de faire une action évidemment mauvaise si elle est logique du point de vue RP. Éviter quand même de tuer tout le monde pour du RP, mais mettre 1 point de dégât à un joueur qui vous a volé un gâteau en jeu est RP et assez courant. Le MJ donnera toujours les résultats des jets d'initiative à haute voix (sauf si le MJ est très méthodique et que c'est important pour le scénario). Même si, en tant que joueur, vous savez ce qui se passe, votre personnage n'a rien vu et rien entendu. Il est alors illogique que votre personnage attaque un ennemi que lui n'a pas vu par exemple. Vous verrez souvent les joueurs expérimenter demander : « mon personnage est-il au courant de ça ? » pour essayer de coller au RP au mieux. Si vous êtes séparé de votre groupe, n'oubliez pas que leurs personnages n'ont pas les mêmes informations que vous. Il est logique, d'un point de vue RP, que votre personnage prenne une décision malgré un échec au jet de perception, votre personnage a vu ce qu'il a vu. Pour aider à l'immersion, les joueurs peuvent s'appellent entre eux avec le pseudo de leurs personnages et voir imitent la voix de leur personnage, alternant leur vraie voie pour parler méta et leur « imitation » pour parler in-game. À vous de décider jusqu'où vous allez dans le RP. N'oubliez pas que certains seront plus RP, et d'autres plus méta, soyez donc prêt à parler entre vous pour trouver un équilibre. Ici une vidéo avec un MJ et des joueurs très proche du côté RP des JDR : <https://www.youtube.com/watch?v=1ntfXLb5eFk> (anglais) & <https://www.youtube.com/watch?v=fTHu-uv673E> (anglais aussi)

N'oubliez pas que le but du jeu est de s'amuser, il n'y a pas de classement donc lâcher vous, le MJ verra tout pour équilibrer le tout.

Tips :

Vous pouvez lancer plusieurs dés en même temps (s'ils sont différents), vous pouvez donc faire un jet d'attaque et de dégât en même temps.

Venez avec de quoi noter, si vous oubliez des choses, le MJ peut partir du principe que votre personnage à oublier et ne le répétera pas.

Quel que soit le jdr auquel vous jouez, prendre le livre de règle avec soi pour le feuilleter en jeu c'est toujours agréable.

Le MJ n'est pas votre ennemie. Même s'il joue vos ennemis. Son objectif est que vous passiez un bon moment et que vous appréciez le scénario dans lequel il vous place.

Toute règle est toujours discutable, on appelle ça du « homebrew ». Les règles présentées dans un livre de règles sont pensées pour supporter un contexte dans un univers particulier avec sa propre cohérence. Modifier trop de règles peut donc finir par nuire au réalisme et à la qualité d'une partie. Après tu finis par créer ses propres règles et c'est assez fatigant quand même.

# GLHF